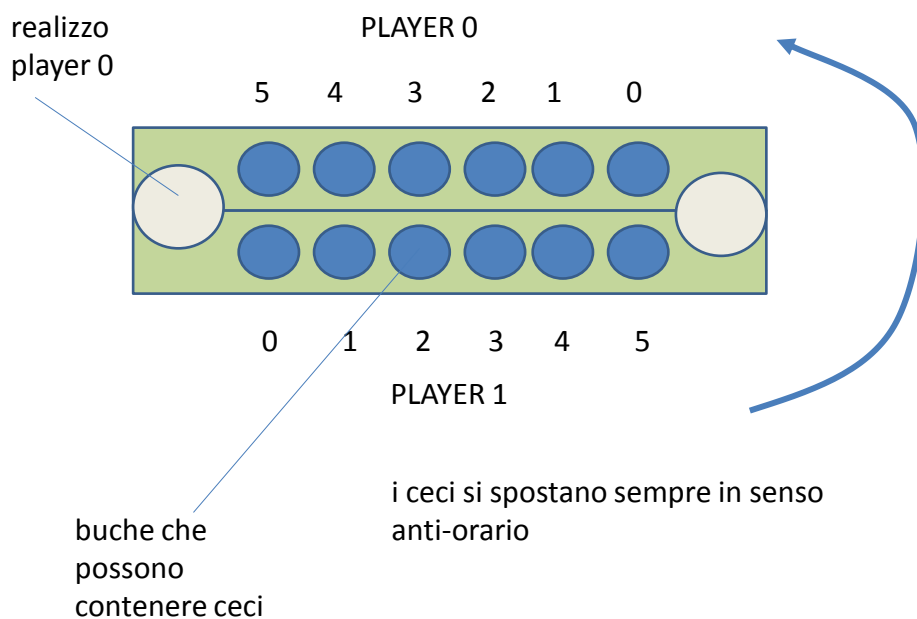


Esercizio Bantumi 1 del 19/3

Consegnare corretto entro il 10/4 compreso

Si tratta di iniziare a riflettere su come realizzare un programma che è capace di eseguire mosse (decise dall'utente) del gioco Bantumi. Una descrizione del gioco è qui: <http://everything2.com/title/bantumi>, mentre si può giocare qui: <http://www.hitfreegames.com/flash-games-1851/Bantumi.html>. La piattaforma di gioco è rappresentata di seguito. Ogni giocatore ha 6 buche piccole (azzurre) e 1 grande (grigia). Ogni buca piccola è identificata da un numero da 0 a 5, come mostrato in figura. Le buche grandi sono associate a 6. Ogni giocatore muove i suoi ceci da sinistra a destra.



Rappresenteremo la piattaforma di gioco con un array `int B[2][7]`. La riga 0 di B rappresenterà le buche piccole 0..5 del player 0, mentre la buca grande del player 0 sarà `B[0][6]`. La riga 1 di B fa lo stesso per il player 1. Insomma le 2 parti della piattaforma sono rappresentate in B in modo uguale tra loro (come infatti sono viste dai 2 giocatori). Si chiede di scrivere un programma capace di leggere da "input" 14 interi e di riempire con essi gli elementi di B. I primi 7 riempiranno la prima riga e i successivi 7 la seconda. Si chiede inoltre di aggiungere al programma istruzioni che producono le seguenti 2 stampe:

i) stampare su cout una rappresentazione della situazione rappresentata da B che assomiglia (fate del vostro meglio ma usate istruzioni semplici) al disegno della piattaforma mostrato prima in cui verrebbero inseriti i valori di B.

ii) stampare su un file "output" solo i 14 valori di B nello stesso ordine richiesto per (i) e cioè, prima i dati del player 0, in ordine dalla buca grande alla buca piccola di numero 0 e, in una seconda riga, i dati del player 1 in ordine dalla buca piccola 0 alla buca grande.