

Dokumentacja projektu Scrabble

Barbara Zięba, Dominik Gulczyński

26 czerwca 2018

1 Wstęp

Jako projekt wieńczący kurs Programowania obiektowego napisaliśmy program umożliwiający przeprowadzenie rozgrywki w Scrabble na komputerze.

2 Instrukcja dla użytkownika

2.1 Początek gry

Po uruchomieniu programu użytkownik proszony jest o podanie imion graczy. Gracze będą prowadzili rozgrywkę w podanej kolejności zaczynając od podanego jako pierwszy. Można podać imiona od jednego do czterech graczy, i to właśnie ta liczba rozpocznie rozgrywkę.

2.2 Ruch gracza

Gracz musi w swoim ruchu wykonać jedną z następujących akcji:

Położenie słowa. Aby położyć słowo gracz powinien kliknąć kratkę planszy, w której będzie się znajdować pierwsza litera danego słowa. Uwaga: Może to być litera już znajdująca się na planszy. W nowym okienku należy wpisać jakie to będzie słowo (również litery już znajdujące się na planszy) i zaznaczyć czy ma zostać położone pionowo czy poziomo. Wszystkie tworzone przy ruchu słowa muszą być poprawne, a dokładane litery łączyć się z już ułożonymi. Jeśli ruch będzie poprawny odpowiednie litery gracza pojawią się na planszy, a on otrzyma nowe.

Wymiana liter ef

Pass ert

Po kliknięciu Ok na komunikat "Kolej następnego gracza." pojawią się litery na ręku kolejnego gracza.

2.3 Koniec gry

3 Analiza obiektowa

3.1 Zaimplementowane klasy

Game co robi ta klasa

3.2 Diagram UML

Diagram wygenerowany za pomocą IntelliJ IDEA.

3.3 Realizowana funkcjonalność

4 Wskazówki dla programistów

Projekt jest otwarty na dalszą pracę nad nim. Jedną z opcji jego prostego rozbudowania jest umożliwienie gry w innych językach lub na innych zasadach.