

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. Uruchamianie i parametry

Program uruchamiany jest z konsoli z odpowiednimi przełęcznikami:

```
.\Warcaby.exe -player x  
-user1 x  
-user2 x
```

Parametr przełęcznika -player przyjmuje wartości 0 lub 1, gdzie 0 oznacza grę z komputerem, a 1 grę z drugim graczem. Uruchomienie gry bez przełęcznika -player ustawi domyřlnie grę z komputerem.

Parametr przełęcznika -user1 zawiera nazwę uŹytkownika 1. Uruchomienie gry bez przełęcznika -user1 ustawi nazwę uŹytkownika 1 na „Biały”.

Parametr przełęcznika -user2 zawiera nazwę uŹytkownika 2. Uruchomienie gry bez przełęcznika -user2 ustawi nazwę uŹytkownika 2 na „Czarny”. Jeřli gra odbywa się z komputerem, nazwa uŹytkownika 2 zostanie domyřlnie ustawiona na „Komputer”.

3. Wstępný projekt interfejsu

Gra tworzona jest za pomocą biblioteki SFML.

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

