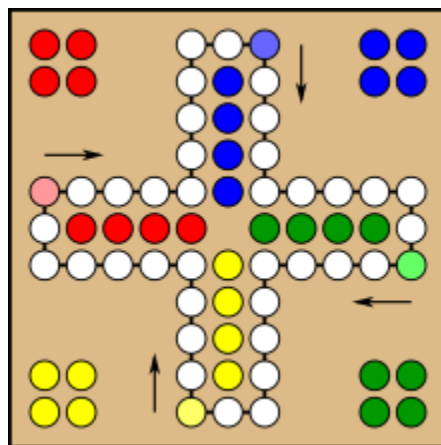


## شرح پروژه پایانی

کارگاه برنامه نویسی مقدماتی C++

انجمن علمی ریاتیک دانشگاه شهید بهشتی

موضوع: پیاده سازی بازی Ludo (همون منچ خودمون!)



همچنین صفحه‌ای در نظر می‌گیریم.

نکاتی که در پیاده سازی در نظر گرفته شود:

- ابتدا تعداد بازیکن‌ها (بین ۲ تا ۴) توسط کاربر مشخص شود.
- هر بازیکن قبل از شروع بازی رنگ خود را انتخاب کند.
- در نوبت هر بازیکن، ابتدا بازیکن یک تاس بیندازد، سپس اگر می‌توانست حرکتی انجام دهد انتخاب کند که با کدام مهره خود می‌خواهد حرکت را انجام دهد. (یا اگر امکان وارد کردن مهره جدید به زمین را داشت، یک مهره برای ورود انتخاب کند).
- اگر در یک نوبت با توجه به عدد تاس پرتاب شده بازیکن نمی‌توانست کاری انجام دهد، برنامه خود به خود از نوبت آن بازیکن عبور کند.
- اولین تیمی که همه مهره‌هایش به خانه رسیدند، بازی متوقف شده، برنده بازی مشخص شود و در ادامه برنامه مجدداً به منوی اولیه بازگردد.
- همه قوانینی که در این بازی وجود دارد در پیاده سازی لحاظ شود.
- برای نشان دادن وضعیت بازی در هر مرحله می‌توانید از هر روشی که خواستید استفاده کنید و هرچه روش نمایش صفحه منچ از نظر بصری بهتر و راحت‌تر باشد بهتر است. (پیشنهاد می‌شود برای نمایش صفحه بازی در هر مرحله از یک آرایه دوبعدی و کاراکترهای خاص برای هر مهره و ناحیه از زمین استفاده شود).

## جمع‌بندی.

ورودی برنامه در هر مرحله: شماره مهره‌ای که کاربر می‌خواهد حرکت را با آن انجام دهد. (مگر اینکه امکان انجام حرکت با توجه به عدد تاس ظاهر شده وجود نداشته باشد)

خروجی برنامه در هر مرحله: وضعیت صفحه منچ در هر مرحله نمایش داده شود.

برای انجام بازی و آشنایی بیشتر با ساختار بازی، پیشنهاد می‌کنیم چند مرتبه بازی را در سایت زیر بازی کنید 😊

[/https://ludoking.com/play](https://ludoking.com/play)

در صورت پیاده‌سازی برنامه با رابطه کاربری و GUI امتیاز اضافه‌تری در نظر گرفته می‌شود.

پروژه‌های برتر به عنوان مرجع (در صورت رضایت فرد) با ذکر نام در لینک github قرار خواهند گرفت.