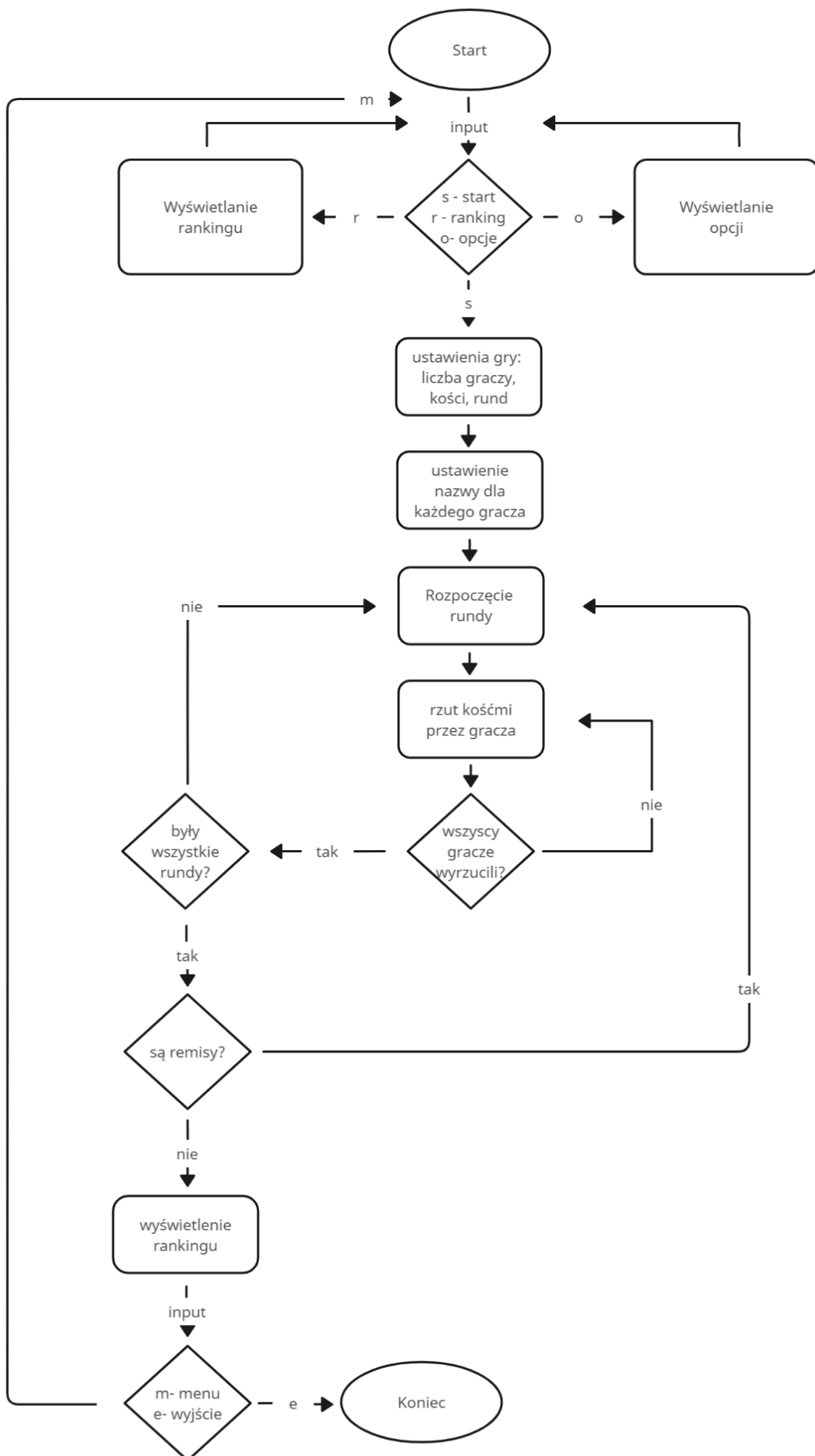


# Gra w kości



# Klasy

```
class Player {
    int ID;
    std::string Name;
    std::string DateOfJoin;
    int Points = 0;
    int PointsInDraw = 0;
    bool HasPlace = false;
    void setDateOfJoin();
    void getRandomRollsAndCollors(std::vector<int>& rolls,
    std::vector<int>& colors, std::mt19937& rng);
public:
    Player(std::string name, int id);
    int rollDice(int numberOfDice);
    void updatePoints(int number);
    void updateDrawPoints(int number);
    std::string getName();
    int getID();
    int getPoints();
    int getDrawPoints();
    void setHasPlace(bool zmienna);
    bool getHasPlace();
    std::string getDateOfJoin();
};
```

Program wykorzystuje podstawową strukturę klasy.

Klasa "Player" zawiera metody prywatne służące do ustawienia daty dołączenia gracza oraz do otrzymania losowych liczb podczas wyrzucania kością.

Wykorzystywany jest konstruktor, który inicjalizuje nazwę oraz id gracza.

Klasa wykorzystuje hermetyzację do ustawiania i pozyskiwania elementów. W publicznej sekcji dostępne są również metody służące do wyrzucenia kości oraz dodawania punktów.

Klasa posiada elementy prywatne takie jak:

ID - unikalny kod przypisywany do każdego gracza

Name - nazwa gracza

DateOfJoin - data dołączenia gracza

Points - liczba punktów zdobytych przez gracza

PointsInDraw - liczba punktów zdobytych podczas dogrywek

HasPlace - oznaczenie czy dany gracz posiada już miejsce w rankingu

Bartłomiej Zientek

Gr1, sem 2

sekcja 1 (10:15 - 11:45)