

Szólánc

Készítsen egy úgynevezett szólánc játékot. A játékot ketten játsszák és a lényege az, hogy a játékosnak az előző szó utolsó betűjével egy új értelmes magyar szót kell mondania.

Pl.: autó - óra - asztal - lakás - sütemény - ...

Egy játék során ugyanazon két szót mondani nem lehet. A játék során a játékosok pontokat gyűjtenek. Minden egyes lépésben minden játékos annyi pontot kap, amilyen hosszú szót mondott. Amennyiben egy játékos nem tudja folytatni a szóláncot veszített a játékban.

A játék menete:

A játékot két játékos vagy egy játékos és a számítógép játssza. A játék kezdetén a számítógép egy szótárfájlból értelmes magyar szavakat olvas be. Ezek közül kiválaszt egy kezdőszót.

Két játékos esete: A játékosok felváltva következnek. A számítógép figyeli, hogy valóban elfogadható-e a megadott szó (szerepel a szótárában) és számolja a pontokat.

Egy játékos és számítógép esete: A számítógép minden saját lépésében megvizsgálja a lehetséges szavakat amiket mondhat és ezek közül véletlenszerűen választ.

Szótárbővítő mód: Ilyenkor a játékos gép ellen játszik. Ha a játékos olyan szót ad meg, amely nem szerepel a szótárban, akkor azt elutasítás helyett fogadja el a program, és vegye fel a szótárba. (A játék végén frissítse a szótárfájl!)

A játék addig folytatódik amíg valamely játékos nem tudja folytatni a szóláncot vagy a szólánc egy adott hosszúságot nem ér el. A számítógép jelezze ki a képernyőn az aktuális állást (játékosok pontjait) és a szólánc hosszát, valamint magát a szóláncot is. A program figyelje, hogy két azonos szó ne szerepelhessen a szóláncban.

Játékos 1: 18 pont Gép: 12 pont Eddig 6 elemű a szólánc.

autó - óra - asztal - lakás - sütemény - nyák

Játékos1? kocsisín

A megvalósítás során objektum orientált szemléletet kövessen!