



# 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!

**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 дойдете при някой от нас, 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

