

# Pseudokod för yatzy

Här beskriver jag på ett övergripande sätt de olika stegen i mitt yatzy spel med pseudokod. Pseudokoden är uppdelad i grundläggande "funktioner" - en verklig lösning innehåller troligen fler funktioner än dessa som kan användas för att utföra eller stödja vissa uppgifter som specificeras i dessa funktioner.

## **start:**

```
Initialize player dicehand  
Initialize scoreboard  
Set number of rounds to 0  
Set total score to 0
```

## **newRound:**

```
IF number of rounds >=3 OR all dice are locked THEN  
    Call scoring  
ELSE  
    Reset locked dice  
    Call roll()  
END IF
```

## **roll:**

```
Roll all unlocked dice  
Increment number of rounds  
Let player lock dice  
Call newRound()
```

## **scoring:**

```
FOREACH scorebox in scoreboard  
    Calculate score based on rolled dice  
END FOREACH  
Display all calculated scores  
Let player choose where to score  
Lock the chosen score  
IF all scores are locked THEN  
    Call endGame()  
ELSE  
    Call newTurn()  
ENDIF
```

## **newTurn:**

```
Reset all unlocked scores to null  
Reset number of rounds to 0  
Unlock all dice
```

**endGame:**

Calculate the total score

Calculate bonus

Add bonus to total score

Display final results