Створити клас «Гральний кубик»

|  |  |
| --- | --- |
| Поля | мінімальне значення можливих балів  максимальне значення можливих балів |
| Методи | знаходження випадкового числа балів між максимальним і мінімальним |

------------------- Dice.h -----------------

#pragma once

#include<string>

class Dice

{

private:

//1.Опис полів

int minScore;

int maxScore;

public:

//2.Опис методів доступу

void set\_MinScore(int value);

int get\_MinScore();

void set\_MaxScore(int value);

int get\_MaxScore();

//3. Опис конструкторів

Dice(int minScore, int maxScore);

Dice(int maxScore);

Dice();

//4.Опис інших методів

int getRandomScore();

//5.toString

string toString();

};

---------------- Dice.cpp ------------------

#include "stdafx.h"

#include "Dice.h"

#include<iostream>

using namespace std;

void Dice::set\_MinScore(int value)

{

if (value <= 0)

throw "error";

minScore = value;

}

int Dice::get\_MinScore()

{

return minScore;

}

void Dice::set\_MaxScore(int value)

{

if (value <= 0)

throw "error";

maxScore = value;

}

int Dice::get\_MaxScore()

{

return maxScore;

}

Dice::Dice(int minScore, int maxScore)

{

set\_MinScore(minScore);

set\_MaxScore(maxScore);

if (minScore > maxScore)

swap(minScore, maxScore);

}

Dice::Dice(int maxScore):Dice(1,maxScore)

{

}

Dice::Dice():Dice(1,6)

{

}

int Dice::getRandomScore()

{

return minScore+rand()%(maxScore-minScore+1);

}

string Dice::toString()

{

return "Dice ("+to\_string(minScore)+", "+to\_string(maxScore)+")";

}

-------------------------- main ---------------

// ConsoleApplication28.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

#include "Dice.h"

using namespace std;

int main()

{

Dice\* dices[100];

int realCount = 0;

dices[0] = new Dice();

realCount++;

dices[1] = new Dice(2,68);

realCount++;

Dice\* dice = new Dice(12,98);

int playerScore1= dice->getRandomScore();

int playerScore2 = dice->getRandomScore();

if (playerScore1>playerScore2)

{

printf("1");

}

else

if (playerScore1<playerScore2)

{

printf("2");

}

else

{

printf("0");

}

return 0;

}