

Să se implementeze jocul Piticot. Acest joc este compus dintr-o tablă de joc cu celule secvențiale, unde o parte dintre acestea dețin proprietăți speciale precum avansarea/întoarcerea cu un anumit număr de celule, dublarea valorii zarului etc. Ele au efect doar dacă un jucător “aterizează” pe ele. Celulele cu rol special sunt reținute într-o listă asociativă. Cheia va fi reprezentată de numărul celulei, iar valoarea va fi reprezentată de comportamentul specific al celulei. Toate celulele care nu au un comportament special vor avea efect neutru asupra jocului. Se citesc de la tastatură următoarele date:

- un întreg n, reprezentând numărul total de celule de pe harta jocului Piticot.
  - un întreg x, reprezentând numărul celulelor cu proprietăți speciale.
  - x perechi de tipul (<valoare celulă> <proprietate>), unde <proprietate> poate fi una dintre “avanseaza N”, “intoarce N” sau “dubleaza”, unde N reprezintă numărul de celule ce trebuie parcurse, iar “dubleaza” va dubla valoarea zarului.
  - un întreg, reprezentând o comandă în funcție de care se vor executa diferite funcționalități:
1. Se afișează pe ecran toate celulele cu funcționalități speciale sub forma:  
<valoare celulă> <proprietate>
  2. Se citesc de la tastatură 2 întregi, reprezentând valoarea celulei curente, respectiv valoarea zarului jucat. Să se afișeze pe ecran valoarea celulei pe care ajunge jucătorul.
  3. Are loc un joc de Piticot între 2 jucători. Jucătorul nr. 1 începe jocul prin a da cu zarul. Jocul se termină atunci când un jucător aterizează pe sau depășește valoarea maximă setată (nr. întreg n). Se citesc de la tastatură până la EOF valori întregi între 1 și 6, reprezentând valorile zarului obținute în mod alternativ de către cei 2 jucători. Să se afișeze pe ecran numărul jucătorului câștigător, iar pe următoarea linie valoarea celulei în care se află cel de-al doilea jucător..

Exemplu:

Test #1

Input	Output
63 8 5 avanseaza 4 14 intoarce 10 25 avanseaza 5 31 dubleaza 33 intoarce 3 41 dubleaza 49 avanseaza 6 61 intoarce 5 1	5 avanseaza 4 14 intoarce 10 25 avanseaza 5 31 dubleaza 33 intoarce 3 41 dubleaza 49 avanseaza 6 61 intoarce 5
Explicație: s-au citit numărul total de celule (63), numărul de celule cu proprietăți speciale (8), cele 8 perechi de valori ale celulelor, împreună cu proprietățile asociate și comanda 1, pentru afișarea proprietăților.	

Test #2

Input	Output
63 8 5 avanseaza 4 14 intoarce 10 25 avanseaza 5 31 dubleaza 33 intoarce 3 41 dubleaza 49 avanseaza 6 61 intoarce 5 2 2 3	9
Explicație: s-au citit numărul total de celule (63), numărul de celule cu proprietăți speciale (8), cele 8 perechi de valori ale celulelor, împreună cu proprietățile asociate și comanda 2. Ulterior, s-au citit valoarea celulei curente (2) și	

valoarea zarului (3). Jucătorul avansează de pe celula 2 pe celula 5, care îl duce mai departe (avanseaza 4) la celula 9.

Test #3

Input	Output
63 8 5 avanseaza 4 14 intoarce 10 25 avanseaza 5 31 dubleaza 33 intoarce 3 41 dubleaza 49 avanseaza 6 61 intoarce 5 3 4 5 1 2 6 3 4 5 2 6 4 3 3 5 6 1 5 2 3 3 2 2 6 1 3 4 2 5	1 30

Explicație: s-au citit numărul total de celule (63), numărul de celule cu proprietăți speciale (8), cele 8 perechi de valori ale celulelor, împreună cu proprietățile asociate și comanda 3. Ulterior, s-au citit valori ale zarurilor până la EOF. Ambii jucători pornesc din celula de valoare 0. Starea jocului este următoarea:

1. Primul jucător dă 4 => avansează 4 celule => se află pe celula 4.
2. Al doilea jucător dă 5 => avansează 5 celule și încă 4 datorită proprietății speciale => se află pe celula 9.
3. 1 => J1 pe 5 => J1 pe 9.
4. 2 => J2 pe 11.
5. 6 => J1 pe 15
6. 3 => J2 pe 14 => J2 pe 4.
7. 4 => J1 pe 19.
8. 5 => J2 pe 9.
9. 2 => J1 pe 21.
10. 6 => J2 pe 15.
11. 4 => J1 pe 25 => J1 pe 30.
12. 3 => J2 pe 18.
13. 3 => J1 pe 33 => J1 pe 30.

14. 5 => J2 pe 23.  
15. 6 => J1 pe 36.  
16. 1 => J2 pe 24.  
17. 5 => J1 pe 41 => J1 pe 46.  
18. 2 => J2 pe 26.  
19. 3 => J1 pe 49 => J1 pe 55.  
20. 3 => J2 pe 29.  
21. 2 => J1 pe 57.  
22. 2 => J2 pe 31 => J2 pe 33 => J2 pe 30.  
23. 6 => J1 pe 63 > 61 => câștigător => se întrerupe jocul.