

Yatzy

Kubiska tärningar är kända ända sedan det forntida Egypten. Tärningsspelet Yatzy (Yahtzee) uppfanns runt 50-talet av ett Kanadensiskt par som gärna fördrev tiden ombord på sin yacht spelandes detta spel. Idag säljs fler än 50 miljoner spel årligen.

Din uppgift är att skapa ett Yatzyprogram. De funktionella och icke-funktionella krav som beskrivs nedan måste uppfyllas. Nedan finns även idéer till ytterligare funktioner du kan lägga till om du har tid och lust.

Funktionella krav

- Programmet ska följa gängse Yatzyregler.
- Programmet ska hantera minst 5 spelare, människor och datorspelare.
- Aktuell poängsumma ska hela tiden hållas uppdaterad. Gäller även delsumma för ettor till sexor så att man enkelt kan hur långt man har kvar till bonus.
- Spelaren ska direkt kunna se hur mycket poäng som erhålls för de olika *kombinationerna* innan denne gör sitt val.
- Programmet ska automatiskt avgöra utgången av ett parti.
- Det ska finnas en highscorelista som sparas när programmet avslutas.

Icke-funktionella krav

- Java ska användas som programmeringsspråk.
- Programmet ska ha en god objektorienterad design. Designen ska finnas dokumenterad, t.ex. i diagramform.
- Programmet ska vara så lätt att lära sig att en normalbegåvad labbassistent kan hantera det efter några minuters utbildning.

Idéer till ytterligare funktioner

- Grafisk visning/styrning i stället för konsolbaserad dito.
- Sannolikhetslogg för de olika kombinationer
- Spelarstatistik
- Placeringsförslag
- Ett alternativt spelläge med utökade regler. T.ex.
 - Yatzy i ettor ger 100 päng, tvåor ger 90, etc.
 - Om en spelare får fler än en Yatzy under omgången, då skulle denne kunna placera dessa under par, triss, fyrtalet eller chans, eller under t.ex. treor om Yatzyn var just treor.