

# INLÄMNINGSUPPGIFT 1, TÄRNINGSSPEL I JAVA

## Mål

I Inlämningsuppgift 1 gör du ett tärningsspel som en konsollapplikation i Java.

## Beskrivning

Du ska göra ett tärningsspel där man spelar mot datorn. Spelet går ut på att man visar poäng för varje kast för både spelaren och datorn och vem som vann spelet. Man ska kunna köra ett nytt spel så länge applikationen är uppe. (Man kan utöka funktionaliteten som t ex ett enkelt Yatzy om man vill.)

Man ska kunna göra inmatningar genom Scanner-klassen. Du ska använda loopar, if-satser och arrayer när du gör applikationen. Du ska strukturera upp din kod, använda metoder, och namnge variabler utifrån vad vi har gått genom i kursen.

Inlämningsuppgiften ska göras individuellt.

## Betygskriterier

### Krav för G

- Man ska kunna välja antal kast.
- Man ska skriva ut summan för spelaren och datorn för varje kast. Samt den totala summan för spelaren och datorn.
- Man ska kunna se om spelaren eller datorn vann, utifrån det skrivs en vinnare ut.
- Du ska lämna in en enkel beskrivning över hur du har lagt upp ditt program och hur det fungerar. Lämnas in skriftligt som t ex word-fil tillsammans med källkoden till applikationen.

### Krav för VG

Utöver grunduppgiften:

- Man ska också kunna välja antal spelare (då kan man välja att utesluta datorn som en spelare).
- Du ska göra en high-score-lista som sparas i en array.
- Du ska kunna beskriva något av de val du har gjort för att uppfylla kraven på applikationen och exempel på hur du har lagt upp arbetet. Lämnas in skriftligt som t ex word-fil tillsammans med källkoden till applikationen.

## Inlämning

Inlämningsuppgiften ska lämnas in senast söndag den 23/9 kl.23.59.

Följande ska vara med:

- Källkoden till applikationen.
- Beskrivningsdelen som word/text-fil (för de olika betygskraven).

Lämna in som zip och döp till *Inlämningsuppgift1, Förnamn Efternamn*.

## **Återkoppling**

Återkoppling sker senast under vecka 41.