

Aihe: Yatzy-noppapeli

Harjoitustyön tavoitteena on ohjelmoida Yatzy-peli, jota voi pelata vähintään kaksi pelaajaa. Jokaisella pelaajalla on pistetaulukko, johon he keräävät säännöissä määrättyjä numeroyhdistelmiä. Jokaisella kierroksella kukin pelaaja heittää viittä noppaa. Pelaaja voi valita näistä viidestä haluamansa nopat uudelleen heitettäväksi enintään kaksi kertaa.

Pelaajan päättämät tulokset kirjataan pistetauluihin ja eniten pisteitä kerännyt voittaa. Ohjelman on pidettävä huoli etteivät pelaajat voi kirjata pisteitä väärin kohtiin. Ohjelmalle tehdään ensin tekstipohjainen käyttöliittymä, mutta myös graafinen pyritään toteuttamaan.

Käyttäjät: Pelaajat

Pelaajien toiminnot:

- Pelaaja voi jokaisella heittokierroksella valita viidestä nopasta ne, joita ei halua heitettävän uudelleen.
- Pelaajilla on mahdollisuus katsoa omaa pistetaulukkoaan missä vaiheessa kierrosta tahansa.
- Saatuan mieleisensä ”noppakäden”, pelaaja valitsee mihin pistetaulukon riville hän haluaa tämän käden sijoittaa.