Dan 1

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 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.

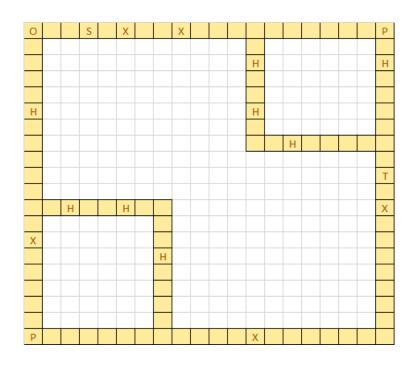
X – broj pređenih polja se preračunava kao p/2 + 1. Ukoliko igrač dva puta zaredom stane na X, drugi put se broj pređenih polja računa kao (p/2 + 1) / 2 + 1.

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 desno. Ako igrač stane na slovo S, nakon toga će na svakoj raskrsnici uvek skretati desno.

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 – prelazi se na drugo polje na kome piše P, ne računa se prelaza preko starta.



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.

