

לאחר שכתבנו את מחלקת דומינו ואת מחלקת קופת הדומינו

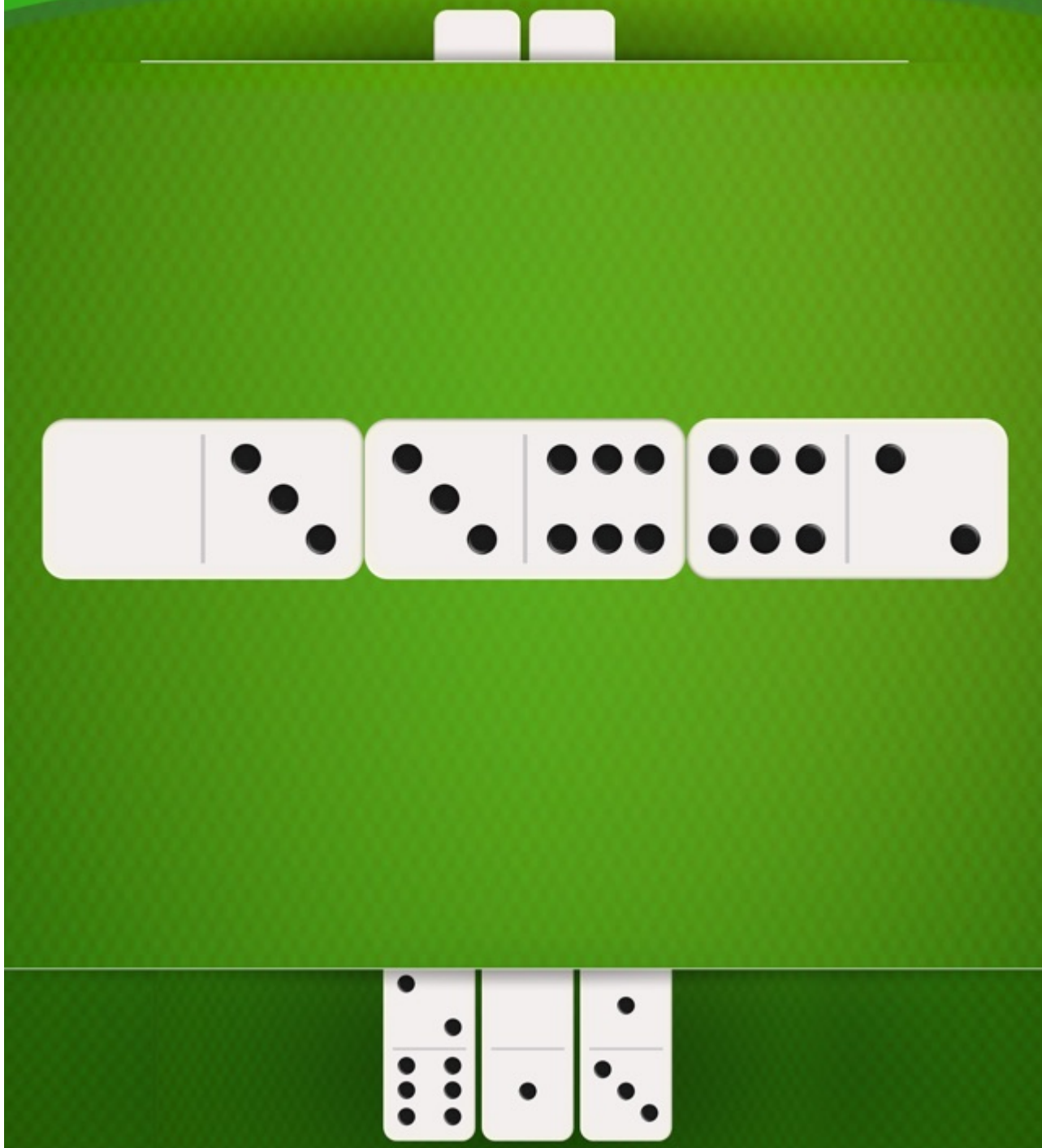
נוכל לכתוב את המחלקה המטפלת באבני הדומינו שיש לכל שחקן.

על פי כללי המשחק, כל שחקן יקבל בתחילה 6 אבנים.
השחקן המתחיל הוא זה אשר יש ברשותו אבן כפולה, עם הערך הגבוה ביותר 6-6
ואם אין אזי 5-5 וכן הלאה.
אחרת זה שיתחיל הוא השחקן אשר יש ברשותו את האבן בעלת סך הנקודות
הגבוה ביותר 11..10.. וכן הלאה.

(התעלמו כרגע מהאפשרות שיש יותר מאבן אחת כזו, ואנו ניקח את הראשונה
שתמצא - בכל מקרה, לא מחלקה זו היא המטפלת בכך).

כאשר תור השחקן לשחק, הוא רשאי לשים אבן מקופתו האישית, אשר צד אחד
שלה מתאים לצד חשוף במשחק.

The most famous board game!



במצב הלוח המתואר מעלה, השחקן שתורו לשחק יכול לצרף בצד ימין אבן שאחד מצדדיה 2 או בצד שמאל אבן שאחת מצדדיה 0.
נזכור כי אצלנו יש חשיבות לסדר הנקודות (side1,side2), ולעיתים נאלץ "להפוך" את האבן, כלומר להחליף בין צד ימין לצד שמאל.

אם אין ברשות השחקן אבן מתאימה, עליו לקחת אבן מהקופה הכללית.

אם לשחקן אזלו האבנים בקופתו האישית - הוא המנצח.
אם בקופה הציבורית אזלו האבנים, המשחק יסתיים. המנצח הוא זה אשר כמות הנקודות שלו היא הנמוכה ביותר.

עלינו לבנות את המחלקה בהתאם לדרישות אלו.

1. צריך להיות אוסף אבנים - הבעיה - גודל האוסף משתנה מסיבוב לסיבוב.
פתרון אפשרי - כל פעם נבנה מערך חדש בהתאם לגודל העדכני
פיתרון אפשרי נוסף - **בניית מערך גדול מספיק, ושמירה על כך שתמיד רצף האבנים יהיה מתחילת המערך. כאשר נוציא אבן, "נצמצם את" המערך שמאלה.**

חישבו - מה משמעות הדבר שאחרי התאים "עם האבנים" יהיו "תאים



ריקים"? מה יהיה בתא ש"יש בו אבן"? מה יהיה בתא "ריק"?

אנו נבחר בפיתרון השני.

מכאן - כדאי לנו לשמור במשתנה את מספר האבנים שיש באוסף. תמיד נסרוק את המערך רק עד לגודל זה.

2. לתחילת המשחק, צריכה להיות פעולה הבודקת אם ברשות השחקן אבן כפולה. הפעולה תקבל מספר ותבדוק אם קיימת אבן כזו אצל השחקן.
בנוסף, לתחילת המשחק, צריכה להיות פעולה הבודקת אם קיימת אצל השחקן אבן שסכום נקודותיה הוא סכום נתון.
(קיימות שיטות יעילות יותר, אך כרגע נסתפק בזו).

3. בשלב התור - עלינו לבדוק אם קיימת אבן המתאימה לאחד מצדדי השולחן (נחש האבנים הגלוי), אם קיימת אבן כזו, עלינו להוציאה מהאוסף ולהעבירה לשולחן. אם יש כמה אבנים כאלו, ננקוט לצורך עבודה זו, באבן הראשונה המתאימה, (גם אם אסטרטגיה זו אינה האסטרטגיה הטובה ביותר).
ההוצאה מהיד, משמעותה גם צמצום הרווח שנוצר.

4. לצורך סיום המשחק, עלינו לכתוב פעולה המחשבת את מספר הנקודות שנשארו

לישחקני הקופסה

ולעבודה