

## Eseménykezelés gyakorlás – Zombie Shooter v1

Készítsen egy **Zombi** űosztályt, amelyben a következő tulajdonságok találhatóak:

- int életerő
- bool halott-e



Az osztályból direktbe ne lehessen példányt létrehozni. Az osztályból származtasson le további alosztályokat, úgy, mint **FutoZombi**, **HarcosZombi**, **RejtozkodoZombi** stb.

Az egyes származtatott osztályok valósítsák kötelezően meg az **IZombi** interfészt, amely a következőt írja elő:

- bool **Loves(FegyverEnum** fegyvertípus) metódus, azaz, egy zombi típusra rá lehet lőni, paraméterként pedig a fegyver típusát tudjuk átadni a metódusnak, amellyel a lövést leadták. A fegyver típusa befolyásolni fogja, hogy mekkora sebzéssel jár a lövés. Ezt véletlenszerűen generálja le. Készítse fel a programot arra is, hogy a lövés nem ér célba! A metódus térjen vissza logikai igazgal, ha a lövés talált, hamissal, ha nem talált.

**FegyverEnum** egy enumerációt tartalmaz, amelyben tetszőleges típusokat lehet definiálni. Például Magnum(9), Kalasnyikov(5), Minigun(10), Colt(2) stb. Zárójelben a fegyvertípusok maximum sebzési értékeit találjuk, melyeket a Loves metódusban tudunk felhasználni.

A zombi osztályokban helyezzen el egy **delegáltat** (pl. LovesEventHandler) és hozzá tartozó **eseményt**, amely jelez, ha a zombit találat érte. Ha a zombi a lövés sebzésének hatására meg is halt (azaz az életeréje 0 szint alá csökkent) akkor szintén esemény (pl. HalalEventHandler) formájában jelezzen!

Az eseményekre tetszőleges módon készítsen egy osztályt és benne egy metódust, amelyet fel fog tudni iratkoztatni. **Az eseményeknél figyeljen arra, hogy az események elsütésekor szeretnénk megtudni, hogy melyik zombit érte sérülés/halál, ezért őt paraméterként át kell adjuk az esemény elsütésekor! A zombi mellett továbbá érdekel minket a fegyver is, így annak átadására is biztosítson lehetőséget!**