

TEMA 15: Halma

Si richiede:

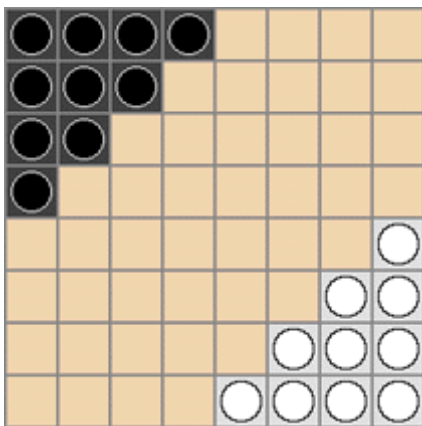
- Analisi (testuale);
- Progettazione;
- Implementazione con relativa documentazione;
- Piano di test ed esito test;

Di un sistema che implementi il gioco della Halma.

Il gioco della Halma è un gioco per due persone.

Il tavoliere è costituito da 8x8 caselle.

Ogni giocatore ha inizialmente 10 pedine posizionate come mostrato nella seguente figura:



Lo scopo del gioco è di muovere le proprie pedine dentro tutte le caselle nella zona di partenza dell'avversario. Il giocatore che realizza questo per primo, vince.

Al proprio turno ciascun giocatore può muovere solo una pedina. La pedina può muovere di uno spazio in qualsiasi direzione purchè la casella di arrivo sia vuota.

Le pedine possono anche saltare altre pedine e pedine dell'avversario. Il salto non è obbligatorio e, compatibilmente con il movimento della pedina, può essere effettuato in tutte le direzioni. La pedina può solo saltare sopra un'altra pedina verso una casella vuota sulla quale atterrerà.

Se la posizione di arrivo lo permette è possibile eseguire ulteriori salti.

Le pedine saltate non vengono rimosse ma tutte rimangono sulla tavola di gioco fino alla fine della partita.

La partita finisce quando viene soddisfatta una delle seguenti condizioni:

- Uno dei giocatori ha mosso tutte le pedine nella zona di partenza dell'avversario. Questo giocatore vince la partita.
- Uno dei giocatori ha ancora una o più pedine nella propria zona di partenza dopo la 30esima mossa. Questo giocatore perde la partita.
- Il giocatore che ritorna su una delle sue caselle di partenza dopo la 30esima mossa ha altresì perso la partita. Questa regola punisce quei giocatori che lasciano e/o ritornano nelle caselle della propria zona di partenza impedendone l'accesso all'avversario.

Suggerimenti: il giocatore potrà inserire le coordinate della pedina da muovere (es. A 4) e quelle della cella di arrivo (es. B 5).

Si gestisca anche un palmares dei vincitori.