

Maják kincse (Awari)

Készítsen awari játékot! A játéktér 12 darab lyukból („házból”) áll, amelyek körkörösén helyezkednek el. Ezek közül 6-6 egymás mellett lévő az egyik, illetve a másik játékosé. (A körkörös elhelyezés természetesen ebben a megvalósításban nem kötelező, de a házak egymásutánisága adott.)

Minden házban kezdetben 4 darab mag van. A játékosok felváltva jönnek egymás után. Az éppen következő játékos kiválasztja a saját házai egyikét, abból kiveszi a magokat, és házak bejárési sorrendjének megfelelő irányban egy-egy magot helyez a házakba addig, amíg az összes mag el nem fogy. A saját és az ellenség házaiba egyaránt tesz magot, de azt a házat kötelezően kihagyja, amelyikből elvette a magokat, még akkor is, ha annyi mag van a kezében, hogy körbeér. Ha ezek után az ellenségnek az a háza, amelyikbe utoljára került mag a lépés során, 2 vagy 3 magot tartalmaz, akkor ezek a magok az éppen lépő játékoséi lesznek (kikerülnek a játékból, és ennyi pontot kap a játékos). Ha az a ház, amelyik ez előtt van, szintén 2 vagy 3 magot tartalmaz a lépés után, ezek is a játékoséi lesznek. És visszafelé hasonlóképpen, egészen addig, amíg el nem érünk egy olyan házhoz, amelyik nem az ellenségé, vagy nem 2 vagy 3 magot tartalmaz. Ezután már nem kap több pontot a játékos, még akkor sem, ha továbbhaladva még lenne ilyen ház.

Az a játékos nyer, aki a játék során 25 vagy több pontot szerez. Döntetlen az állás, ha 24-24 pontot szerzett a két játékos.

A játékot a játékosnak a gép ellen kell játszania. A gép mindig az általa elérhető legjobb (legtöbb pontot eredményező) lépést teszi.

A játéktér a játék során folyamatosan, átlátható formában meg kell jeleníteni.

A feladat megvalósításakor objektumorientált szemléletet kövessen!