PRM2T

Raport końcowy

-

Projekt - Kakuro

Bartosz Dorobek, Mikołaj Król, Łukasz Świątek

16 czerwca 2020

1. Plansza generowana jest na podstawie bazy danych z plikami csv.

2. Możliwość wyboru jednego z trzech poziomów: Easy, Medium, Hard.

3. Plansza wyświetlana jest w GUI.

4. Możliwość rozwiązywania przez gracza wyświetlonej planszy – uzupełniania odpowiednich komórek.

5. Funkcja rozwiązania planszy przez program – solver wypełniający wszystkie pola.

6. Możliwość samodzielnego definiowania planszy poprzez tworzenie nowych plików csv do bazy.

7. Brak możliwości zapisu stanu gry oraz jej wydruku.

6. Nierozwiązany problem odświeżania interfejsu.