

Einstaklingsverkefni 2 : Pöndukapall

Afhent: 19. febrúar. **Skila** fyrir miðnætti þann 26. febrúar. **Vægi:** 5% af lokaeinkunn.

Við ætlum að búa til einfaldan kapal **án grafíks viðmóts**.

Forritið þarf að notast við **amk einn klasa**.

Reglur:

Þið þurfið að búa til stokk sem er raðaður randomly í hvert skipti sem þið keyrið kapalinn. Svo dragið þið spil úr stokknum og þegar þið fáið tvö spil af sömu sort með tveimur spilum á milli megið þið taka þau spil í burtu sem eru á milli. Ef þið sjáið tvö spil með sama gildi og tvö á milli þá megið þið taka öll fjögur í burtu. Þegar við erum komin á þann stað að vera búin að fletta upp öllum spilum úr stokknum má taka aftasta spilið og setja það fremst og athuga hvort hægt sé að halda áfram með kapalinn þannig. Til að vinna kapalinn eiga engin spil að vera eftir á hendi eða tvö spil.

Dæmi:

Spilin mín eru: [H5] [H6] [S2] [L13] [T8] [S12] þegar síðasta spilið kemur upp þá get ég tekið [L13] og [T8] úr stokknum. Eftir það lítur hann þá svona út: [H5] [H6] [S2][S12] og við höldum áfram að draga þar sem [H5] og [S12] eru ekki af sömu sort. Ef við værum t.d. með [H5] [H6] [S2][S5] þá gæti ég fjarlægt öll spilin fjögur. Þegar komið er að síðustu spilunum má setja aftasta spilið fremst, þ.e. Spilið lengst til hægri má setja lengst til vinstri. Ef [H5] [H6] [S2] [S12] væru síðustu spilin mín þá gæti ég gert [S12] [H5] [H6] [S2] og þarna mætti ég fjarlægja [H5] og [H6] og eftir standa [S12] og [S2] og ég vann kapalinn. JEIJ! ☺

Áður en þið hefjist handa við lausn verkefnisins þurfið þið að rifja upp þær reglur sem gilda um einstaklingsverkefni (sjá hér að neðan). Þið skilið inn lausn á verkefninu á Uglu (undir Þróun hugbúnaðar (HBV401G vor 2014) [↗](#)Verkefni og hlutapróf [↗](#) Einstaklingsverkefni 2) í þjappaðri skrá sem inniheldur allar .py skrárnar sem þið skrifuðuð, þ.á.m. skrána pöndukapall.py sem ræsir leikinn og test_pöndukapall.py sem framkvæmir einingaprófanir. Nafn .zip skrárinnar er á forminu E2nafn.zip (t.d. E2hildursifthorarensen.zip).

Athugið að skil sem uppfylla ekki þetta skilyrði týnast í kerfinu og sama gildir um lausnir sem berast of seint.

Ef nemandi telur að mistök hafi verið gerð við yfirferð verkefnis getur hann beðið um endurmat á því. Í slíkum tilvikum þarf að skrifa stutta lýsingu á því hvað nemandinn telji vera rangt gert í yfirferð og koma henni til kennara. Frestur til að gera athugasemdir er ein vika frá því að yfirlögn verkefni var skilað til baka.

Spurningum verður svarað

1. Í dæmatímum
2. Í fyrirlestri
3. Á Piazza vefnum (<https://piazza.com/hi.is/spring2014/hbv401g/>).

Reglur sem gilda um verkefnavinnu:

Nemendur eru hvattir til þess að ræða saman um námsefnið sín á milli en það er óheimilt að þiggja hjálp frá öðrum en kennurum í HBV401G við lausn einstaklingsverkefna. Í þessu felst að það er ekki heimilt að sýna öðrum kóðann þinn eða sjá kóða hjá öðrum. Ef kennarar verða varir við afritaðar lausnir (þ.á.m. lausnir af netinu) munu þeir lækka einkunn fyrir viðkomandi verkefni. Hikið ekki við að leita til umsjónarkennara ef þið eruð í vafa um hvað telst eðlileg samvinna og hvað ekki.

