

NHZ1-Pontosított specifikáció

Választott feladat: Demokratikus sakk.

A feladat specifikus megfogalmazása

A feladat, megtervezni egy olyan objektummodellt, mely egy speciális sakk játékot modellez. A játékot lehet egy vagy két fővel játszani. A játék specialitása, hogy a bábuk tudatukban a saját szabályaiknak kiválasztás után, azoknak megfelelően lépnek. A játékos(ok) megkapják a táblát a játék állásával és meg jelölnek egy, (két játékos esetén egy-egy) bábut mozgatásra.

A modell modellezi az összes bábut.

A játéknak akkor van vége, ha az egyik játékosnak sikerül mattot adnia a másiknak, vagy bármelyik játékos megnyomja a játék vége gombot.

Amennyiben a játéknak matt előtt lett volna vége, az addig levett bábuk össz értékéből kiszámolja a győztest, és ezt kiírja a kimenetre.

A program működése nem igényel előfeltételeket.

Be és kimenet

A program inputként a mozgatni kívánt bábu koordinátáit, melyet a hagyományos jelölés szerint a program egy A-tól H ig terjedő skálából kiválasztott karakter és egy 1-8igterjedő skálában található szám kombinációjából kapjuk pl.: F8.

Outputként a megadott kimenetre a játék kiírja a játék állását. Mentés céljából a fájlba való kiírás is opció lehet.