

# Uno als Konsolenprogramm in C++

Must:

- Basic/standard Uno Regeln
- Karten (in blau, rot, grün, gelb):
  - 0 – 9
  - +2
  - aussetzen
  - reverse
  - Joker karten (schwarz): +4, Farbe wählen

## Aufbau und Bedeutung der Spielkarten

1. Insgesamt befinden sich im UNO Spiel 108 Spielkarten, welche wie folgt aufgeteilt sind:

- ▶ 19 blaue Karten mit den Ziffern 0 bis 9
- ▶ 19 grüne Karten mit den Ziffern 0 bis 9
- ▶ 19 rote Karten mit den Ziffern 0 bis 9
- ▶ 19 gelbe Karten mit den Ziffern 0 bis 9

Macht zusammen 76 Nummernkarten.

2. Dazu kommen die 32 Aktionskarten: je 8 Zieh-Zwei-, Retour- und Aussetzkarten und je 4 schwarze Farbwahl- und Zieh-Vier Farbenwahlkarten (beide werden auch als Joker bezeichnet).

- Menschlicher Spieler ist als erstes dran
- falls mehr als 2 Spieler, im Uhrzeigersinn spielen
- Karte legbar, wenn gleiche Farbe oder gleiche Zahl
- Karten zufällig mischen
- spielen gegen einen Bot
- jeder Spieler bekommt 6 Karten
- +2 & +4 kann man stapeln
- nur einmal ziehen
- wenn man legen kann, muss man legen
- wenn man keine Karte legen kann, vom Stack ziehen
- Stack leer -> neu mischen
- Kommandozeile soll zeigen: aktuell liegende Karte, Karten in der Hand, Anzahl der Karten der anderen Spieler
- Der Spieler, der zuerst alle seine Karten ablegt hat gewonnen

Should:

- Mehrere bots (max. 3 bots)
- Karten in der Hand immer sichtbar
- Nach dem legen der vorletzten Karte, muss man innerhalb von 2 Sekunden „Uno“ in die Kommandozeile schreiben

Nice-to-have:

- Schöner Visualisierung (Kartenbilder, Kartenstack etc.)
- Extra Regeln (7 und 0, Option zu ziehen)