

חומרים שהוכנו על-ידי מורי הניסוי תש"ע להוראת "יסודות מדעי המחשב"

ניתן להשתמש בחומרים לצורך הוראה בלבד.
לא ניתן לפרסם את החומרים או לעשות בהם כל שימוש מסחרי
ללא קבלת אישור מראש מצוות הפיתוח

קוביות משחק

כתיבה ועריכה:
דורית ליקרמן

קוביות משחק



קוביית משחק מאוזנת היא קובייה בעלת שש פאות, על כל אחת מהפאות מופיע מספר בין 1 ל-6 בדיוק פעם אחת.

את הקובייה נייצג ע"י התכונה : מספר שלם – זהו המספר "שיצא" אחרי הטלת ר (המספר שנמצא על הפאה העליונה של הקובייה)

ברצוננו לדמות הטלת קובייה אחת או יותר, תוך שימוש בפעולות שניתן לבצע עליה.

לפניכם הפעולות המוגדרות במחלקה **קובייה**:

<code>Die D= new Die();</code>	הפעולה בונה עצם D מטיפוס "קובייה" הקובייה שנוצרה מראה מספר אקראי בין 1 ל-6.
<code>D.roll();</code>	הפעולה מדמה הטלת קובייה. בתום הפעולה מתעדכן המספר שהקובייה מראה לאחר ההטלה.
<code>D.getNum();</code>	הפעולה מחזירה את המספר שמראה הקובייה.

משימות:

1. העתק את קטע הקוד הבא בסביבת העבודה

```
import Die;
Public class Main
{
    public static void main(String[] args)
    {
        Die d1 = new Die();
        Die d2 = new Die();
        Die d3 = new Die();
        System.out.print(d1.getNum());
        System.out.println(d2.getNum());
        System.out.println(d1.getNum() < d2.getNum());
        d1.roll();
        d2.roll();
        System.out.println(d1.getNum() + ", " + d2.getNum());
    }
}
```

הרץ את קטע התוכנית ורשום מה הפלט המתקבל, תאר כל שורה ושורה עפ"י הבנתך.

2. כתוב קטע קוד הבונה שלוש קוביות משחק, קטע הקוד ידפיס את קובייה 1 בשורה הראשונה פעם אחת, את קובייה 2 בשורה השנייה פעמיים, ואת קובייה 3 שלוש פעמים בשורה השלישית.

3. כתוב קטע קוד להדפסת קוביית משחק, כשהיא ממוסגרת בכוכביות.

עבודה נעימה