

# Esercitazione 8

# Craps - Specifiche

- Lanciate due dadi a sei facce. Dopo il lancio si calcola la somma dei punti:
  - se è 7 o 11 al primo lancio, vincete.
  - Se la somma è 2, 3 o 12 al primo lancio (detto "craps"), perdetevi (vinca il banco).
  - Se la somma è 4, 5, 6, 8, 9 o 10, la somma diventa il vostro "punteggio".
- Per vincere dovete continuare a lanciare i dadi finché non "fate il punteggio" (ovvero ottenete nuovamente lo stesso valore). Se in questa seconda fase lanciate un sette prima di aver "fatto il punteggio" avete perduto.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
```

```
typedef enum {falso, vero} boolean;
```

```
int numerocasuale (int inf, int sup);
// restituisce un numero intero positivo compreso tra inf e sup
```

```
lanciadadi ();
// lancia un numero specificato di dadi che hanno un numero
// specificato di facce e restituisce la somma dei risultati
```

```
craps ();
// esegue una partita di craps e restituisco come boolean in risultato
// della partita
```

```
continuazione ();
```

```
// metodo opzionale di supporto per il secondo ciclo di tiri in craps().
// usato con cognizione di causa rende il codice molto più semplice
```

```
int main () {  
  
    srand((unsigned int)(time(NULL)%10000));  
  
    // inizializza il generatore di numeri casuali  
  
    int capitale = 100;  
  
    // si parte con 100 euro; a ogni ciclo si punta su una partita di craps  
    // contro il banco. A 0 si perde, a 200 si vince. Buona fortuna!  
  
}  
  
int numerocasuale (int inf, int sup) {  
    return (rand() % (sup-inf+1) ) + inf;  
    /* SPIEGAZIONE: devo generare numeri casuali in un intervallo  
    ampio sup-inf+1 (ad es: da 100 a 103 i valori possibili sono 4)  
    calcolando il modulo i numeri partono da 0, quindi sommo inf come  
    "spiazzamento" per traslare opportunamente l'intervallo  
    */  
}
```