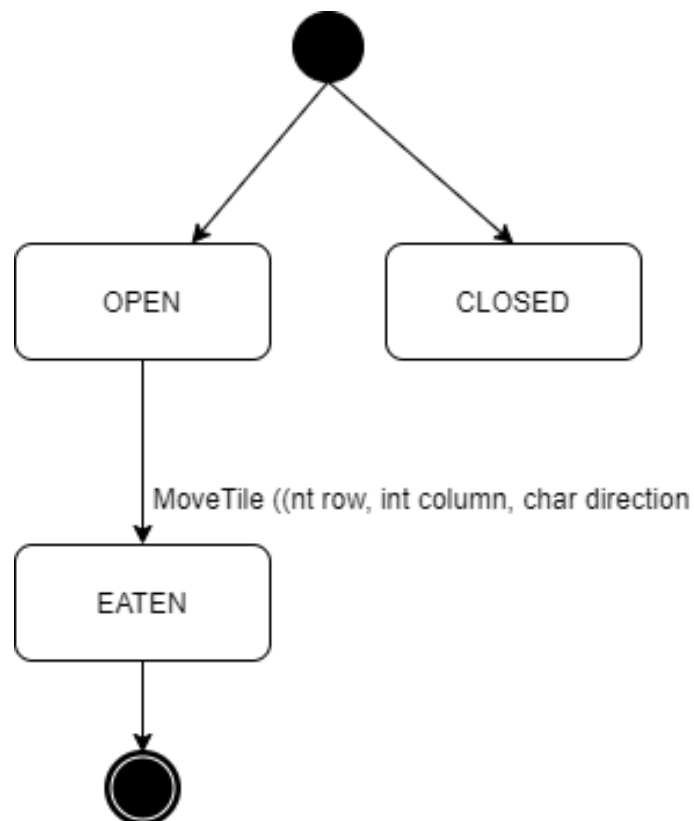
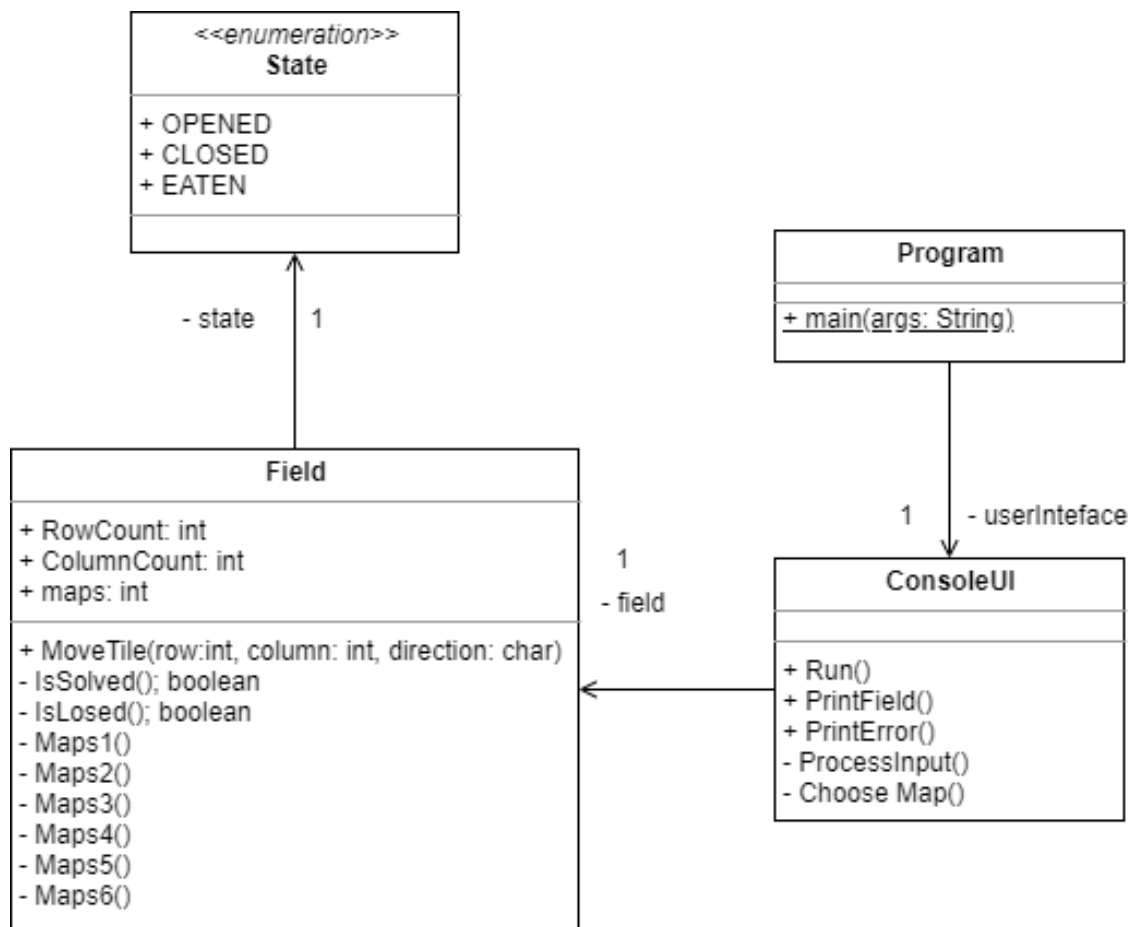


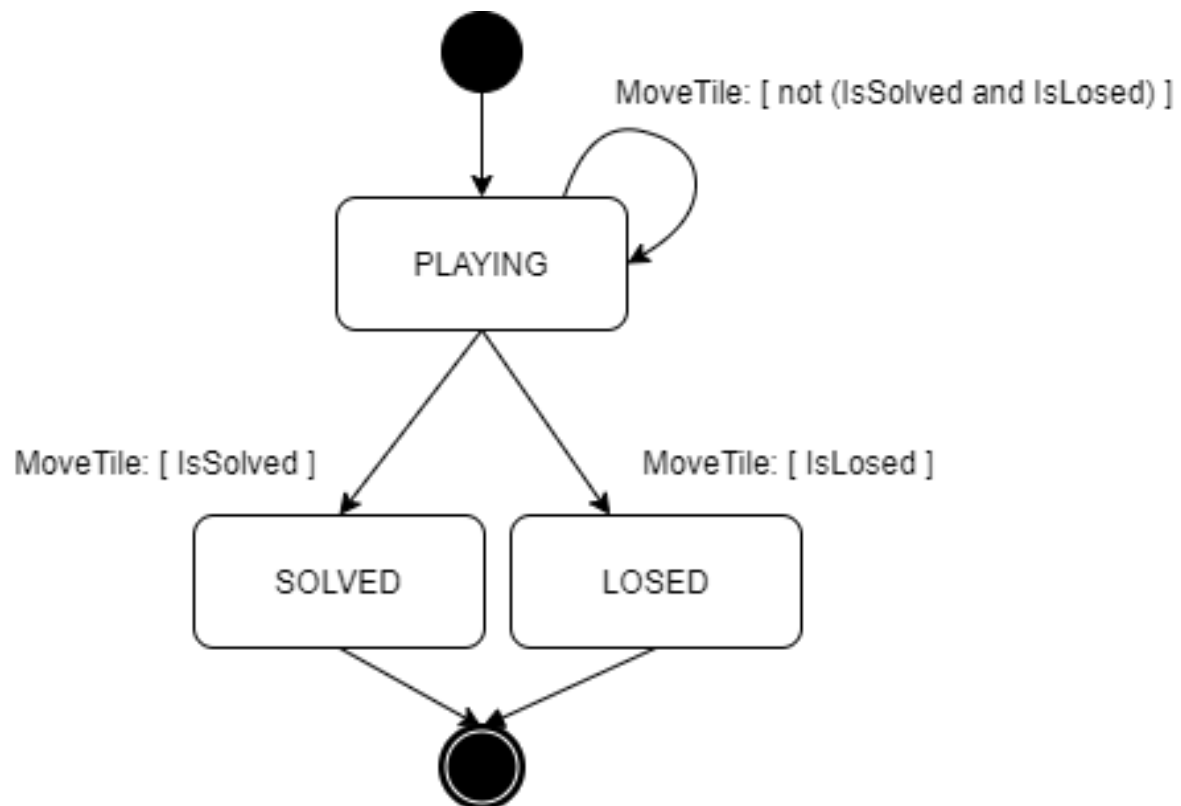
Iryna Mamai

Informatika II

Streda 9:10

Peg Solitaire





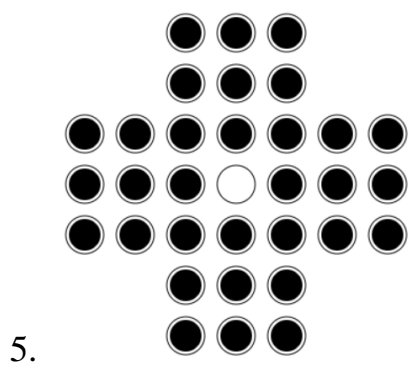
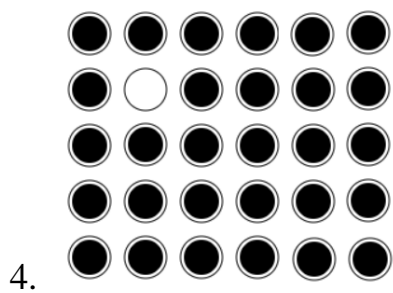
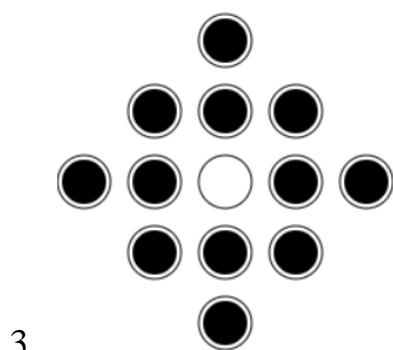
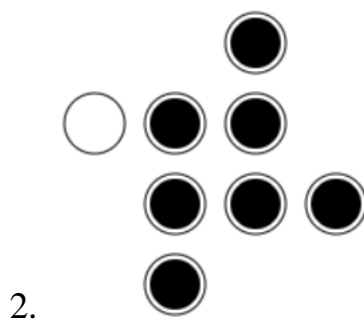
Spôsob overovania stavov hry:

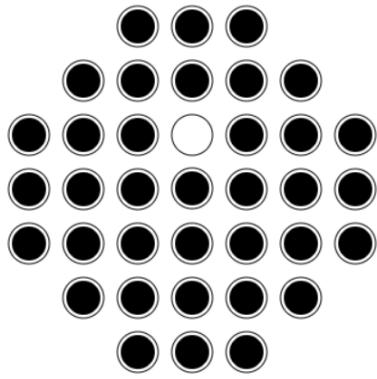
1. Hra sa považuje za vyhratú, ak platí: **počet dlaždíc v stave OPENED == 1**,
2. Hra sa považuje za prehratú, ak platí: **počet dlaždíc v stave OPENED > 1, a nemôžete sa pohnúť žiadnu dlaždicu.**
3. Ak hra nebola vyhratá ani prehratá, pokračuje sa ďalším ťahom hráča.

Spôsob prechodu medzi stavmi dlaždíc:

- presunúť dlaždice pomocou **MoveTile(int row, int column, char direction)** - len ak dlaždica a dlaždica cez ktorú sme chceli skočiť je v stave **OPENED**, a pozícia, na ktorú chceme skočiť je v stave **EATEN** (podobne ako checkers),
- ak **MoveTile(int row, int column, char direction) == true**, to potom dlaždica, cez ktorú sme skočili prejde do stavu **EATEN** (podobne ako checkers).

Mám 6 rôznych typov hracieho poľa:





6.