

# ‘Συμπέθερος’

// Ο Συμπέθερος είναι ένα ατομικό παιχνίδι με χαρτιά στο οποίο δε γίνεται να χάσεις ! Προτείνεται σε ανθρώπους που χρειάζονται ένα διάλειμμα , καθώς αποτελεί ουσιαστικά έναν εναλλακτικό , χαλαρωτικό τρόπο να οργανώσεις μια τράπουλα. Οι κανόνες του φαίνονται απλοί , κρύβουν όμως πολλαπλές αποφάσεις που γίνονται ραγδαία και ασυναίσθητα.

Έτσι προτάθηκα, με την χρήση ψευτοκώδικα, να απομονώσω και να δώσω μια λογική σειρά στις εν λόγω αποφάσεις, καλύπτοντας κάθε πιθανό σενάριο, ώστε το παιχνίδι ‘συμπέθερος’ να εκτελείται άψογα από όλους.

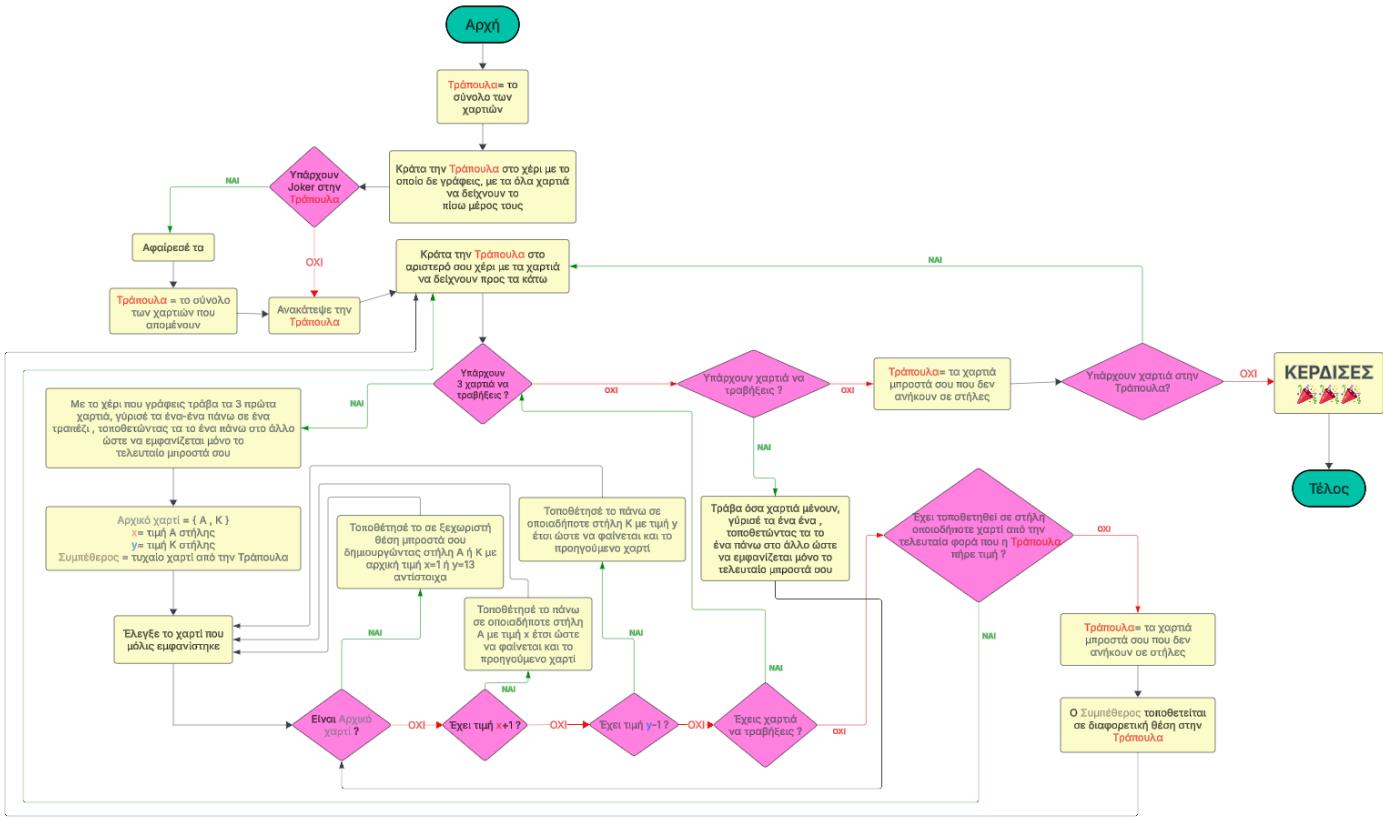
## ΨΕΥΤΟΚΩΔΙΚΑΣ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ

1. **Τράπουλα**= το σύνολο των χαρτιών
2. Πάρε την **Τράπουλα** στα χέρια σου και δες κάθε χαρτί ξεχωριστά
3. **Υπάρχουν Joker στην Τράπουλα ?**
4. **An ναι τότε:**
5. **Αφαίρεσέ τα**
6. **Προχώρα στη σειρά 9**
7. **An όχι τότε :**
8. **Προχώρα στην επόμενη καταχώρηση**
9. **Τράπουλα** = το σύνολο των χαρτιών που απομένουν
10. **Ανακάτεψε την Τράπουλα**
11. **Κράτα την Τράπουλα** στο χέρι με το οποίο δε γράφεις, με όλα τα χαρτιά να δείχνουν το πίσω μέρος τους
12. **Υπάρχουν 3 χαρτιά να τραβήξεις ?**
13. **An ναι τότε:**
14. **Προχώρα στην σειρά 27**
15. **An όχι τότε :**
16. **Υπάρχουν χαρτιά να τραβήξεις ?**
17. **An ναι τότε:**
18. **Τράβα όσα χαρτιά μένουν, γύρισέ τα ένα ένα , τοποθετώντας τα το ένα πάνω στο άλλο ώστε να εμφανίζεται μόνο το τελευταίο μπροστά σου**
19. **Προχώρα στη σειρά 32**
20. **An όχι τότε :**
21. **Τράπουλα**= τα χαρτιά μπροστά σου που δεν ανήκουν σε στήλες
22. **Υπάρχουν χαρτιά στην Τράπουλα?**
23. **An ναι τότε:**
24. **Επίστρεψε στη σειρά 11**
25. **An όχι τότε :**
26. **Κέρδισες !!**
27. **Με το χέρι που γράφεις τράβα τα 3 πρώτα χαρτιά, γύρισέ τα ένα-ένα πάνω σε ένα τραπέζι , τοποθετώντας τα το ένα πάνω στο άλλο ώστε να εμφανίζεται μόνο το τελευταίο μπροστά σου**
28. **Αρχικό χαρτί = { A , K }**

29.  $x$ = τιμή Α στήλης  
30.  $y$ = τιμή Κ στήλης  
31. **Συμπέθερος** = τυχαίο χαρτί από την **Τράπουλα**  
32. Έλεγχε το χαρτί που μόλις εμφανίστηκε  
33. Eίναι Αρχικό χαρτί ?  
34. **Αν ναι τότε:**  
35. \_\_\_\_\_ Τοποθέτησέ το σε ξεχωριστή θέση μπροστά σου δημιουργώντας στήλη Α ή Κ  
36. με αρχική τιμή  $x=1$  ή  $y=13$  αντίστοιχα  
37. \_\_\_\_\_ Επίστρεψε στην σειρά 32  
38. **Αν όχι τότε:**  
39. Έχει τιμή  $x+1$  ?  
40. **Αν ναι τότε:**  
41. \_\_\_\_\_ Τοποθέτησέ το πάνω σε οποιαδήποτε στήλη Α με τιμή  $x$  έτσι ώστε να φαίνεται και το προηγούμενο χαρτί  
42. \_\_\_\_\_ Επίστρεψε στην σειρά 32  
43. **Αν όχι τότε:**  
44. Έχει τιμή  $y-1$  ?  
45. **Αν ναι τότε:**  
46. \_\_\_\_\_ Τοποθέτησέ το πάνω σε οποιαδήποτε στήλη Κ με τιμή  $y$  έτσι ώστε να φαίνεται και το προηγούμενο χαρτί  
47. \_\_\_\_\_ Επίστρεψε στην σειρά 32  
48. **Αν όχι τότε:**  
49. Έχεις χαρτιά να τραβήξεις ?  
50. **Αν ναι τότε:**  
51. \_\_\_\_\_ Επίστρεψε στην σειρά 11  
52. **Αν όχι τότε:**  
53. Έχει τοποθετηθεί σε στήλη οποιοδήποτε χαρτί από την τελευταία φορά που η **Τράπουλα** πήρε τιμή ?  
54. **Αν ναι τότε:**  
55. \_\_\_\_\_ Επίστρεψε στην σειρά 21  
56. **Αν όχι τότε:**  
57. \_\_\_\_\_ **Τράπουλα**= τα χαρτιά μπροστά σου που δεν ανήκουν σε στήλες  
58. \_\_\_\_\_ Ο **Συμπέθερος** τοποθετείται σε διαφορετική θέση στην **Τράπουλα**  
59. \_\_\_\_\_ Επίστρεψε στη σειρά 11

## ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΡΟΗΣ

[https://lucid.app/lucidchart/4f28a8a7-ed5a-4708-8b76-96c672b7f533/edit?viewport\\_loc=145%2C379%2C3071%2C1521%2C0\\_0&invitationId=inv\\_354a84cb-ec42-4612-97f3-d956bd0bff3f](https://lucid.app/lucidchart/4f28a8a7-ed5a-4708-8b76-96c672b7f533/edit?viewport_loc=145%2C379%2C3071%2C1521%2C0_0&invitationId=inv_354a84cb-ec42-4612-97f3-d956bd0bff3f)



## Συμβολή συμφοιτητών

