

BOWLING GAME KATA

PROBLEMA:

Se necesita diseñar un software para registrar los puntos anotados por cada uno de los jugadores que participan en una partida de bolos.

Cada partida consta de 10 tiradas. En cada tirada, cada jugador tiene 2 lanzamientos para lograr tirar 10 bolos. La puntuación de cada tirada será el número total de bolos derribados, sumando además los bonus correspondientes por strike o spare.

Un spare es cuando el jugador consigue derribar los 10 bolos en una tirada (dos lanzamientos). Cuando esto ocurra, el jugador dispondrá de un lanzamiento adicional. El bonus obtenido en esta tirada será el número de bolos derribados en este último lanzamiento.

Un stike es cuando el jugador logra tirar todos los bolos en su primer lanzamiento. Cuando esto ocurra, además de concluir con el segundo lanzamiento de la tirada, el jugador recibirá dos lanzamientos adicionales, siendo la suma de todos ellos el bonus obtenido.

Estos bonus serán posibles en todas las tiradas de la partida.

REGLAS:

El string devuelto como resultado tras un ciclo de tiradas ha de tener siempre 7 caracteres. Un ejemplo de ello sería:

020:055

SOLUCIÓN:

El resultado deberá ser un programa que genere una partida aleatoria, es decir, simular las diez tiradas de cada uno de los jugadores, obteniendo como puntuación en cada una de ellas un número aleatorio de puntos (incluyendo todos los bonus previamente descritos en el caso de que el número obtenido en los primeros lanzamientos lo requiera).g