

Programowanie współbieżne

Chomp

gra dla dwóch osób

1 Plansza

Rozmiar planszy ustala pierwszy gracz, domyślnie powinna wynosić 5×4 (max 20×20). Plansza dzieli się na mniejsze, kwadratowe kostki - imitacja tabliczki czekolady.

2 Przebieg gry

Gracz podczas ruchu musi wybrać jedną z kostek i "zjada ją", tj. należy usunąć ją z planszy razem z kostkami znajdującymi się poniżej i na prawo od niej. Kostka w lewym górnym rogu jest zatruta – ten gracz, który ją weźmie, przegrywa. Grę rozpoczyna losowy gracz. Tylko jeden gracz może jednocześnie wykonywać ruch. Wybór "kostki czekolady" następuje z użyciem klawiatury lub myszki. Należy jasno wskazać, który gracz aktualnie wykonuje ruch.

3 Warunki wygranej

Gracz, który "nie zje" zatrutej kostki wygrywa. Wynik gry powinien być obwieszczony odpowiednim komunikatem, a także powinna istnieć możliwość rozpoczęcia ponownej gry.