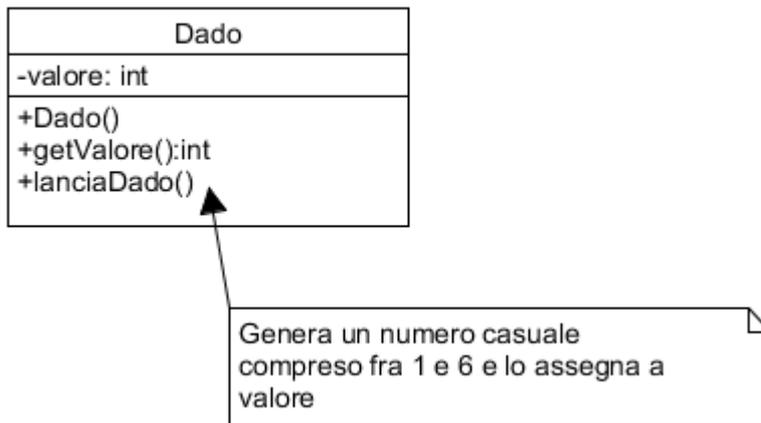


## Esercizio "Gioco dei dadi"

Parte 1: creare in un nuovo progetto chiamato "Gioco Dadi" la seguente classe Dado

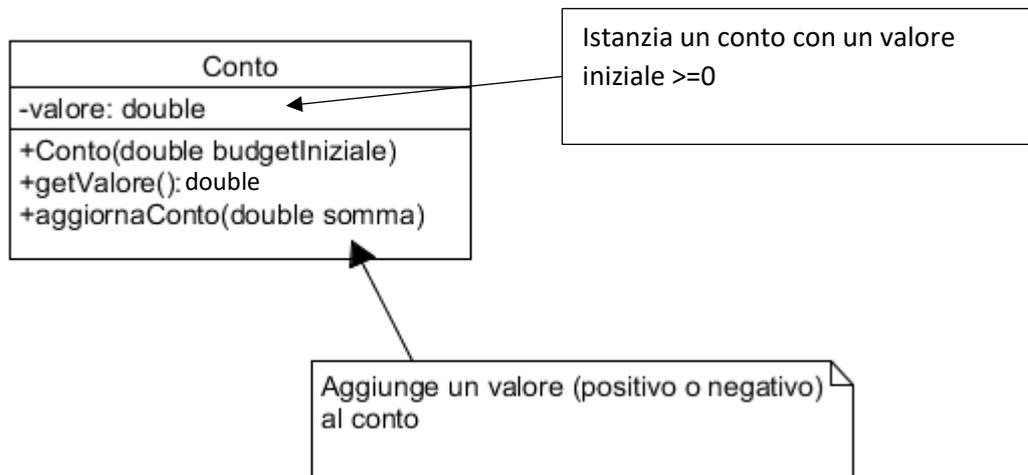


Creare successivamente una classe App (con metodo main) che implementi il gioco dei dadi secondo le seguenti indicazioni:

1. vengono istanziati due dadi (d1 e d2)
2. viene chiesto all'utente di effettuare una puntata in denaro.
3. vengono "lanciati" i due dadi (invocando il metodo lanciaDado)
4. vengono mostrati i due valori generati dal lancio dei dadi (d1=..., d2=...) invocando il metodo getValore per ciascun dado.
5. Se i due dadi hanno lo stesso valore oppure la somma dei valori è 7 allora il giocatore vince la puntata, altrimenti perde.
6. Viene comunicato al giocatore se ha vinto o perso. In caso di vittoria viene mostrato il valore della vincita (doppio della somma puntata se ha vinto).
7. Viene chiesto al giocatore se vuole giocare di nuovo (1) o terminare il gioco (0). Nel primo caso il software riparte dal punto 2, altrimenti il programma termina.

Parte 2:

Si aggiunga al progetto "GiocoDadi" la seguente classe "Conto" che rappresenta un conto, in denaro, relativo ad un giocatore.



Modificare la MainClass nel seguente modo:

1. Viene chiesto al giocatore di inserire un budget iniziale compreso fra 1 e 1000 Euro
2. Viene istanziato un conto (chiamiamo l'oggetto istanziato "conto1") con un valore pari al budget iniziale (l'inizializzazione dell'attributo valore deve avvenire nel costruttore). Se il budget iniziale utilizzato in fase di creazione dell'oggetto è <0, il valore del conto viene inizializzato a 0.
3. Viene chiesto al giocatore il valore della puntata (tale valore deve essere <= al valore di conto1, effettuare il controllo)
4. Dopo ogni giocata viene invocato il metodo "aggiornaConto" di conto1. Tale metodo aggiorna l'attributo valore dell'oggetto conto1 sommando (in caso di vittoria) o sottraendo (in caso di non vittoria) il valore puntato.
5. Se il valore del conto1 raggiunge 0 €, il giocatore non può più giocare e il programma termina.
6. Se il valore del conto è >0 € viene chiesto al giocatore se vuole giocare di nuovo (risposta=1) oppure ritirarsi (risposta=0). Nel primo caso il programma torna al punto 3, altrimenti il programma comunica il valore finale del conto1 e il programma termina.