

Prší

Rozhodla jsem se jako zápočtový program napsat karetní hru Prší.

Prší má vcelku jasná pravidla. Je potřeba odhodit na odhazovací balík kartu se stejnou barvou nebo hodnotou, jako je karta předchozí, nebo si „líznout“ kartu z balíčku. Vyhrává ten hráč, který se jako první zbaví všech svých karet.

Program bude brát v úvahu i speciální funkce některých karet-sedmičky, svršci, esa. Bude bránit hráči odehrát špatný tah (proti pravidlům).

Program nebude složitě graficky zpracovaný, hra se bude odehrávat v prostředí příkazového řádku, karty budou jednoznačně označeny barvou (žaludy, kule, červený, zelený) a hodnotou (7-10,spodek, svršek, král, eso).

Hráč (člověk) si bude moci vybrat počet soupeřů (1-3).

Program bude napsaný v Pascalu a bude fungovat na Windows XP a novějších.