



Esercitazione 6: Il gioco della scala reale





Termine consegna lavori:

Da Mercoledì 5 dicembre ore 00:01

A Martedì 11 dicembre ore 23:59

I lavori dovranno essere salvati all'interno di una cartella che dovrà contenere solo ciò che volete venga consegnato.

Da dentro questa cartella (in modalità terminal) dovrete digitare il comando:

consegna consegna6

Dopo aver digitato tale comando e battuto invio, vi verrà visualizzata la lista di tutto ciò che avete inviato.

Potete fare invii multipli però verrà da noi verrà visto solo l'ultimo effettuato.

E' obbligatorio che all'interno di ogni file sia riportato il vostro nome, cognome e numero di matricola.



Si dovrà realizzare un programma che simuli il gioco della Scala reale tra due giocatori (in modo facilitato).

Si considererà un mazzo formato da 40 carte (numerate da 1 a 10) di due colori:

R (rosso)

N (nero)

Quindi per ogni colore si avranno due carte 1, due carte 2, ..., due carte 10.



Il gioco inizia mescolando le carte e distribuendone 11 a ogni giocatore.

**(Per mescolare le carte si può utilizzare la seguente idea:
Eseguite 40 scambi casuali tra due carte.)**

Sul banco dovrà essere visibile una carta scoperta.



A questo punto inizia il gioco ed ogni giocatore a turno sceglie se pescare una carta oppure prendere la carta scoperta sul banco oppure arrendersi e quindi perdere il gioco.

Nel caso peschi una carta dal mazzo o prenda la carta scoperta, il giocatore dovrà scegliere quale carta, tra le 12 che ha "in mano", "eliminare", questa carta fungerà da carta scoperta per la mano dell'avversario.



Ad ogni mano quindi il programma dovrà visualizzare la carta scoperta, l'eventuale carta pescata, e le 11 carte del giocatore ordinate per colore e numero.

La vittoria di uno dei due giocatori si ottiene nei seguenti due casi:

- 1) il giocatore avversario si arrende**
- 2) il giocatore ha la scala reale cioè per uno stesso colore ha tutte le carte dalla 1 alla 10.**