

2. Blokeen jokoa (2,5 puntu)

Ondoko definizioak emanda:

```
public class Bloke {
    int puntuak;
    int jauzia; // 0 eta 6 arteko balioa
    String norabidea; // 'l' -> ezkerra, 'r' -> eskuina
}

public class Jokoa {
    Stack<Bloke>[] taula; // pilen array-a
    public static int ZUTABEKOP = 7;

    public Jokoa() { // eraikitzailea
        taula = (Stack<Bloke>[]) new Stack[ZUTABEKOP];
        for (int i = 0; i <= ZUTABEKOP - 1; i++) {
            taula[i] = new Stack<Bloke>();
        }
        // blokeen pilak ausaz betetzeko kodea
    }

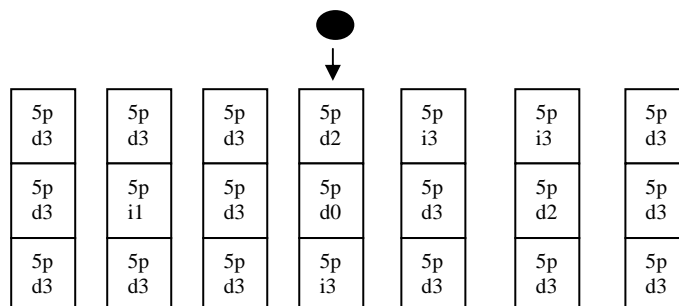
    public int jokatu() {
        // Aurre: jokoa hasieratua izan da (hasierako blokeak sortu dira)
        // Post: partida bat jokatu da. Bola erdiko zutabearen hasten da.
        // Emaita lortutako puntu-kopurua izango da, jokoa gainditu
        // baldin bada, eta -1 bestela
    }
}
```

Klase horiek joko baterako erabiliko dira. Joko horretan bola bat blokeak “apurtzen” joango da. Bola zutabe baten gainean erortzen denean, orduan zutabe horren gainean dagoen blokea “apurtuko” du. Ondoren, bola apurtutako blokeak adierazten duen posiziora joango da, (norabidea, jauzia) bikotearen bidez adierazia. Norabidea ezkerra edo eskuina izan daiteke, eta jauzia 0 eta 6 bitarteko balioa izango da, norabide horretan pasako diren zutabe-kopurua adieraziz. Jokoa bi arrazoi hauengatik bukatu daiteke:

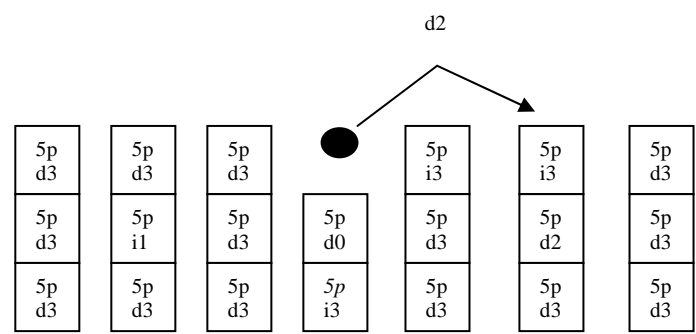
- Bola blokerik gabeko zutabe batean erortzen da. Kasu honetan jokoa gainditu egin da.
- Bola zutabeetatik kanpo erortzen baldin bada, orduan jokoa galdu da.

Ondoko irudiek jokoaren adibide bat erakusten dute:

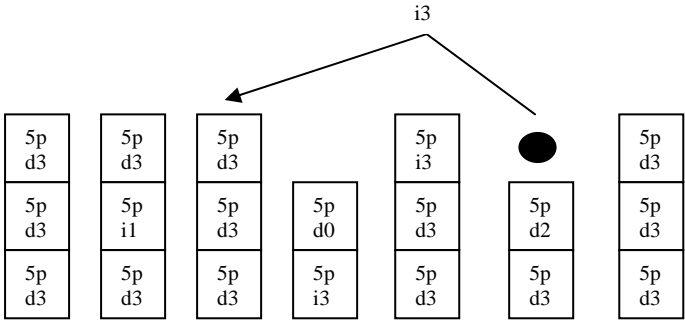
Hasierako egoera (hasteko, erdiko zutabearen eroriko da bola):



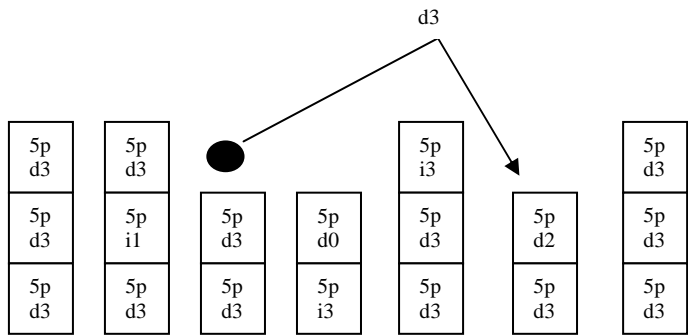
Lehenengo blokean erori eta gero:



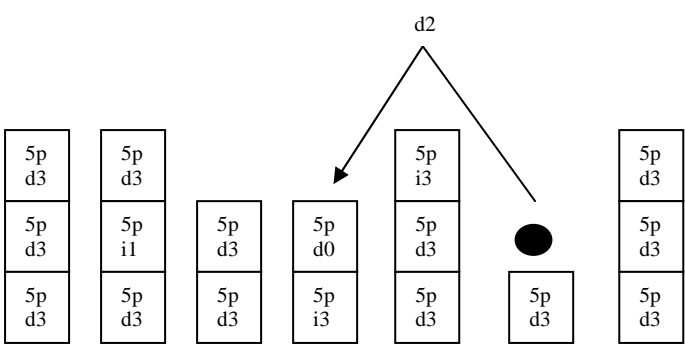
Bolak 2 posizioko jauzia egin du eskuinera.



Blokeak 3 posizioko jauzia eman du ezkerrera.



Blokeak 3 posizioko jauzia eman du eskuinera.



Eta horrela jokoa amaitu arte.
Jokoa amaitzen denean, programak lortutako puntu-kopurua bueltatuko duen Jokatu azpiprograma inplementatu behar da.