# De opdracht

Programmeer het spel Yahtzee, waarbij je gebruik maakt van Object Oriented Programming. Hieronder staat het spelverloop uitgelegd.

LET OP: dit spel wordt in twee fases verdeeld.

# Spelverloop

* **FASE 1**
  + Er wordt gegooid met 5 normale dobbelstenen.
  + Iedere spelersbeurt bestaat uit (maximaal) 3 worpen.
  + Bij de eerste en de tweede worp kan hij enkele dobbelstenen opzij leggen en de andere stenen opnieuw werpen.
* **FASE 2**
  + Na de derde beurt is hij verplicht om zijn combinatie onder te brengen in een van de dertien categorieën. Dit mag ook na de eerste of tweede worp.
  + Nadat de speler een categorie ingevuld heeft, is de volgende speler aan de beurt.
  + Een speler moet elke categorie één keer invullen tijdens het spel. Dit betekent dat het kan gebeuren dat een speler nul punten scoort in een bepaalde categorie.
  + De speler die aan het einde (na 13 rondes) de meeste punten heeft, wint.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **number of points** | **score** |
| Aces | sum of dice with 1 |  |
| Twos | sum of dice with 2 |  |
| Threes | sum of dice with 3 |  |
| Fours | sum of dice with 4 |  |
| Fives | sum of dice with 5 |  |
| Sixes | sum of dice with 6 |  |
|  | **subtotal upper section** |  |
|  | Bonus (> 63) 35 p |  |
|  | **TOTAL UPPER SECTION** |  |
| **Combinaties** |  |  |
| Three of a kind | sum of all dice |  |
| Four of a kind | sum of all dice |  |
| Full House | 25 pts |  |
| Small straight | 30 pts |  |
| Large straight | 40 pts |  |
| Yahtzee | 50 pts |  |
| Chance | sum of all dice |  |
|  | **TOTAL LOWER SECTION** |  |
|  | **GRAND TOTAL** |  |