

Εισηγητής : Ζαχαρίας Μ. Κοντοπόδης	
Ειδικότητα : Πληροφορικής	Τμήμα : ΤΕΠ Δ'1
Μάθημα : Ανάπτυξη Διαδραστικών Παιχνιδιών σε Περιβάλλον Μικροσυσκευών (JAVA)	Ημερομηνία : Δευτέρα 08/05/2017

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 εωσότου 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 1 (ΜΙΑ) ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ (45')

ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΠΑΡΑΜΟΝΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ 15'

***** ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ *****

Εισηγητής :	Ζαχαρίας Μ. Κοντοπόδης		
Ειδικότητα :	Πληροφορικής	Τμήμα :	ΤΕΠ Δ'1
Μάθημα :	Ανάπτυξη Διαδραστικών Παιχνιδιών σε Περιβάλλον Μικροσυσκευών (JAVA)	Ημερομηνία :	

Να γραφεί κώδικας ο οποίος χρησιμοποιεί γεννήτρια ψευδοτυχαίων αριθμών για να δημιουργήσει έναν τετραψήφιο ακέραιο τον οποίο και εμφανίζει στην οθόνη.

Στη συνέχεια ζητά από τον χρήστη να πληκτρολογήσει τον αριθμό αυτό έτσι ώστε να έχει πρόσβαση (θεωρητικά) σε μια ιστοσελίδα, εξομοιώνοντας έτσι ένα Captcha. Εάν ο χρήστης πληκτρολογήσει λάθος τον αριθμό, το πρόγραμμα εμφανίζει μήνυμα λάθους και παράγει έναν νέο αριθμό επαναλαμβάνοντας τη διαδικασία. Η εφαρμογή τερματίζεται με ανάλογο μήνυμα, όταν ο χρήστης πληκτρολογήσει σωστά τον αριθμό, ή όταν κάνει τρία (3) συνεχόμενα λάθη.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ 1 (ΜΙΑ) ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΩΡΑ (45')

ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΠΑΡΑΜΟΝΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ 15'

***** ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ *****