

Test: Two-Player Dice Game

Story

בבסיס סודי במיוחד של 8200 יש שני קצינים משועממים:
רונ ודן.

כל יום הם רבים מי צריך לעשות את התורנות הכי גורעה בסיסים:
שמירה על המקרו של הפלוגה מפני חילים רעבים.

בהתחלת היום נisos:

- אבן נייר ומספריים - (רונ תמיד רימה)
- הטלת מטבע - (המטבע נעלם בסיס)
- שאלון פסיכוטכני - (דן העתיק מגוגל)

בסוף החליטו - אנחנו קצינים טכנולוגיים: נכיר עם משחק קוביות אלקטרוני.

Game Rules

1. Game Setup

- The system sets a **target score** (for example: 50 or 100).
 - One player is chosen **randomly** to start.
 - Each player starts with score **0**.
-

2. Player Turn

On each turn, the player rolls **two 6-sided dice**.

If the result is a DOUBLE

(Example: 2 and 2, 5 and 5)

- The player's total score becomes **0**.
 - The turn **moves to the other player immediately**.
-

If the result is NOT a double

- Add the sum of the two dice to the player's total score.
-

3. Continue or Pass

After every roll (if not a double), the player must choose:

- **Roll again**
OR
 - **Pass the turn** to the other player
-

4. Winning

- The **first player who reaches the target score wins**.
 - The game stops when someone wins.
-

BONUS FEATURES (Optional)

1. Save and Load Game

Store the game state in a **file or database**:

Store:

- Game date
- Player 1 score
- Player 2 score
- Whose turn it is

The game can:

- Save the current state
 - Load and continue later
-

2. Mobile-First Design

- Design the UI **mobile first** (small screen first).
- Desktop support is optional.