

# Systemy Operacyjne - projekt

## Temat : Symulator łowiectwa

### 1. Opis programu

Stworzony przeze mnie program to symulator łowiectwa - na stworzonej planszy rozmieszczane są losowo "pionki" i pułapki. Po uruchomieniu programu, dany pionek zaczyna ruszać się w losowe miejsca obok niego, do momentu, aż natrafi na pułapkę. W momencie, gdy wejdzie w pułapkę, zostaje zablokowany i nie może się ruszyć. Program kończy się, gdy wszystkie pionki wpadną w pułapkę.

Wielkością planszy, liczbą pionków i pułapek, oraz szybkością poruszania się pionków można sterować tylko poprzez zmiany w kodzie.

### 2. Kompilacja i uruchomienie

Do kompilacji programu służy plik `makefile`. Wystarczy wejść do folderu programu i wykonać polecenie:

```
make
```

Następnie w konsoli należy wpisać:

```
./lowiectwo
```

, a program uruchomi się.