

Игра в кубик. Структуры.

Перепишите вашу программу “Игра в кубик” на использование массива структур. Структура должна описывать игрока в кубик. Допускается использование динамического массива бросков кубика внутри структуры и динамического массива структур, содержащих информацию об игроках.

Пример кода с использованием динамического массива

```
struct Player{
    int *throws;
    int sum;
    int ID;
};

void sumScore(Player &p){
    p.sum = 0;
    for(int i = 0; i < 2; i++ )
        p.sum += p.throws[i];
}

int main() {
    Player players[6];

    players[0].throws = new int[2];
    players[0].throws[0] = 5;
    players[0].throws[1] = 5;

    sumScore(players[0]);
}
```

Пример кода с использованием статического массива

```
struct Player{
    int throws[5];
    int sum;
    int ID;
};

void sumScore(Player &p){
    p.sum = 0;
    for(int i = 0; i < 2; i++ )
        p.sum += p.throws[i];
}

int main() {
    Player players[6];

    players[0].throws[0] = 5;
    players[0].throws[1] = 5;

    sumScore(players[0]);
}
```