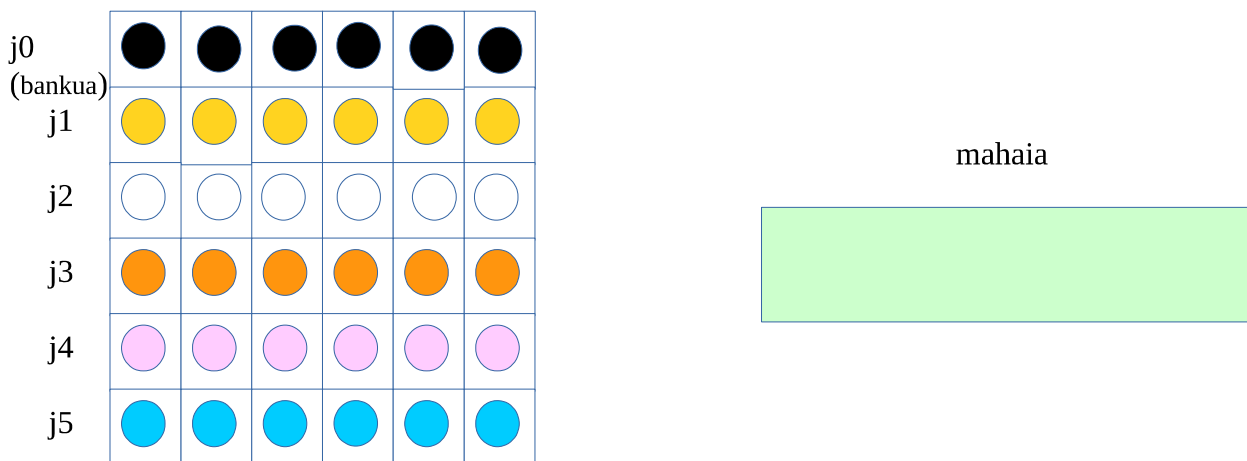


2. Koloreen jokoa (1,5 puntu)

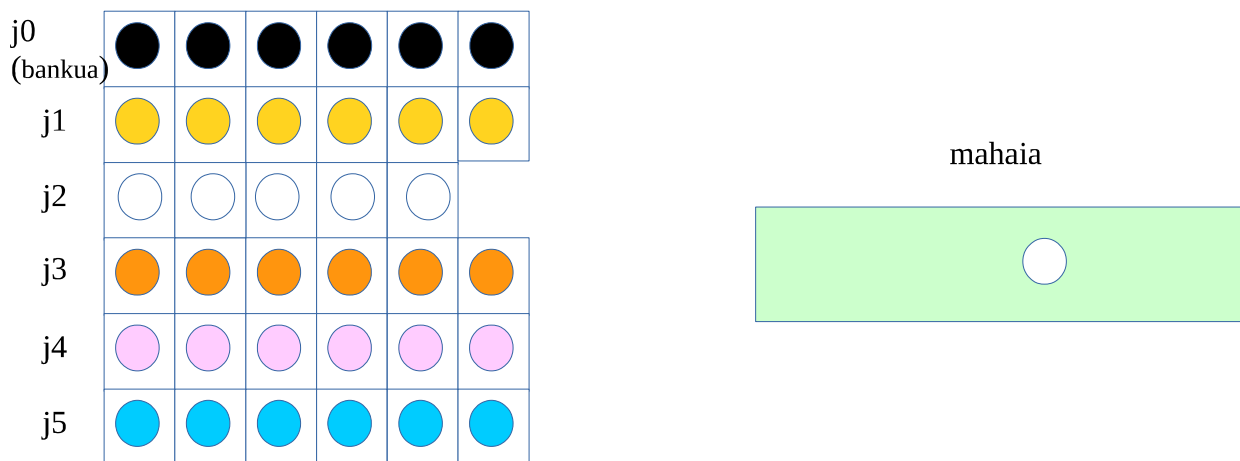
Joko bateko 5 jokalarik kolore bateko fitxa-kopuru bat dute (jokalaria guztiek hasten dute jokoa kopuru berarekin). Jokalari bakoitzak hasieran kolore bereko fitxak izango ditu, eta jokalaria guztiek kolore desberdinak dituzte. Gainera, bankuak kolore beltzeko fitxak ditu (bankua zerogarren jokalaria izango da).Jokoak mahai bat behar du, bertan fitxak ondoren azaltzen diren arauen arabera jarriko direlarik. Irudi honek jokoaren hasierako egoera erakusten du:



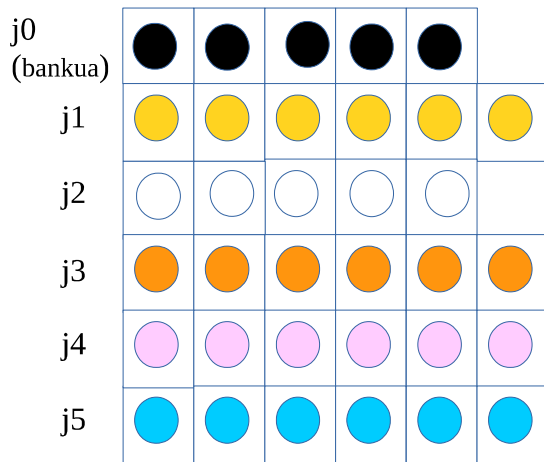
Jokaldi bakoitzan bi dado botako dira, ondoko arauekin:

1. Lehen dadoaren balioa 6 baldin bada, jokoa amaitzen da.
2. Bestela, lehen dadoa bikoitia baldin bada, bigarren dadoaren balioak esango du zein jokalarik mugitzen duen fitxa bat mahaira. Dadoaren balia 1etik 6koa denez, balio horri bat kenduko zaio [0, 5] tarteko balioa lortzeko. Jokalariak fitxarik ez baleuka, ez da ezer egingo.
3. Lehen dadoa bakoitia baldin bada, fitxa bat mugituko da mahaitik bigarren dadoaren balioak esango duen jokalarira. Fitxa hori jokalaria erabiliko duen azkena izango da. Mahaian fitxarik ez balego, ez da mugimendurik egingo.
4. Irabazlea fitxa beltz gehien duen jokalaria izango da (bankua kontuan hartu gabe). Berdinketaren kasuan, irabazlea puntuazio maximoa duen lehen jokalaria izango da.

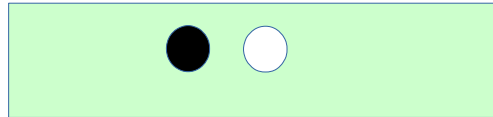
Adibidez, hasierako egoeran dadoek (4, 3) emango balute, bigarren jokalaria fitxa bat hartuko litzateke (3 ken 1) eta mahaian jarri beharko litzateke:



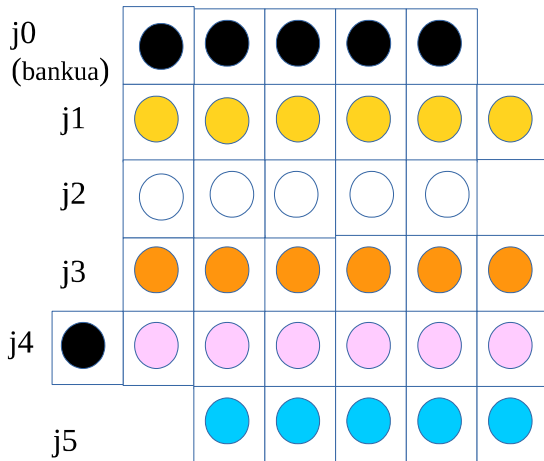
Dadoak berriro botatzen direnean (4, 1) bikotea aterako balitz, fitxa bat mugituko da 0garren jokalaritik mahaia:



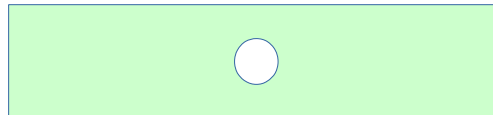
mahaia



Eta orain (3, 5) aterako balitz, lehenengo dado bakoitia denez, fitxa bat mugituko da mahaitik 4garren jokalarira. Kontuan izan mugituko den fitxa mahaian kokatu zen azkenekoa izango dela. Gainera, fitxa hori 4garren jokalaria jokatu duen azkena izango da.



mahaia



Azpiprograma hau inplementatu behar da:

```
public class Jokoa {
    Queue<Integer>[] jokalariai;
    // Fitxen koloreak balio osokoen bidez adierazten dira: beltzak 0 eta
    // beste jokalarien kolorea bere posizioarekin bat etorriko da (hau da,
    // 1 jokalaria 1 kolorea, ...)

    Stack<Integer> mahaia;

    public int jokoa(int n, ArrayList<Jokaldi> jokaldiak) {
        // aurre: n jokalaria bakoitzaren hasierako fitxa-kopurua da
        //      "jokaldiak" zerrendak partida bateko jokaldiak ditu
        // post: emaitza irabazlearen zenbakia da
    }
    public class Jokaldi {
        int dado1;
        int dado2;
    }
}
```