

Sprogramirajte poenostavljeno igro "riziko".

Uporabljamo en set igralnih kart ki vsebuje 52 kart (za vsako vrednost po 4 z različnimi znaki).

Naj omenem da znaki ali barve niso pomembni v tej nalogi, le "rank" karte (A, 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K).

možni izidi:

A,2,3,4,5,6 - low

7 - neutral

8,9,10,J,Q,K - high

Začetno stanje točk je 10.

Na začetku vsakega kroga igre karte se premešajo.

Mi potem napovemo izid, low, high, ali neutral.

Po opravljeni izbiri, program naključno izbere rezultat in nas obvesti ali smo zmagali, koliko in seštevek točk po opravljenem žrebanju številke

Če pravilno uganemo za low ali high dobimo 1 točko, za neutral dobimo 4 točk.

Če ne uganemo izgubimo 1 točko.

Igra se ustavi ko dosežemo 25 točk oziroma ko izgubimo vse točke .

Specifikacija igre ni striktna, lahko jo tudi "predate" po svoje.

Igro načeloma lahko sprogramirate na 3 načina:

1. kot konzolno aplikacijo

2. kot aplikacijo ki ima GUI (v Visual Studio ali karkoli podobnega)

3. aplikacija ki uporablja grafično knjižnico ali game engine (SDL, Cocos2dX ali karkoli podobnega, grafični elementi niso predpisani in so stvar posameznika)

Možna je tudi drugačna rešitev po lastni izbiri kandidata.

Nalogo opravimo v programskem jeziku C++.

Če vam programski jezik predstavlja oviro potem izjemoma lahko uporabite katerikoli drugi programski jezik(C++ naloge načeloma imajo prednost).

primer izpisa konzolne aplikacije:

> !!! DOBRODOSLI V RIZIKO !!!

> Izberite: 1-low;2-high;3-neutral

> 3

> A ; izgubili ste; stanje tock 9

>

> Izberite: 1-low;2-high;3-neutral

> 1

> 10 ; izgubili ste; stanje tock 8

>

> Izberite: 1-low;2-high;3-neutral

> 2

> K; zmaga; stanje tock 9

>
> Izberite: 1-low;2-high;3-neutral
> 3
> 7; zmaga; stanje tock 13

...
.....