1. **(2 b)** Vytvorte projekt pre konzolovú aplikáciu, v ktorom
2. **(8 b)** vytvorte triedy a algoritmy ktoré budú simulovať hru s kockami. Hra bude pre 2 hráčov a hrá sa na 16 kôl. V každom kole každému hráčovi vygenerujte „hod kockou“, t.j. číslo z intervalu <1,6>. Kolo vyhráva hráč, ktorý hodí vyššie číslo. Víťazovi kola pripočítajte body, hodnota ktorých sa rovná rozdielu hodených bodov v danom kole, t.j. ak hráč č.1 hodí číslo 5 a druhý hráč číslo 3, tak hráčovi č. 1 sa pripočítajú 5-3=2 body. Ak po 16 kolách majú obidvaja hráči rovnaký počet bodov, tak vyhráva hráč, ktorý vyhral viac kôl. Ak majú rovnaký počet vyhratých kôl, tak vyhráva hráč, ktorý hodil celkovo viac bodov, t.j. ktorý má vyšší celkový súčet hodených bodov. Ak sa všetky tri hodnoty rovnajú, výsledkom je remíza.
3. **(4 b)** Priebeh hry zapíšte do súboru Vysledok.txt. Pre každé kolo zapisujte hodnoty hodené hráčmi a číslo hráča počet bodov, ktoré získal v tvare:

Poradové číslo kola. Hrac 1: počet hodených bodov Hrac 2: počet hodených bodov -> Vyhral Hrac X: počet získaných bodov

Napr. Ak v 2. kole hráč č. 1 hodil 4=ku a hráč č. 2 hodil 1-ku, tak výpis bude:

2. Hrac 1: 4 Hrac 2: 1->Vyhral Hrac 1: 2

1. **(3 b)** Na konzolu vypíšte celkový výsledok hry v tvare:

Vitaz: Hrac c. X, Pocet bodov: Y, Pocet vyhranych kol: Z, Sucet hodenych cisiel: M

1. **(3 b)** Z klávesnice načítajte číslo z intervalu <1,16> a písmeno, predstavujúce číslo kola a na konzolu vypíšte stav v zadanom kole.
2. **(5 b)** V riešení sa hodnotí funkčnosť, architektúra, úplnosť, „blbuvzdornosť“ programu.

**Inštrukcie:**

Program vytvorte vo vývojovom prostredí Visual .net. Po vypracovaní riešenia do ZIP súboru spakujte súbory:

1. Všetky súbory s príponou .h (hlavičkové súbory)
2. Všetky súbory s príponou .cpp (zdrojové súbory)
3. Súbor s príponou .sln
4. Súbor s príponou .vcxproj
5. Súbor s príponou .filters

Ako meno ZIP súboru použite svoje PriezviskoMeno. Vytvorený ZIP súbor uložte do zložky **Skúška** na Moodli