

O			S		X			X								P
										H						H
H										H						
											H					
																T
		H			H											X
X																
								H								
P										X						

## Dan 2

Kreirati polje za igru koja je smišljena po ugledu na monopol i u kojoj igrač treba da pređe celo polje  $k$  puta ( $k$  se unosi kao parametar programa). Izgled polja se definiše u fajlu i na početku treba da izgleda kao na slici. Putevi u polju su fiksni, a raspored polja sa slovima možete proizvoljno menjati.

Jedan prelazak polja se računa kada igrač pređe preko početnog polja (polje sa slovom O).

Igrač u svakom krugu inicira simulaciju bacanja kocke. Bacanje kocke je poziv generatoru slučajnih brojeva koji vraća celobrojnu vrednost  $p$  u opsegu od 1 do 6.

Igrač počinje igru od polja O i kreće se u smeru suprotnom od kretanja kazaljke na satu po obodu polja. Ukoliko igrač stane na polje sa slovom, njegovo ponašanje se promeni po sledećim pravilima:

O – početna pozicija, broj prelazaka polja se poveća za 1.

H – broj pređenih polja se povećava 2 puta. Ukoliko igrač dva puta zaredom stane na H, drugi put se duplira ukupan broj polja koje je prešao od poslednjeg bacanja.

*Primer: Ako se prilikom bacanja kocke dobije 3, igrač treba da pređe 6 polja. Ako je dva puta stao na H, nakon što dobije vrednost 3, preći će 12 polja.*

X – broj pređenih polja se preračunava kao  $p/2 + 1$ . Ukoliko igrač dva puta zaredom stane na X, drugi put se broj pređenih polja računa kao  $(p/2 + 1) / 2 + 1$ .

*Primer: Ako igrač stane jednom na X, maksimalni broj pređenih polja će biti 4. Ako stane dva puta zaredom biće  $(6/2 + 1) / 2 + 1 = 3$ .*

S – na raskrsnici skreće levo. Ako igrač stane na slovo S, nakon toga će na svakoj raskrsnici uvek skretati levo.

T – na raskrsnici ide pravo. Ako igrač stane na ovo polje, nakon toga će ići isključivo po obodu polja, kao i na početku igre.

P – ide na polje O bez da se broj prolazaka poveća za 1.

