



Esercitazione 8 (11-19)



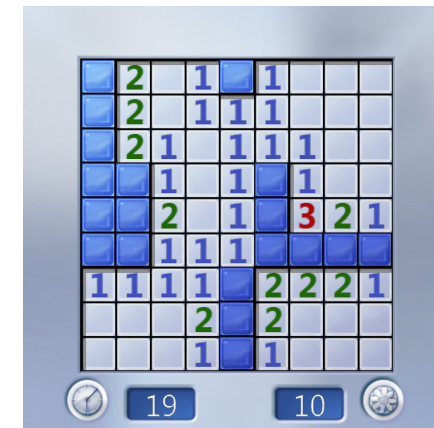
Esercizi C++

- Es. 2.3
- Es. 4.3
- Es. 3.2
- Es. 4.5



8.5 Campo minato in C++, gioco

- Incapsulare il gioco *Campo minato* in una classe
 - Riprendere l'esercizio 7.6
 - Parametri del costruttore: righe e colonne della matrice, numero di mine
 - Metodi `play_at`, `get_val`
 - Utilizzare il gioco da console testuale
- Ad ogni turno, l'utente sceglie una cella
 - Mostrare la matrice, con tutti e soli i conteggi fatti nelle celle già scelte
 - Non mostrare le celle non ancora scelte

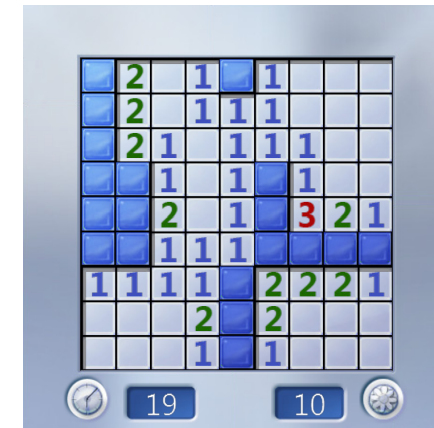


Scegliere il tipo di matrice da utilizzare; ad esempio, numeri negativi per mine e celle coperte



8.6 Campo minato in C++, conclusione

- Riprendere l'es. 8.5
- Rendere il gioco una sottoclasse di **BoardGame**
 - Implementarne tutti i metodi
- Conclusione della partita
 - Se viene scoperta una mina, la partita è persa
 - Se rimangono coperte solo le mine, la partita è vinta



8.7 Percorso del cavallo, suggerimento

- In *Python*, riprendere l'esercizio 6.5
- Implementare il metodo `flag_at`
 - A partire dall'ultima cella occupata, fare una sola mossa al posto dell'utente
 - Tra le celle raggiungibili, scegliere quella più chiusa (con meno alternative successive)

https://en.wikipedia.org/wiki/Knight's_tour#Warnsdorf's_rule

