

# Проект PokemonBattle

(конзолно приложение – игра на C#)



## Правила на играта:

✚ Играе се с 2 играчи.

✚ Всеки играч разполага с по 3 покемона

Нека покемоните имат следните полета и начални характеристики:

ID	Name	Attack	Defence	Strength	Health	owner	isAlive
1	Pikachu	70	50	60	100	1	TRUE
2	Charizard	85	75	80	100	1	TRUE
3	Blastoise	80	80	80	100	1	TRUE
4	Mew	60	90	90	100	2	TRUE
5	Gardevoir	70	65	70	100	2	TRUE
6	Lucario	80	60	70	100	2	TRUE

Характеристиките не е задължително да се четат от файл, но е строго препоръчително използването на ООП, така че да се хардкоднат като аргументи директно при извикването на конструкторите, които ще образуват покемоните.

✚ Играчите избират с кой от трите покемона да започнат играта – редувайки се  
✚ Първия избран покемон от играч е активния покемон, т.е. този който е на ринга за битка. Ринга е активното поле, но действията се редуват. Право на първото действие се пада на играч No1.

✚ Възможните действия за избор, които той може да направи са:

- Атакува с покемона си другия покемон
- Изважда покемона от битка и го заменя с друг покемон за да го предпази от убиване в ответната атака. Като по този начин реално губи и правото си да атакува в това действие

**\* След всеки наш ход нека всички наши покемони, които са извън ринга да възстановяват към кръвта си 10% от тяхната Strength (т.е. ако извадим покемон той също ще се възстановява, но този който сме вкарали в арената по време на хода ни – няма да възстановява кръв)**

## **Образуване на щетата на съперника:**

1. За атакуващия покемон се избира случайно число A от 0 до диапазона на атаката му.
2. За защитаващия покемон се избира случайно число D от 0 до диапазона на защитата му.
3. Ако  $A \leq D$  покемонът не търпи никаква щета.
4. Ако обаче атаката A се окаже по-голяма защитата D, то защитаващия покемон губи от кръвта си разликата A-D.
5. Когато кръвта падне до 0 или по-малко Покемонът умира и не се възстановява дори да е извън игра

✚ Играта печели този, който убие всички покемони на противника.