

Farkas és kutyák

Két személyes táblás játék melyet egy 8x8-as táblán játszanak 5 figurával. Ezek a figurák:

- 1 farkas
- 4 kutya

A játék kezdetekor a kutyák az első sor sötét mezőin helyezkednek el, a farkast bármely másik sötét mezőre helyezhetjük.

Minden figura átlósan léphet a szomszéd mezőkre, a farkas négy irányban, a kutyák csak előre (ugrás és ütés nincs, és a tábláról nem lehet lelépni).

A játékban a kutyák célja a farkas bekerítése, a farkasé a kutyák támadó vonalának áttörése.

A két játékos felváltva lép. A farkassal játszó játékos kezd, amikor eldönti, mely mezőre helyezi a farkast. Ezután a kutyákkal lévő játékos lép. A játék akkor ér véget, ha a farkas be van kerítve, vagy az már nem bekeríthető.

Értelemszerűen a farkas akkor van bekerítve, ha rajta van a sor és nem tud lépni egyik irányban sem.

A feladat egy olyan program írása, mely lehetővé teszi a fenti stratégiai játék lebonyolítását 2 játékos között.

A tábla állása jelenjen meg (konzolosan vagy grafikusán), és minden lépés után frissüljön.

A program mindig közölje, hogy mely játékos lép éppen.

Ha egy lépés (vagy a farkas elhelyezése) helytelen, akkor a lépést meg kell ismételni (ezt is egyértelműen közölje a program).