

דמקה

אנא ממשו משחק דמקה קל

דגשים למימוש

- ממשו את התוכנית בשפה הנוחה לכם וציינו כמה זמן הושקע בפרוייקט. מטרת הפרוייקט היא בחינת נכונות, קריאות ואפקטיביות המימוש ביחס לזמן המושקע.
- נא צרפו עם הקוד גרסא ניתנת להרצה (למשל יש לקמפל מראש קוד C).
- התכנה תקבל קובץ טקסט המתאר רצף מהלכי דמקה ותדפיס את המנצח "first" או "second" או "tie"
- במקרה והתבצע מהלך לא חוקי או שהמשחק לא הגיע לסופו, התכנה תדווח על כך.
- מצורפים לתרגיל זה ארבעה קבצי טקסט לדוגמא. הפלט הנדרש מהתוכנה מופיע בקובץ expected output.txt

חוקי דמקה קל

- הלוח 8 על 8 משבצות.
- חייל יכול לנוע רק באלכסון קדימה.
- אם יש מהלך של אכילה, חובה לאכול, גם אכילות מרובות. אוכלים רק קדימה.
- כדי לפשט - אין מלכה לחייל שמגיע לקצה הלוח.
- 0,0 היא המשבצת הלבנה הימנית תחתונה. המצב ההתחלתי מוצג בתמונה.
- בקובץ הטקסט מהלך מוגדר כך: $x0, y0, x1, y1$ כאשר $x0$ הוא עמודת המוצא, $y0$ הוא שורת המוצא ו- $x1, y1$ הם היעד. אכילה מרובה מופיעה בתור מספר שורות.
- המשחק מסתיים כאשר אין מהלכים אפשריים לשחקן שתורו.
- המנצח הוא מי שבסוף המשחק נותרו לו יותר חיילים.

