**Fakulta Riadenia a Informatiky  
Žilinská Univerzita v Žiline**

**Informatika 1**Semestrálna práca

# **Návod na použitie programu**

Zo stiahnutého súboru Obesenec1.1.zip extrahujte zložku Obesenec1.1.zip V zložke sa nachádza súbor spusti.jar a zložka Obesenec1.1.zip. Pre spustenie hry otvorte dvojklikom súbor run.bat a pre otvorenie projektu so zdrojovými kódmi v programe BlueJ otvorte zložku Obesenec1.1.zip a spustite súbor package.

Po spustení sa zobrazí klávesnica s písmenami a konštrukcia obesenca. Na termináli sa vypíše nápoveda hádaného slova a pomocné slov, ktoré určuje dĺžku hádaného slova.

Cieľom hry je uhádnutie slova podľa nápovedy.  
 Ak uhádneme slovo na menej ako 8 pokusov, vyhrali sme.  
 Ak na uhádnutie potrebujeme 8 a viac pokusov hra skončila a prehrali sme.

# Popis tried v semestrálnej práci

## Hra.java

Trieda hra predstavuje hru Obesenec. Spája všetky časti hry (nápoveda, správne slovo, obesenec), spustí jej jednotlivé časti, a zabezpečuje spoluprácu medzi nimi.

## Napovedy.java

Trieda nápovedy najskôr vygeneruje náhodné číslo podľa počtu nápovied a vyberie jednu z nich. Slúži ako pomôcka pre hráča, ktorý háda slovo.

## Aplikacia.java Trieda aplikácia spusti hru v jar súbore.

## Manazer.java Trieda Manazer je prebratá z moodlu, presnejšie zo súboru TvaryV3. Slúži na zistenie kliknutej súradnice, a teda zistíme aj písmenko na ktoré hráč klikol.

Segment.java  
Trieda vytvorí základ pre Displej.

Displej.java  
Trieda vytvorí 25 segmentový displej, ktorý slúži na vypísanie písmenka.

SegPismeno.java  
Trieda SegPismeno vykreslí klávesnicu na plátno spolu s Displejmi. Zisťuje na aké písmenko sa kliklo.

Obesenec.java  
Trieda Obesenec vykresľuje jednotlivé časti obesenca pri každom neuhádnutom písmenku.

SpravneSlovo.java  
Trieda SpravneSlovo zistí, ktoré slovo sa bude hádať, vytvorí si pomocné slovo a podľa kliknutého písmenka rozhodne či sa v slove nachádza alebo nie.

# **UML diagram**

