Jogo de Cartas

O sr. Nicolau Genoíno tem um mini Cassino Bar numa ilha que está localizada em águas internacionais.

Jogo das Canoas Malucas

O sr. Delúbio Dirceu participa todos os anos do Campeonato de Batalha de Canoas Indígenas Malucas, ou simplesmente, Canoas Malucas que tem por objetivo destruir toda a canoa do oponente. Como o campeonato está próximo, o sr. Delúbio solicitou que você fizesse um simulador virtual desse campeonato para que ele possa ir se preparando. As regras do jogo são:

* A batalha é para ser disputada entre 2 jogadores, a saber o P1 e o P2, que possuem algumas características e itens:
  + Nick (apelido do jogador);
  + Uma canoa com seu nome de batismo (escolhido pelo jogador);
  + Um arco e flechas inflamadas em quantidades ilimitadas para que possa atingir a canoa adversária.
* Toda canoa é de tamanho 4, ou seja, é constituída de 4 blocos independentes que juntos formam a canoa. Conforme a canoa recebe flechadas em um de seus blocos, o bloco atingido é destruído imediatamente, mas seu espaço fica vago, ou seja, os blocos restantes não se reagrupam automaticamente.
* Toda canoa fica num rio que tem tamanho de 10 blocos para que ela possa se movimentar estrategicamente dentro desse espaço. No entanto, entre os rios do P1 e P2 existe uma Muralha de Pedras para que um jogador não possa ver o outro.
* O jogo é baseado em turnos, ou seja, cada jogador efetua suas jogadas e depois passa para o outro, daí ao fim do turno é analisado se sobrou algum bloco nas canoas para que se dê prosseguimento ao jogo (novo turno), ou se alguma canoa foi totalmente destruída (0 blocos de tamanho) para que se declare o vencedor do jogo. Caso ambas as canoas (P1 e P2) estejam com tamanho ZERO será declarado o empate e o jogo termina.
* Todo turno deverá funcionar da seguinte forma:
  + 1º: Cada jogador escolhe a posição que a canoa ocupará dentro do rio (Mover a Canoa) sem que oponente veja esse movimento, tomando por base de alinhamento sempre o bloco zero da canoa, independentemente se esse bloco ainda existe ou não.
  + 2º: Cada jogador escolhe um número entre 0 e 9 que será o local da mira e acerto de sua flecha inflamada. Logo em seguida é avaliado se a flecha acertou o rio ou uma parte da canoa
  + 3º: O jogo avalia os danos faz uma das seguintes ações: A) Continuar o jogo para o próximo turno; B) Declarar um vencedor do jogo ou C) Declarar um empate.
* A cada jogada e turno deverá ser exibida para o usuário uma mensagem que informe a situação atual das canoas.

Agora faça esse programa para o sr. Delúbio de acordo com as regras acima.