

Упражнения

1. Добавьте в игру «Блек-джек» проверку на ошибки. Перед началом очередного раунда программа должна проверять, достаточно ли карт в колоде; если нет, колода должна быть вновь наполнена (до 8 колод) и перемешана. Также программа должна перестать запрашивать у игрока, желает ли он взять ещё карту, если у него уже выпал блэк-джек.
2. Напишите однокарточную версию игры «Война» с одной колодой, структура раунда в которой такова: все игроки тянут по одной карте, а выигрывает тот, у кого номинал карты оказался наибольшим.
3. Доработайте проект «Блек-джек» так, чтобы игроки могли делать ставки. Программа должна следить за капиталом каждого игрока и выводить из игрового стола тех, у кого закончились деньги.
4. Создайте несложную объектно-ориентированную игру, в которой игрок сможет менять своё местонахождение на игровом поле, перемещаясь каждый раз в одно из мест, ближайших к данному. Игрок может ходить только вверх, вниз, влево, вправо, но не по диагонали. Размер игрового поля может варьироваться от 2x2 до 10x10 в зависимости от очередного запуска программы.