

Uvod u objektno orijentirano programiranje

Zadatak je slijedeći. Potrebno je implementirati igru s tri kockice za dva igrača. Igra se sastoji od šest rundi. U svakoj rundi igrači bacaju po tri kockice.

Bacanje se boduje ovisno o broju trenutne runde. Igrač dobiva bod za svaku vrijednost na kocki koja je jednaka trenutnom broju runde. Ukoliko su sve tri kocke jednake broju runde tada igrač dobiva 21 bod i mogućnost ponovnog bacanja. Ukoliko su sve tri vrijednosti na kockama jednake ali nisu broj trenutne runde, tada igrač dobiva 5 bodova.

Na primjer:

Runda 1:

Igrac 1 : 1 2 3 = 1 bod

Igrac 2 : 1 1 1 = 21 boda

Igrac 2 : 1 3 4 = 21+1 = 22 boda

Runda 2:

Igrac 1 : 3 3 3 = 1 + 5 = 6 boda

Igrac 2 : 2 2 5 = 22 + 2 = 24 boda

Runda 3: ...

Obratite pozornost na metode i klase koje se zovu iz testne klase, po njima morate modelirati vaš program. Testna klasa se ne smije mijenjati.

Testna klasa očekuje da će se negdje u vašem programu rezultat bacanja kockica očekivati u obliku zapisa s konzole (Scanner definirajte samo jednom i proslijedite ga metodama koje ga koriste).

Npr.

```
int[] roll(Scanner s) {  
    return polje;  
}
```