

SIMULAZIONE STRACCIA CAMICIA: PARTITE INFINITE

L'idea del mio progetto è quella di creare una simulazione per il gioco "Straccia Camicia", che individui le combinazioni di carte che porti a una partita infinita. La difficoltà principale è analizzare e trovare eventuali combinazioni di carte che portano a una partita infinita, ovvero una situazione in cui il gioco non termina mai.

Gioco Straccia Camicia

1. Distribuzione delle carte: Dopo aver mescolato, il mazziere distribuisce le carte in mazzetti uguali tra i giocatori, senza che questi vedano il contenuto.
2. Inizio del gioco: Il primo giocatore pone la prima carta del proprio mazzetto visibile sul tavolo, seguito dagli altri giocatori a turno.
3. Carte vincenti: Le uniche carte vincenti sono l'asso, il due e il tre di qualsiasi seme.
4. Obbligo di giocare: Quando un giocatore gioca una carta vincente:
 - Asso: il giocatore successivo deve giocare 1 carta.
 - Due: il giocatore successivo deve giocare 2 carte.
 - Tre: il giocatore successivo deve giocare 3 carte.
5. Interruzione dell'obbligo: Se durante l'obbligo viene giocata una carta vincente, l'obbligo si interrompe e tocca al giocatore successivo.
6. Mancata carta vincente: Se il giocatore obbligato non gioca una carta vincente, il giocatore che ha giocato la carta vincente prende il mazzetto comune del tavolo e lo mette sotto il proprio mazzetto, iniziando una nuova giocata.
7. Obiettivo: Il gioco continua fino a quando un giocatore prende tutte le carte, diventando l'unico proprietario del mazzo.

Nel mio caso implemento una simulazione con due giocatori.

Obiettivi del Progetto

Il progetto prevede la realizzazione di un programma che:

- Simuli il gioco "Straccia Camicia" secondo le regole standard.
- Analizzi le combinazioni di carte che possono portare a partite infinite.
- Fornisca in output con le sequenze di carte che causano situazioni di loop.

Strumenti da utilizzare

- OOP
- Database