

Jogo dos Atalhos e Armadilha

- O Jogo consiste em um tabuleiro contendo uma trilha de 100 quadrados (vetor de inteiros de tamanho 101) e duas peças de dois jogadores. No início cada peça de cada jogador é colocada na posição 0 do tabuleiro. O jogo progride em turnos,
- Em cada turno, alternadamente, um jogador joga um dado (número aleatório 1-6) e move sua peça a frente. A maioria dos quadrados é trilha normal, mas alguns são armadilhas (escorregadas) que o jogador pode ser penalizado a voltar de 1 a 3 casas (aleatório), e alguns são atalhos que o jogador pode ser beneficiado a andar mais 1 a 3 casas (aleatório)
- O vetor de trilhas possui 10 armadilhas e 10 atalhos espalhados aleatoriamente nas 100 posições da trilha (1-100) e é gerado antes do jogo começar
- Uma armadilha/atalho não pode acionar uma outra armadilha/atalho, i.e., se o jogador caiu numa armadilha/atalho vindo de outra armadilha/atalho, ela não se aciona.

Ex:

Jogador 1 tirou 2

x	J1	-2	x	x	+1	x	-1	x	J2	x	x	+2	x	x
---	----	----	---	---	----	---	----	---	----	---	---	----	---	---

Jogador 2 tirou 1

x	x	-2	J1	x	+1	x	-1	x	J2	x	x	+2	x	x
---	---	----	----	---	----	---	----	---	----	---	---	----	---	---

...

- A cada turno, o valor do dado tem que ser impresso assim como qual jogador está jogando, além disso, o tabuleiro tem que ser impresso na tela com a posição identificada do jogador 1 ("J1"), jogador 2 ("J2"), trilha ("x"), armadilha ("-#") e atalho ("+#"), onde # é o número de casas que o jogador deve andar ou recuar se cair naquela posição
- Se jogador 1 e 2 estão na mesma casa então a casa marca ("J12")
- Vence quem chegar na posição 100 primeiro

- Se você conseguiu fazer tudo, agora um desafio maior, fazer com que uma armadilha possa acionar a outra. (Numa segunda Fase)