

Tesztelés feladat - bowling

Készíts TDD módszerrel szöveges alkalmazást, ami a *bowling* játék szabályainak megfelelően a gurításokhoz kiszámolja a játékosok pontjait! A program tetszőleges programozási nyelven megoldható!

A játék szabályai a következők: (forrás: <https://www.bowling.hu/bowling-szabalyai/>)

- Ha nem sikerül két dobásból sem levinni az összes (10) fát, akkor a ledobott fák száma adja a mező értékét.
- Spare-nek hívjuk (jele „/”), ha két dobásból visszük le a 10 bábut (fát). E mezőhöz az ezt követő gurítás eredménye adódik hozzá.
- Strike-nak nevezzük (jele „X”), ha az első gurításra ledöntjük mind a 10 bábut. Ilyenkor elmarad a második gurítás. E mezőhöz a következő két gurítás eredménye is hozzáadódik.
- Ha egy játékos a 10. mezőt is hibátlanul teljesíti, akkor ezt követően kap még egy ún. „bónuszdobást”, mely spare esetén egy, strike esetén pedig plusz két dobást jelent.
- A maximális, 300-as eredményt úgy lehet elérni, hogy a lehetséges 12 kezdő dobás mindegyike strike.
- Azoknál a gurításoknál, ahol nem sikerült egyetlen fát sem ledöntenünk, „-” jellel jelöljük

A végső program dolgozza fel a `bowling.txt` állományt! Ennek a fájlnak az első sorában a játékosok száma van, majd 0-10 közötti számok sorozata. Minden szám a következő gurításban levett fák számának felel meg.

A program kimenete az egyes játékosok pontszám táblázata, a mezők „|” karakterrel elválasztva, a végső pontszám pedig „||”-al elválasztva.

Példa be- és kimenetek:

`bowling.txt`:

```
1
0 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2
```

kimenet:

```
1: - 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 | 1 2 || 26
```

`bowling.txt`:

```
2
0 2 0 8 0 0 4 6 0 0 2 0 10 2 3 1 0 4 5 2 0 2 0 2 0 0 0 8 1 10 2 2 2 2 2 2
```

kimenet:

```
1: - 2 | - - | - - | X | 1 - | 2 - | 2 - | 8 1 | 2 2 | 2 2 || 37
2: - 8 | 4 / | 2 - | 2 3 | 4 5 | 2 - | - - | X | 2 2 | 2 2 || 64
```
