

Progetto: Gioco dell'Oca

Il Gioco dell'Oca è un classico gioco da tavolo in cui i giocatori avanzano sul tabellone seguendo le istruzioni delle caselle, cercando di raggiungere la casella finale.

Istruzioni:

1. Struttura del gioco:

- Il gioco sarà a turni tra due giocatori.
- Il tabellone ha 30 caselle numerate da 1 a 30.

2. Regole del turno:

- Ad ogni turno, lancia un dado virtuale da 6.
- Avanza di un numero di caselle pari al risultato del lancio.

3. Caselle speciali:

Alcune caselle del tabellone sono speciali e hanno effetti diversi.

- Casella 6: Ponte - Avanza fino alla casella 12.
- Casella 11: Vipera - Ritorna alla casella 2.
- Casella 19: Scala - Salta alla casella 22.
- Casella 25: Oca arrabbiata - Ritorna alla casella 20.

4. Fine del gioco:

Il gioco continua fino a quando uno dei giocatori raggiunge o supera la casella 30.

Obbiettivi:

1. Implementa la funzione `lancia_dado()` che restituisca un numero casuale tra 1 e 6.
2. Implementa la funzione `muovi_giocatore(posizione, passi)` che aggiorna la posizione del giocatore in base ai passi.
3. Implementa la funzione `casella_speciale(posizione)` che gestisca gli effetti delle caselle speciali.
4. Completa la funzione `gioco_dell_oca()` che gestisce il flusso del gioco tra i due giocatori.
5. Esegui il gioco e stampa il vincitore.

Buon divertimento giocando con il tuo Gioco dell'Oca personalizzato!