

POWTÓRKA – GRA RPG

1. [Łatwe] Stworzyć nowy projekt aplikacji konsolowej i nadać mu nazwę **Gra Rpg**,
2. [Łatwe] Z projektu usunąć plik **App.config**,
3. [Łatwe] Dodać do projektu folder **Klasy**, w którym będą tworzone wszystkie klasy gry,
4. [Łatwe] Stworzyć klasę **Hero**, która powinna posiadać własności (**Hp** - typ całkowity, **Nazwa** – typ tekstowy, **Atak** – typ całkowity).
5. [Łatwe] Do klasy **Hero** dodać konstruktor przyjmujący wartości dla utworzonych własności,
6. [Łatwe] Do klasy **Hero** dodać metodę **WyswietlStatystyki**, która powinna wyświetlać na konsolę tekst **Postać (Nazwa) posiada (Hp) życia i (Atak) ataku**.
7. [Łatwe] Dodać klasę **Wojownik**, która ma dziedziczyć po klasie **Hero**. Powinna ona mieć własność **Obrona** (typ całkowity)
8. [Łatwe] Dodać klasę **Mag**, która ma dziedziczyć po klasie **Hero**. Powinna ona mieć własność **Moc** (typ całkowity)
9. [Średnie] Do klas **Mag** i **Wojownik** dodać metodę **OdejmijHp**, która przyjmować ma ilość życia do odjęcia. Jej zadaniem jest zmniejszyć ilość życia o przekazaną wartość. Dodatkowo dla klasy **Wojownik** ilość życia do odjęcia wyznaczyć na podstawie wzoru: **zycieDoOdjecia – (Obrona / 3)**.
10. [Średnie] Do klas **Mag** i **Wojownik** dodać metodę **PobierzSileAtaku**, jej zadaniem jest zwrócić wartość ataku bohatera. Dodatkowo dla klasy **Mag** siłę ataku wyznaczyć na podstawie wzoru: **Atak + (Moc / 5)**.
11. [Łatwe] Dodać klasę **GeneratorPostaci** i zaimplementować w niej dwie metody: **GenerujMaga** oraz **GenerujWojownika**, które mają zwracać utworzony obiekt maga oraz wojownika
12. [Średnie] W funkcji **Main** programu dodać kod tworzący maga oraz wojownika za pomocą utworzonego wcześniej generatora (najpierw należy utworzyć obiekt generatora).
13. [Średnie] Dodać kod informujący gracza, że spotkał na swojej drodze wroga (maga) i pozwalający wybrać, czy chce podjąć walkę czy uciekać. W przypadku wyboru ucieczki program powinien się zakończyć.
14. [Średnie] W przypadku podjęcia walki: Stworzyć pętlę, która będzie symulować walkę pomiędzy wojownikiem i magiem (Walka powinna trwać, dopóki życie któregoś z graczy nie spadnie poniżej zera)
15. [Trudne] Dodać kod, który po zakończonej walce wyświetli, który gracz zwyciężył
16. [Średnie] Przetestować różne scenariusze walki modyfikując wartość życia, ataku, obrony i mocy postaci.
17. [Trudne] W generatorze postaci dodać listę tekstów i uzupełnić ją domyślnie kilkoma imionami, a następnie zmodyfikować metody tworzące postacie tak, aby za każdym razem losowały imię z listy (wykorzystać klasę **Random**).