

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ
Ι. Ε. Κ. ΚΕΡΑΤΣΙΝΙΟΥ

ΤΕΧΝΙΚΟΣ Η/Υ, ΔΙΚΤΥΩΝ ΚΑΙ ΑΥΤΟΜΑΤΙΣΜΟΥ ΓΡΑΦΕΙΟΥ
ΕΞΑΜΗΝΟ Γ' (ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΙΝΟ)

ΤΕΛΙΚΗ ΓΡΑΠΤΗ ΕΞΕΤΑΣΗ ΣΤΟ ΜΑΘΗΜΑ :
«ΓΛΩΣΣΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ JAVA»

ΤΕΤΑΡΤΗ 05/02/2003

Το γνωστό τυχερό παιχνίδι μπαρμπούτι, χρησιμοποιεί δύο εξάπλευρα ζάρια (έξι πλευρές αριθμημένες από 1 έως 6). Σε κάθε ρίξιμο των ζαριών δημιουργείται ένας συνδυασμός ο οποίος κερδίζει, χάνει ή δεν κάνει τίποτα (ούτε κερδίζει, ούτε χάνει). Οι συνδυασμοί φαίνονται στον παρακάτω πίνακα :

ΚΕΡΔΙΖΕΙ	ΤΙΠΟΤΑ	ΧΑΝΕΙ
6 - 6	Όλοι οι υπόλοιποι συνδυασμοί	1 - 1
6 - 5		1 - 2
5 - 5		2 - 2
3 - 3		4 - 4

Να γραφεί κώδικας, ο οποίος αρχικά εισάγει το χρηματικό ποσό με το οποίο ένας παίκτης μπαίνει στο παιχνίδι (X) και στη συνέχεια το ποσό το οποίο ποντάρει σε κάθε ρίξιμο των ζαριών (Y). Αυτό επαναλαμβάνεται εώςότου συναντηθούν οι όροι τέλους του παιχνιδιού.

Εάν ο συνδυασμός των ζαριών χάνει τότε το ποσό που ο παίκτης πόνταρε αφαιρείται από το συνολικό του ($X=X-Y$), εάν ο συνδυασμός κερδίζει τότε το ποσό προστίθεται ($X=X+Y$).

Το παιχνίδι τελειώνει, εάν το ποσό X μηδενιστεί, ή αν αυτό τετραπλασιαστεί και στην οθόνη εμφανίζεται αντίστοιχο μήνυμα.

Ο παίκτης παίζει εναντίον του υπολογιστή. Το πρόγραμμα εκτελεί όλους τους απαιτούμενους ελέγχους (πχ δεν επιτρέπεται ποντάρισμα μεγαλύτερο από το ύψος του ποσού X κτλ.)

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ ΔΥΟ (2) ΩΡΕΣ
***** ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ *****

Ο ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ

ΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΕΣ

A. ΘΑΝΑΣΑΣ Z. ΚΟΝΤΟΠΟΔΗΣ