

182 Yatzy

Läs anvisningar och betygsregler på kurshemsidan!!!

Varudeklaration: Datastrukturer, slumpstal.

Konstruera ett yatzyprotokoll som för protokoll (håller reda på ställningen) under en omgång Yatzy.

Först frågar programmet efter hur många spelare som ska vara med.

Därefter ska man få mata in spelarnas namn.

Efter detta ska protokollet skrivas ut i terminalfönstret. Programmet ska sedan, i tur och ordning, fråga spelarna vilket moment de vill sätta poängen på och hur mycket poäng. Därefter ska programmet stoppa in poängen på rätt spelare och rätt moment och sedan åter presentera protokollet samt fråga efter nästa spelare.

Protokollet ska efter varje inmatning summeras och eventuell bonus ska delas ut, dvs om man får mer än 63 poäng på övre delen. Detta fortgår tills alla spelare har fyllt sina respektive kolumner.

Man ska även kunna markera att man vill stryka ett moment. Detta kan t ex göras genom att man sätter poängen -1 på det moment man vill stryka.

Så här kan ett yatzyprotokoll med spelarna Osquar och Osquilda se ut:

Namn	Osquar	Osquilda
Ettor		
Tvåor		
Treor		
Fyror		
Femmor		
Sexor		
Summa		
Bonus		
Par		
Två par		
Triss		
Fyrtal		
Liten stege		
Stor stege		
Kåk		
Chans		
Yatzy		
Summa		

Tips: Låt alla moment ligga i en textfil som man läser ifrån vid programmets start.

Extrauppgift, betyg C: Programmet ska ta hand om alla typer av felaktig inmatning, t ex

- Om man matar in ett moment som inte finns
- Om man försöker sätta poäng på ett moment som man har strukit
- Om inmatad poäng inte är ett heltal

När användaren gör en felaktig inmatning ska programmet meddela detta och be om en ny inmatning.

Extrauppgift, betyg B: Gör så att programmet innehåller fem tärningar som man kan slå med istället för att man ska ha fysiska tärningar att slå med bredvid datorn. Tärningarnas värden ska skrivas ut, och man ska ha möjlighet att välja att slå om utvalda tärningar om man inte är nöjd (vilket får upprepas två gånger). Summan av tärningarnas ögon ska också skrivas ut.

Extrauppgift, betyg A: Gör grafiskt gränssnitt till protokollet och de fem tärningarna från förra extrauppgiften. All inmatning ska ske via musklickningar. Tärningarna ska ha ögon och alla fem ska vara i samma fönster. Man ska i fönstret, på något sätt, ange vilka tärningar som ska slås om. Dessutom ska det finnas en knapp där man startar själva kastet.