1. **(2 b)** Vytvorte projekt pre konzolovú aplikáciu, v ktorom
2. **(8 b)** vytvorte triedy a algoritmy ktoré budú simulovať hru „Šípky“. Hra bude pre 2 hráčov a hrá sa na 16 kôl. V každom kole každému hráčovi vygenerujte hody 2 šípkami, t.j. dve čísla z intervalu <0,10>. Po každom kole pripočítajte každému hráčovi získané body, hodnota ktorých sa rovná súčtu hodených bodov v danom kole. Ak hráč hodí v jednom kole obidvomi šípkami rovnakú hodnotu, body vynásobte dvomi. Ak po 16 kolách majú obidvaja hráči rovnaký počet bodov, tak vyhráva hráč, ktorý vyhral viac kôl, t.j. ktorý hodil v kole viac bodov. Ak sa obidve 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

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

Vitaz: Hrac c. X, Pocet bodov: Y, Pocet vyhranych kol: Z

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