Etap_3_chińczyk Klasa: Kostka Klasa: Gracz int losowanieKostka(); string kolor; int ilosc; int pancerz; void ruchSpr(int oczka, vector<Gracz>Gracz); void sprWygrana(); uwagi: sprWygrana()spraw dza przy turze uwagi: Klasa: UserAl danego gracza czy Klasa: User zła int losowaniePionka(); wszystkie pionki są odpowiedź int wyborPionka(); w bazie, jeśli tak powoduje "koniec gry" powrót do bazy uwagi: Klasa: Przeszkoda każda uwagi: animacja i void ruchSpr() - sprawdza czy int pytanie(); głos jest inny po pokonaniu ilości pól wskazanej przez kostkę pionek nie znajdzie się na polu zajmowanym przez inny pionek, jeśli tak się stanie nie Klasa: Krasnoludek Klasa: Wilk zezwala na ruch pionka. void Animacja(); void Animacja(); void glos; void glos; uwagi: Klasa: Niedzwiedz Klasa: Nagroda każda int nagroda(int rodzaj); animacja i void Animacja(); głos jest inny void glos; Klasa: Krolik Klasa: swMikolaj void Animacja(); void Animacja(); void glos; void glos; Klasa: Kotek void Animacja(); void glos;