

پیاده سازی بازی زیر:

این بازی مشابه بازی شطرنج می باشد که در ابتدا بوردی مشابه زیر ساخته میشود:

	*	*						+	+
	*	*						+	+
	*	*						+	+
	*	*						+	+
	*	*						+	+
	*	*						+	+
	*	*						+	+
	*	*						+	+

تمامی مهره ها حرکت یکسانی دارند و مشابه حرف L (۲ خانه و ۱ خانه) حرکت می کنند مانند شکل زیر که دو نوع حرکت را مشخص کرده:

*						+	+
*	*		*			+	+
*	*					+	+
*	*					+	+
*	*					+	+
*	*	*				+	+
*	*					+	+

برنامه طوری نوشته شود که فقط مهره حریف در ۳ خانه روبرو بود بتواند مهره حریف را بزند.

*					~	+	+
*	*		*		~	+	+
*	*				~	+	+
*	*					+	+
*	*					+	+
*	*	*				+	+
*	*					+	+

به عنوان مثال اگر در نقاط ~ یکی از مهره های حریف (+) باشد مهره زده می شود

قوانین بازی:

در صورتی که یک بازیکن مهری از حریف را بزند می تواند یک مهره دیگر بازی کند(این شرط برای سیستم هم صادق هست)

در صورتی که بیش از ۱۰ حرکت انجام شد و مهره ای حذف نشد برنده بازی کسی است که مهره های کمتری در زمین داشته باشد.

در صورتی که در هنگام حرکت مهره حریف در خانه مقصد باشد نمیتوان حرکت کرد.

بازی قابلیت undo داشته باشد.

نحوه حرکت:

سیستم:

به صورت رندوم یک مهره را انتخاب می کند و در خانه مقصد آن را قرار میدهد
بعد از محاسبه مکان جدید کنسول کلیر اسکرین می شود و بورد جدید نمایش داده میشود

شخص:

برنامه به صورت خودکار به هر یک از مهره ها یک شماره اختصاص می دهد:

b1	f1				+	+
b2	f2				+	+
b3	f3				+	+
b4	f4				+	+
b5	f5				+	+
b6	f6				+	+
b7	f7				+	+
b8	f8				+	+

و کاربر یک مورد را انتخاب می کند و بعد از انتخاب کاربر کلیر اسکرین می شود و مکان های قابل پیمایش به کاربر نشان داده می شود:

b1	f1			+	+
b2	f2			+	+
b3	f3	t		+	+
b4	f4		r	+	+
b5	*f5			+	+
b6	f6		l	+	+
b7	f7	b		+	+
b8	f8			+	+

بعد از انتخاب مجدد کاربر حرکت انجام میشود و بورد جدید نمایش داده میشود:

*	*			+	+
*	*			+	+
*	*			+	+
*	*			+	+
*	*			+	+
*	*	*		+	+
*	*			+	+
*	*			+	+