

Praca domowa - laboratorium 8.

Zaprojektować i zaimplementować dwie klasy, jedną reprezentującą kasyno, w którym można grać w kości, a drugą reprezentującą gracza w tym kasynie (gracz jest częścią składową kasyna). Do kasyna można dodawać i usuwać graczy. Każdy z graczy ma nazwę. Rozgrywka w kości ma polegać na tym, że każdy z graczy rzuca 4 kośćmi, następnie dla każdego z graczy z osobna zliczana jest punktacja (według listy podanej poniżej) i wskazywany jest zwycięzca danej rozgrywki (lub jeśli kilku graczy miało ten sam wynik rozgrywka uznawana jest za nierozstrzygniętą).

Napisz testy dla obu klas, w szczególności z wykorzystaniem monkeypatchy.

Przykładowa propozycja implementacji:

Kasyno:

Atrybuty:

- lista graczy

Metody:

- przeprowadzenie rozgrywki
- rzut kośćmi
- wskazanie zwycięzcy

Gracz:

Atrybuty:

- nazwa
- układ kości,
- wynik

Metody:

- obliczenie wyniku na podstawie układu kości

Oprócz tego należy również zaimplementować metody dostępne dla atrybutów.

Punktacja:

Para - wynik na kostce * 2 (para czwórek = 8 pkt)

Trójka - wynik na kostce * 4 (trójka dwójek = 8 pkt)

Kareta - wynik na kostce * 6 (czwórka jedynek = 6 pkt)

Same cyfry parzyste - suma oczek + 2

Same cyfry nieparzyste - suma oczek + 3

(w przypadku gdy jednocześnie występuje np. para, a jednocześnie wszystkie cyfry są parzyste, bierzemy pod uwagę lepszy wynik punktowy. Przykład: Dla układu [6,6,6,2] mamy trójkę szóstek wartą 24 pkt i same cyfry parzyste warte 22 pkt, czyli cały układ ma wartość 24 pkt)