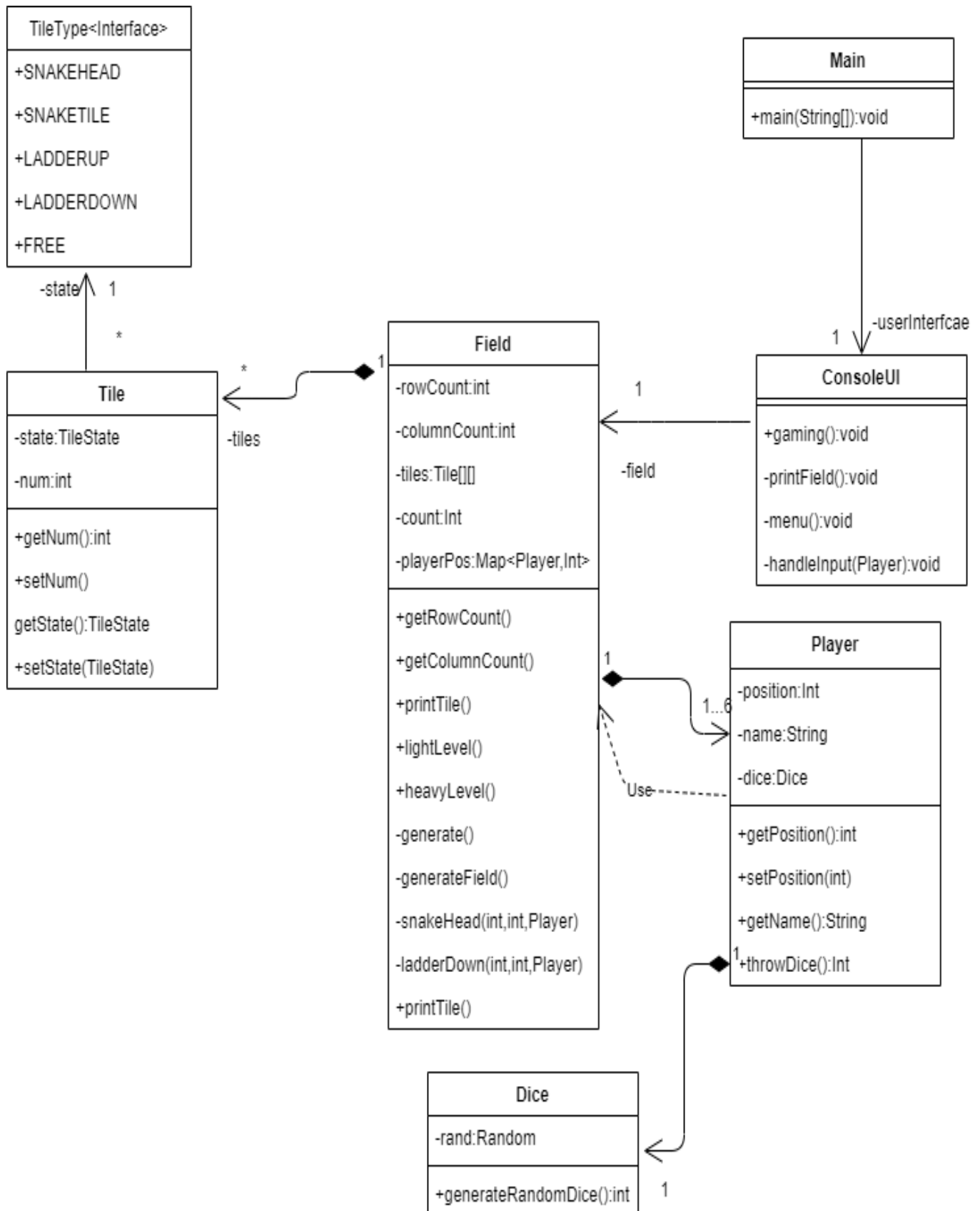


„Snakes and Ladders“

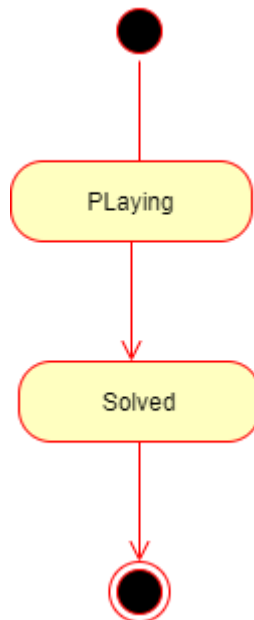
Komponentové programovanie

Streda 9:10

DIAGRAM TRIED



State diagram for state game



Logika hlavných častí hry

Spôsob generovania herného poľa:

Hrací pole sa generuje náhodne. Pole sa skladá z dlaždíc. V kóde môžete určiť počet riadkov a stĺpcov, s ktorými zistíme veľkosť poľa. Pre rýchlejší výsledok vo videu vytvorím pole 6X6. Proces generovania poľa sa vykonáva pomocou dvoch for. Číslovanie poľa je vo forme zig-zag. Každdej dlaždici je tiež pridelené číslo (číslo pozície). Na konci, namiesto čísel v konzole, môžete vidieť bodky pre pohodlie. Niektorým dlaždiciam je priradená hadia hlava, chvost alebo rebrík, ktoré presunuli hráča v súlade s pravidlami.

Spôsob overovania stavov hry (podmienky výhry, prehry a pokračovania v hre):

Hra má dva stavy: 1. Hrá sa

2. Vyriešené

Tieto stavy sa monitorujú pomocou riešenej premennej booleovského typu v triede CONSOLEUI. Hra funguje iba vtedy, keď je stav premennej == false, v inom prípade sa hra považuje za dokončenú. Hráč, ktorý ako prvý príde na

cieľovú čiaru, vyhráva. každý hráč má skóre (číslo jeho poslednej pozície), každý hráč má svoje vlastné meno, ktoré si sám stanoví.

Spôsob prechodu medzi stavmi dlaždíc, ťahy hráča.

V mojej hre nie je stav dlaždíc, iba ich typy. Typ bunky môže byť: hlava hada, chvost hada, spodná časť schodov, horná časť schodov a voľný. Hráč hodí kockami a prejde na počet buniek, ktoré na kocky padli. Ak hráč pristane na dlaždiciach, ako je napríklad hadova hlava, presunie sa na miesto, kde je hadov chvost. Spodok schodov - vystúpi na vrchol schodov, v ostatných prípadoch sa nič nestane.

Ulohy za bonusove body:

1. prehľadnejší výpis herného poľa, menu pre ovládanie hry, nápoveda s ovládaním a pravidlami hry, využitie farebného výpisu.
2. náhodné generovanie herného poľa, pokiaľ to nie je nutnosťou už z povahy hry (Pole sa generuje nahodne, podľa počtu slpcov a riadkov, ktoré ma byť zadane v kode, lebo s mojej hre hrac to riesit nemusí).