

Grundläggande programmering med C++

Inlämningsuppgift 2: Kortduellen

1. Uppgiftsbeskrivning

Som andra inlämningsuppgift ska du utveckla ett C++ program där två användare spelar kort. Spelet går ut på att användarna drar varsitt kort ur en kortlek. Högst kort vinner. En vinnare avgörs i form av bäst av tre.

Följande krav måste uppfyllas i ditt program:

- Hela kortleken blandas innan spelarna drar sina kort.
- Högsta valör mellan korten avgör vinnare.
- Om två kort med samma valör dras avgör kortfärgen vem som vinner. Färgen rankas spader, hjärter, ruter och klöver, där spader är högsta färgen.
- Tydligt framgå vilka kort som dragits innan vinnaren avgörs.
- Tydligt framgå vem som leder pågående spel samt vem som avgörs som vinnare.
- Ett poängsystem ska finnas som säger hur många gånger en spelare har vunnit och förlorat.
- Programmet måste vara uppdelat i minst 3st egendefinierade funktioner. Varav en måste ta emot input och returnera ett svar. Det går även utmärkt att dela upp så att en funktion tar emot input och en annan returnerar ett svar.
- Minst en array måste användas för att representerar kortleken.

2. Dokumentation

Din lösning ska lämnas in som en rapport och ska bestå av två delar, en laborationsrapport som beskriver lösningen och sedan bilagor i form av källkod. Lämpligt omfång på laborationsrapporten är 4 - 6 sidor (bilagor är inte inkluderade) då följande innehåll ska finnas:

- Försättsblad med namn, program och personnummer.
- Problembeskrivning där du beskriver vilka del problem som identifierats samt hur du har gått tillväga för att lösa dessa.
- Beskriv egna antaganden och krav som du identifierat för att lösa uppgifts listade krav.

Följande innehåll ska finnas med som bilagor:

- Källkod som löser uppgiften.
- Kommentarer i källkoden som tydligt förklarar avsikten med koden.

3. Regler

Inlämningsuppgiften ligger till grund för examination i kursen och löses individuellt. Detta innebär att det är väldigt viktigt att materialet som skickas in till läraren är ditt eget och är enkelt att identifiera som ditt eget. Att kopiera text, bilder eller kod är inte accepterat. Däremot är det tillåtet att använda källhänvisningar för att visa vart information kommer ifrån samt diskutera lösningsförslag och strategier med lärare och studenter. Men uppgiften ska vara individuellt utförd efter egen förmåga. Grupparbete där källkod och skriftlig rapport skapas tillsammans tillåts inte.

4. Deadline

Sista inlämningsdatum för inlämningsuppgift 2 står angivet i Canvas. Rapporten ska lämnas in elektroniskt via läroplattformen Canvas (instruktioner finns på kurshemsidan). Alla andra former av inlämning (ex e-post, utskrivna papper) är inte tillåtna.