

Esercitazione del 04/12/2020

TOMBOLA!

Si sviluppi un programma in linguaggio C per simulare il gioco della tombola.

Nello sviluppo del codice tenere conto delle seguenti osservazioni:

- Gestire N giocatori
- Dare la possibilità di scegliere il numero delle cartelle per ogni giocatore
- Determinare i seguenti premi: ambo, terno, quaterna, cinquina, tombola e tombolino. L'importo deve essere determinato in base al numero di cartelle acquistate dai giocatori
- Gestire una singola cartella come array multi-dimensionale
- Gestire il tombolone come array multi-dimensionale (già ordinato)
- Gestire gruppi di cartelle (sei alla volta) in modo tale che contengano tutti i 90 numeri, seppur in ordine sparso.
- Gestire lo storico dei numeri estratti
- Prevedere la funzione per il ricontrollo di una singola cartella

Bonus:

- Utilizzare la funzione random per simulare la presenza del giocatore che "chiama l'ambo dopo il primo estratto". In tal caso ovviamente il premio non può essere corrisposto.