



Буквена Верига



Категория ЧИРАК

Цел на играта

Двама играчи се стремят да покажат кой от тях знае повече животни на английски език.

Ход на играта

При стартиране на играта първият играч въвежда едно животно на АНГЛИЙСКИ език. Ако то е *правилно*, вторият играч трябва да въведе животно, което започва с последната буква на първото. Ако въведе грешно животно, играчът трябва да въвежда ново, докато не въведе *правилно* животно.

Животното е правилно, ако:

1. Започва с последната буква на животното, което е въвел другият играч.
2. Съществува такова животно (Има го в масива, който сме ви предоставили).

След което е на ход първият играч и тн.

Край на играта

Играта приключва, когато един от двамата играчи се предаде и напише "SURRENDER". Програмата трябва да изпише кой е победителят!

Примерно разиграване

```
Player 1 type an animal that starts with the letter c!  
cat  
Player 2 type an animal that starts with the letter t!  
tigger  
Player 2 MUST type an animal that starts with the letter t that EXISTS!  
tiger  
Player 1 type an animal that starts with the letter r!  
rat  
Player 2 type an animal that starts with the letter t!  
toucan  
Player 2 MUST type an animal that starts with the letter t that EXISTS!  
SURRENDER  
Player 1 WINS!
```



Пояснение

- 1) Играч 1 трябва да въведе животно, което започва с буквата **c**. Понеже животното е правилно, на ход е играч 2.
- 2) Играч 2 трябва да въведе животно, което започва с буквата **t** (последната буква от думата на играч 1). Понеже животното е изписано грешно, той въвежда отново, докато не въведе правилно животно.
- 3) Играч 1 трябва да въведе животно, което започва с буквата **r**. Понеже животното е правилно, на ход е играч 2.
- 4) Играч 2 трябва да въведе животно, което започва с буквата **t**. Понеже животното не съществува, той въвежда, докато не въведе съществуващо животно.
- 5) Играч 2 не знае животно, което започва с **t** затова се предава и играта свършва. Победител е ИГРАЧ 1!

Подготовка

В линка на дъската има качена папка "ЗА ЧИРАК", в която ще намерите **main.cpp**. Изтеглете файла и работете върху него, като смените името му с името на вашия отбор.

Основата на играта ще ви донесе 500m.

Допълнителни точки

1. Компютърът генерира буква на случаен принцип, с която да започне първият играч при стартиране на програмата. **50m**
2. Има различни категории. В началото на програмата трябва да се пита в каква категория ще се играе (Животни, Плодове, Зеленчуци и Държави). Ако решите да правите този бонус, трябва да изтеглите файла **bonus.cpp**, за да вземете масивите за тези категории. **150m**
3. След края на играта има опция да се започне отначало. **50m**
4. Допълнение към т. 3. В началото да се избира до колко рунда да се играе (2 от 3, 3 от 5, 5 от 7). **50m**
5. Ако имплементирате Binary search за търсенето в масива. **150m**
6. Както и за всяко друго креативно допълнение, което направите към играта! **50m**

Качете играта ТУК

