

Lab 02-3

本次Lab是掷骰子游戏的第三次实验。在本次实验中，请各位同学将该游戏视为支持游戏大厅的应用。接下来，介绍一下掷骰子的游戏要求和实现要求。

游戏要求：

- 1) 该游戏有很多玩家，这些玩家可以预先注册。
- 2) 系统可以发起一盘掷骰子游戏（支持同时进行多盘游戏），等待两个玩家加入。用户加入游戏时需要选择计分方式，系统预置的计分方式有两种，分别是【相加后除以6的余数】和【相乘后除以6的余数】。
- 3) 一盘游戏可以支持多轮，即可分几次胜负，每轮需要给出胜负结果。胜负规则是：每个玩家掷两次骰子，系统根据用户选择的计分方式给出得分，得分多的为赢家。
- 4) 一轮结束后询问第一个加入的用户是否开始下一轮还是结束游戏。如果选择开始下一轮，先打印出前面几轮的胜负结果，然后开始下一轮。选择结束游戏的话也是打印出前面几轮的胜负结果，然后结束游戏。

实现要求：

假设玩家已经注册好，就是说，在主程序中只需要固定写如下的代码，不需要通过交互的方式注册：

```
Player player1('A')
```

```
Player player2('B')
```

请按照游戏规则，设计并实现本次实验。要求用 **OO 的原则**对这个应用恰当地进行**抽象**和**封装**。

注：以上练习完成后，请在各个文件夹标明练习任务序号，将所有内容（包括代码、文档等）打包上传至 Elearning, DDL: 2020 年 4 月 21 日（周二）之前。