

# Семинар – Структури

Автор: Мартин Маринов

## Задача 1

Всеки от нас като малък е имал поне една торба с карти, но не обикновени карти, а Yu-Gi-Oh карти. Нима никой не е искал да събере трите бога и да се фука пред децата, преди да му ги отнемат? Днес нашата цел ще бъде да реализираме нещо подобно.

Всяка карта се характеризира с: точки атака, точки защита и име на картата, като ще считаме, че всички карти ще бъдат чудовища, тоест ще игнорираме магическите карти. Първо ще реализираме структура Карта, която ще има горепосочените спецификации. Ще се нуждаем и от играч, който ще се характеризира с любима карта, която ще бъде добавяне чрез функция, също така и с име. Ще трябва да изкарваме информация за любимата му карта, също така тя да бъде променяна. Всеки играч ще има и свой фаворит (друг играч), за който трябва да можем да извършваме гореспоменатите действия. Напишете функция, която сравнява две карти по каквито и да било критерии (вие изберете). Време за дуел!

## За домашно:

Както знаем, ЖП гарите имат специална номерация и всяка гара може да има следваща, към която ще се препращат идващите влакове, ако има такива. Нашата задача е да реализираме структура, описваща гара, която се характеризира с няколко свойства: идентификатор, следваща гара (ако има такава), локация и дали е възможно преминаване към следваща гара. Реализирайте и структура влак, която се характеризира с пореден номер на влака и локация, която трябва да бъде достигната, ако е възможно. Реализирайте проста влакова система, използвайки структури. Ако даден влак може да достигне дадена локация, то изкарайте пътя по който той е преминал (считаме, че една гара може да има само една следваща, или да няма такава). В случай че влак не може да достигне локацията, изкарайте подходящо съобщение.