Regra do jogo não te constipes.

Neste projeto os alunos irão implementar um jogo de tabuleiro de dois jogadores cujo objetivo é todos os peões de um jogador percorrer um circuito fechado até ao fim primeiro que o outro.

O software desenvolvido irá implementar as regras do jogo e o seguinte.

Quando o software arranca pela primeira

vez faz uma pergunta de configuração que questiona o tamanho do tabuleiro que pode ser entre 6 e 26 casas.

Após a configuração, o software irá constantemente pedir os dados de entrada e gerar os dados saída até que um dos jogadores ganha o jogo.

Os dados de entrada do software são

Número de jogador

Número do peão a jogar

Valor do dado que é um valor entre 1 e 6.

Os dados de saida do software serão as posições de todos peões de todos os jogadores no tabuleiro.

Regras do jogo

Em baixo está desenhado um tabuleiro do jogo de tamanho 20 casas .

As casas com a letra C1 e C2 são as casas maes de cada jogador aí encontram-se os todos os peões no início do jogo.

O jogador 1 começa a jogar a partir da casa 1.

O jogador 2 começa a jogar a partir da casa que é a seguir a casa C2, no tabuleiro que está exemplificado começa a jogar a partir da casa 11.

O jogador nunca pode ter os seus peões na casa-mãe do oponente.

O jogador é livre de escolher qual o peão que quer jogar.

Um peão só pode sair da casa da mãe quando o dado atinge o valor 1.

Quando um peão ultrapassa o peão do jogador oponente. o peão do jogador oponente tem que voltar para a casa mãe.