



## Prvi domaći zadatak

Datum objave: 1.11.2016.

Rok za predaju: 23:59, 7.11.2016.

Napisati program koji simulira pojednostavljenu verziju pikada. Igru igraju dva igrača, koji se smjenjuju za poteze. Igrač na svom potezu upisuje koje je polje pogodio, od 1 do 20 (uključujući), što mu donosi toliko bodova. Ako je unesen broj van tog opsega, to smatramo promašajem i ne dodaju se nikakvi bodovi za taj potez. Igrači moraju da skupe tačno 100 bodova – prvi igrač koji ih skupi je pobjednik. Ako bi bodovi sa trenutnog polja doveli igrača do preko 100 bodova, tada to bacanje ne treba da se računa (npr. igrač sa 95 bodova pogađa polje 10 – to bi ga dovelo do 105 bodova, što nije dozvoljeno, tako da onda ostaje na 95, ništa se ne dodaje u tom krugu). Ako se bodovi uvaže i sa njima igrač koji je upravo na potezu tačno izjednači bodove sa onim drugim, tada ga “obara” na nulu (igrač koji je upravo dostigao taj skor zadržava svoje bodove, a bodovi protivnika se postavljaju na nulu).

- Program mora u nekom trenutku izvršavanja da ispiše ime i prezime autora
- Programski kod mora da u komentaru ima ime, prezime i broj indeksa autora

Primjer izvršavanja:

<pre>Pikado, by Pera Peric S12/15 -----  Prvi igrac ima 0 bodova. Drugi igrac ima 0 bodova.  Prvi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 5  =====  Prvi igrac ima 5 bodova. Drugi igrac ima 0 bodova.  Drugi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 10  =====  Prvi igrac ima 5 bodova. Drugi igrac ima 10 bodova.  Prvi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 30 Promasaj! Prihvatao polja od 1 do 20.  =====</pre>	<pre>Prvi igrac ima 5 bodova. Drugi igrac ima 10 bodova. Drugi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 7  =====  Prvi igrac ima 5 bodova. Drugi igrac ima 17 bodova.  . . .  Prvi igrac ima 85 bodova. Drugi igrac ima 97 bodova.  Prvi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 12 Prvi igrac obara drugog igraca! Drugi igrac sada ima 0 bodova.  =====  Prvi igrac ima 97 bodova. Drugi igrac ima 0 bodova.  Drugi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 15</pre>	<pre>=====  Prvi igrac ima 97 bodova. Drugi igrac ima 15 bodova.  Prvi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 6 Prekoracenje! Bodovi se ne racunaju.  =====  Prvi igrac ima 97 bodova. Drugi igrac ima 15 bodova.  Drugi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 7  =====  Prvi igrac ima 97 bodova. Drugi igrac ima 22 bodova.  Prvi igrac je na potezu. Koje polje je pogodjeno? 3  =====  Pobjeda prvog igraca! Cestitamo!</pre>
---	--	--

*(ovo je samo primjer kako bi program mogao izgledati pri izvršavanju, bitno je da Vaš program sadrži funkcionalnost koja se traži, ne nužno da izgleda 1:1 u odnosu na sadržaj iznad)*

Kôd (samo .C file, ne i .EXE) poslati u attachment-u na adresu [vstojanovic@raf.edu.rs](mailto:vstojanovic@raf.edu.rs) (za studente 1. godine) ili [njovanovic@raf.edu.rs](mailto:njovanovic@raf.edu.rs) (za studente 2. godine), sa “**OP DZ1 Sxx/xx**” u subject-u (bez navodnika, Sxx/xx je Vaš broj indeksa) u navedenom roku. Programi koji se ne mogu kompajlirati ili ne poštuju principe uvlačenja redova neće biti ocijenjeni.