

## Tēma 4

### Uzdevums 2 - Kauliņa mešana.

- Spēles noteikumi (netiek pilnīgi implementēti):
  - tiks mesti 2 kauliņi (roll the dice) and tiks noġenerēeti 2 random cipari intervālā 1-6.
  - No šiem 2 cipariem paņem summu un tā nosaka kas būs tālāk.
    - ja summa ir 2,3,12 tad ir zaudēts. Parādīt un beigt izpildi.
    - ja summa ir 7,11 tad ir vinnests. Parādīt un beigt izpildi.
    - ja summa ir 4,5,6,8,9,10 tad programma automātiski met kauliņu pa jaunu. Parādīt "Turpināt" un beigt Izpildi.

### Solī

- Šajā uzdevumā izmainīsim iepriekšējā nodarbībā izveidoto klasi.
  - Izveidojam pakotni, kurā ievietosim klasi.
    - Right Click virs eksistējošas pakotnes. Create new package.
    - Ievadam pakotnes nosaukumu student\_XXXXX\_XXXXX.homework\_4.task1 (pakotnes nosaukumi apakšējā reģistrā)
    - Aizejam uz eksistējošu klasi navigātorā un spiežam right-click -> "copy"
    - Aizejam uz izveidoto pakotni navigātorā un spiežam right-click -> "paste". Atļaujam Refactoring.
    - Uzsākam labošanu. Izlabojam klasi lai to integrētu jaunajā pakotnē.
  - Kauliņu mešanu ievietojam rollDices() metodē. Tās uzdevums atgriezt vēertību 1 - 16. Integrējam agrāko uzrakstīto kodu.

- Izveidojam metodi `checkGameStatus()` kurai nodod uzņemto kauliņu summu (int tipa arguments) un atgriež vienu no teksta vērtībām :
  - "Win" , "Loss" , "Continue".
- Main metodē ieviešam izdrukas metodi (`System.out.println`) kura izvada `checkGameStatus()` kopā ar paskaidrojošu tekstu.
- Izpildām klasi, nospiežot zaļo stūrīti pie klases vai main metodes.
- Pārlicināmies programmas darba rezultāts mūs apmierina.