

Szanowni Państwo,

Zamieszczam poniżej opis projektów z PJC na rok 2019/2020.

Gotowy projekt proszę o spakowanie w plik o nazwie Projekt_duzy_sXXXXX.zip oraz wysłanie go do prywatnego folderu na Teams.

Projekty można konsultować w czasie zajęć jak również w prywatnych wiadomościach na platformie Microsoft Teams.

Termin oddania: 4 czerwca 2020 r.

Proponowane tematy oraz zakres ich implementacji:

Gra Okręty:

- a. Gra wczytuje i zapisuje wyniki rozgrywek do pliku (może być .txt bądź jakiegolwiek inne rozszerzenie) + 5
- b. Gra posiada grafikę planszy (w konsoli + 5, z użyciem bibliotek graficznych + 8) (warunek jeśli podstawowa logika interakcji jest zaimplementowana)
- c. Gra rozlokowuje statki przeciwnika losowo + 3
- d. Gra pozwala użytkownikowi rozkładać swoje statki manualnie bądź losowo + 5
- e. Gra pozwala na interakcję z użytkownikiem (wybór kraterów gdzie użytkownik strzela) (poprzez konsolę + 3, poprzez nacisk myszy + 5)
- f. Przeciwnik strzela losowo w statki gracza + 5
- g. Przeciwnik ma zaprogramowaną prostą logikę strzelania do gracza jeśli natrafi na jego statek (np, w przypadku natrafienia na statek, strzelaj losowo w najbliższe kratki) + 5
- h. Gra posiada przynajmniej 3 rodzaje statków do rozlokowania + 3

Gra Saper:

- a. Gra wczytuje i zapisuje wyniki rozgrywek do pliku (może być .txt bądź jakiegolwiek inne rozszerzenie) + 5
- b. Gra posiada grafikę planszy (w konsoli + 5, z użyciem bibliotek graficznych + 8) (warunek jeśli podstawowa logika interakcji jest zaimplementowana)
- c. Gra posiada możliwość "podpowiedzi" czyli wskazania na najbliższą bombę od ostatniego wskazanego pola + 3
- d. Gra jest podzielona na 3 poziomy, zależnie od ilości bomb, ilości pustych miejsc i możliwych podpowiedzi. + 4
- e. Gra pozwala na interakcję z użytkownikiem (wybór kraterów gdzie użytkownik strzela) (poprzez konsolę + 3, poprzez nacisk myszy + 5)
- f. Gra posiada możliwość "automatycznego" rozwiązania (komputer ma zaprogramowany prosty algorytm rozwiązywania gry, który nie jest tylko strzelaniem losowym) + 7
- g. Gra posiada 2 rodzaje bomb, jedna aktywowana poprzez naciśnięcie na nią, druga aktywowana naciśnięciem kratki obok. Odzwierciedla się to również w sposobie ich oznaczania. + 7

Na punktację ma również wpływ czystość kodu, oraz zastosowane rozwiązania algorytmiczne. Maksimum punktów do zdobycia w projekcie to 38 pkt, mogą zostać przyznane dodatkowe punkty za czystość kodu, użycie ciekawych rozwiązań, bądź skorzystanie z ciekawych bibliotek.