

RĪGAS TEHNISKĀ UNIVERSITĀTE

Datorzinātnes un informācijas tehnoloģijas fakultāte

LDI institūts

Tehniskais uzdevums

mācību priekšmetā

“Funkcionālā programmēšana”

Izstrādāja:

Sergejs Cibulis

2.grupa, 151RDB210

Lauris Krištopanovs

2.grupa, 151RDB201

2017./18. māc. Gads

**Realizēt kāršu spēli ragana.**

**Programmai realizēt šādus uzdevumus**

* samaisīt kārtis
* Spēles kāršu kopa sastāv no 35 kārtīm (6-A, izņemot kreiču dāmu), kārtis sadalās pēc vērtības un krāsas (sarkana vai melna), piemēram, (R 6) sarkans seši vai (B K) melns kungs.
* izvēlēties spēlētāju skaitu, pieļaujamās vērtības 2,3,4 citādāk paziņojums par nepareizu ievadi, ievadi jāatkārto
* izvēlēties kurš spēlētājs cilvēks/dators, ievadīt burtus C prieks datora vadīta spēlētāja, P prieks cilvēka vadīta spēlētāja, apstrādā citus ievadītus simbolus kā kļūdas
* jābūt vismaz vienam Cilvēka vadītam spēlētājam

**Uzdevumi kuri tiek realizēti spēles gaitā**

* izdalīt kārtis ievadītajam spēlētāju skaitam.
* atrast pārus un izņemt pārus no rokas. Paris ir vienādas krāsa un vērtības.
* pārbaudīt vai spēlētājiem ir kārtis, citādāk spēlētājs iziet no spēles.
* Ja palika viens spēlētājs beigt spēli un pēdējais spēlētājs ir zaudētājs.
* ļaut cilvēkam izvēlēties kārti no iepriekšējās rokas, ievadot skaitli no 1 līdz (iepriekšēja spēlētāja karšu skaits), apstrādāt kļūdas lai nevarētu ievadīt vērtību kas nav šajā diapazonā.
* datoram izvēlēties kārti no iepriekšējā rokas, nejauši izvēlās kārti no iepriekšējā spēlētāja diapazona 1 līdz (iepriekšēja spēlētāja karšu skaits)
* realizēt automātisku pārslēgšanos starp gājieniem un spēlētājiem.
* izvadīt zaudētāju