

PRM2T - projekt

Gra Akari

Radosław Szawłowski
Mateusz Dybicz
Mateusz Mięgoć-Kowalski
Adam Staciwa

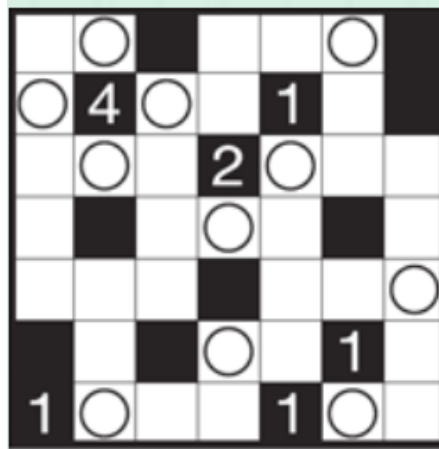
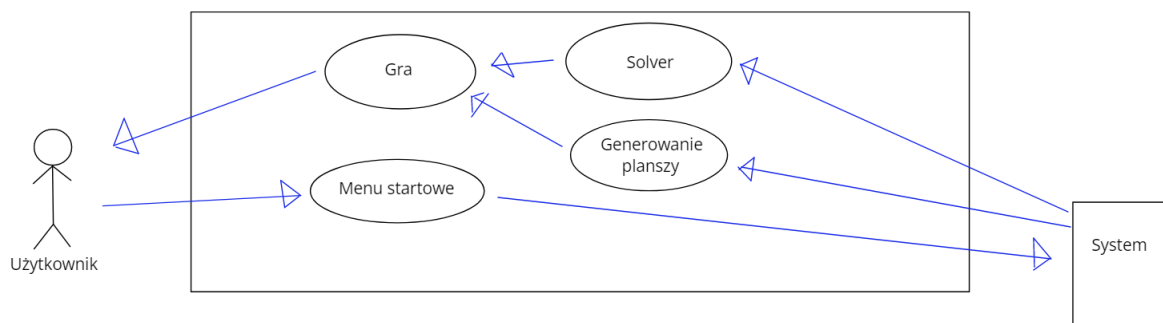


Diagram przypadków użycia:



- Menu startowe - wybór poziomu trudności przez Użytkownika, informacja o tym jest przekazana do Systemu
- Generowanie planszy - zgodnie z wybranym przez Użytkownika poziomem trudności
- Solver - GUI umożliwiające użytkownikowi umieszczanie “żarówek” na Planszy, cofanie ruchów oraz zapisywanie stanu rozgrywki
- Gra - wygenerowana Plansza wraz z Solverem

Diagram klas:

