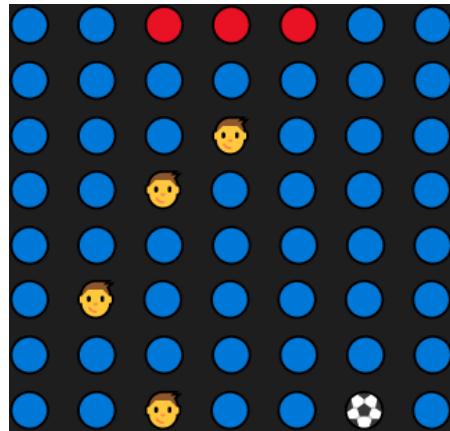


Domaći zadatak 2

Fudbal

Potrebno je realizovati aplikaciju u kojoj korisnik ima za cilj da pomoću zadatih pozicija igrača loptu dovede do gola. Na tabli se nalazi 5 igrača, od kojih je jedan u posedstvu lopte, i on je obeležen simbolom lopte.



Sl 1- Primer izgleda table

Teren se sastoji od matrice dimenzije 8x7, od kojih elementi koje se nalaze na koordinatama (0, 2), (0, 3) i (0, 4) predstavljaju gol. Igrači loptu mogu da dodaju levo, desno, gore, dole i po svim dijagonalama (gore-levo, gore-desno, dole-levo, dole-desno). Kada se igra pokrene, lopta treba da se dodeli igraču koji je najbliži koordinati donjem-desnom uglu (koordinata (7, 6)).

Kada igrač „šutne“ loptu u jednom pravcu, lopta putuje tim pravcem sve dok ne stigne do nekog igrača, ili dok ne izđe iz granica terena. Igrač koji dobija loptu menja svoj simbol u simbol lopte, dok igrač koji je izgubio posedstvo lopte ponovo dobija simbol igrača. Ukoliko lopta izđe iz granica terena, potrebno je ispisati „Promašaj“ i završiti igru. Cilj je da se lopta dovede do gola koji je označen crvenim krugovima. Ukoliko lopta stigne do gola, potrebno je ispisati „Postigli ste gol!“, i završiti igru.

Pozicije igrača učitavaju se iz tekstualne datoteke, u kojoj se nalaze koordinate za pet igrača. Primer tekstualne datoteke za pozicije sa slike 1.:

2, 3

3, 2

7, 5

7, 2

5, 1

Ispis praznih mesta, igrača, lopte i gola u konzoli se ostvaruje korišćenjem UTF standarda i to:

Prazno - chr(0x1F535) - 

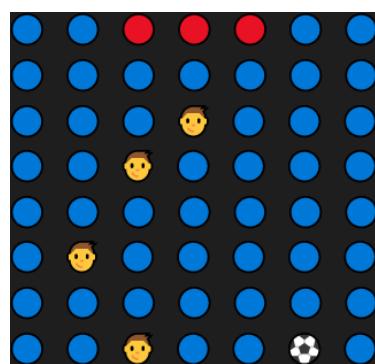
Gol - chr(0x1F534) - 

Igrač - chr(0x1F466) - 

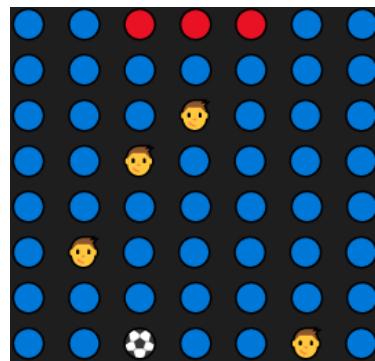
Lopta – chr(0x26BD) - 

Primer uspešno završene igre:

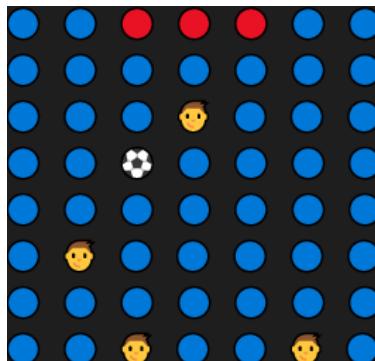
Početak:



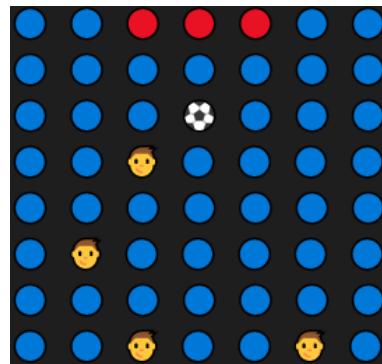
Šutni levo:



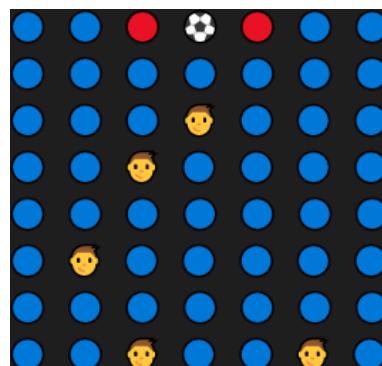
Šutni gore:



Šutni gore-desno:



Šutni gore:



Gol!

Rok za predaju domaćeg rada: 30.04.2023. u 19:00.

Domaći zadaci koji ne budu poslati na vreme neće biti pregledani.

Urađen domaći (.py i .txt fajlove) poslati na mariovolas@uns.ac.rs i **OBAVEZNO** napisati ime, prezime i broj indeksa.