

Warcaby

1. Temat

Celem projektu jest napisanie programu słuŹącego do grania w popularną grę “Warcaby”. Rozgrywka odbywa się na planszy o rozmiarze 8 × 8 pól pokolorowanych na przemian na kolor jasny i ciemny. KaŹdy gracz (biały i czarny) rozpoczyna grę z dwunastoma pionami ustawionymi na ciemniejszych polach planszy, po których się poruszają. Celem gry jest zabicie wszystkich pionów przeciwnika (w tym damek) albo zablokowanie wszystkich, które pozostają na planszy, pozbawiając przeciwnika możliwości wykonania ruchu. Jeřli Źaden z graczy nie jest w stanie tego osiągnąć (kaŹdy z graczy wykona po 15 ruchów damkami bez zmniejszania liczby pionów pozostających na planszy), następuje remis.

2. Menu

Program będzie posiadał menu, w którym uŹytkownik przed rozpoczęciem rozgrywki wybierze następujące parametry:

1. Gra jednoosobowa (z komputerem) czy dwuosobowa (domyřlnie z komputerem)
2. Nazwę pierwszego gracza (domyřlnie: Biały)
3. Nazwę drugiego gracza (domyřlnie: Czarny; jeřli gra z komputerem: Komputer)

3. Wstępny projekt interfejsu

Gra tworzona jest za pomocą biblioteki SFML.

Okno gry będzie miało stały rozmiar 900px × 950px. Plansza będzie miała stały rozmiar 800px × 800px i będzie zawierała 64 kwadraty o boku 100px.

