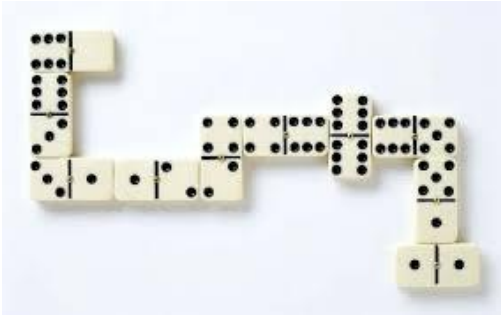


Exercici Recuperació 3



En el joc del dominó cada jugador té 7 fitxes, cadascuna d'elles amb dos nombres entre 0 i 6. En el seu torn, el jugador ha de col·locar una fitxa en un extrem de la seqüència, de forma que algun dels dos nombres de la fitxa del jugador coincideixi amb el valor que hi ha posat a l'extrem de la seqüència. Si el jugador no té cap fitxa que es pugui col·locar, salta el seu torn al següent jugador. El joc s'acaba quan o bé un jugador ja ha pogut col·locar totes les seves fitxes, o quan cap dels jugadors pot posar cap fitxa vàlida.

Volem fer un programa que ens permeti simular una partida de dominó, seguint aquestes pautes:

- En totes les partides hi haurà exactament 4 jugadors.
- Per inicialitzar la partida, la funció principal del joc rebrà una array amb totes les fitxes del dominó ordenades. Es repartiran les fitxes entre tots els jugadors de la forma següent: les 7 primeres fitxes de l'array seran les fitxes del jugador 1, les 7 següents les del jugador 2 i així fins a omplir les fitxes de tots els jugadors. Sempre començarà a jugar el jugador nº 1.
- A cada torn, el jugador que té el torn actual de la partida haurà de seleccionar una fitxa vàlida segons els valors que hi hagi als dos extrems del joc. Si el jugador té més d'una fitxa vàlida tirarà sempre la primera que se li hagi repartit al començar el joc. Si encara no s'ha tirat cap fitxa a la partida (i, per tant no hi ha valors vàlids als extrems del joc), es seleccionarà la primera de les fitxes que se li hagi repartit.
- En funció de la fitxa seleccionada pel jugador es modificarà l'estat actual del joc, afegint la fitxa a un dels dos extrems de la seqüència de fitxes ja jugades, segons els valors de la fitxa seleccionada. Si la fitxa es pot col·locar a qualsevol dels dos extrems es tirarà sempre a l'extrem esquerre.