

Formularze :

- 1.FormularzStartowy
- 2.FormularzRozgrywki
- 3.FormularzEdytora

Moduły:

- 1.Start
- 2.Gra
- 3.Edytor
- 4.Boisko
- 5.GraczAI

Klasy:

Oprócz wymienionych powyżej:

- 1.Pole
- 2.Dziedziczące po Polu : Bramka i Ściana.
- 3.Piłka

Ważniejsze procedury i funkcje (pomijam parametry, ponieważ one mogą znacznie odbiegać):

Boisko.stwórz();

Będzie tworzyć w Panelu w formularzuRozgrywki boisko z wszystkimi jego elementami.

Boisko.narysuj();

Pomocniczna procedura do Boisko.stwórz() która będzie rysować w panelu boisko.

Boisko.połącz();

Procedura będzie łączyć dwa Pola linią na narysowanym boisku.

Piłka.ustaw();

Ustawia piłkę w wybranym miejscu.

GraczAI.wykonajRuch();

Procedura będzie wykonywała ruch dla graczaAI i rysowała go na boisku.

GraczAI.wybierzPole();

Funkcja będzie zwracała pole wybrane przez strategię.

Historię będziemy trzymać w liście pamiętającej stanGry.

StanGry będzie recordem na który będzie się na pewno składać :

-wysokość i szerokość boiska

-położenie piłki

-aktualny gracz

-dwuwymiarowa tablica Pól (wysokość na szerokość)

-trybGry (1 gracz vs gracz , 2 gracz vs komputer, 3 komputer vs komputer)

W zapisie będziemy przechowywali poszczególne stany gry z listy. Tablice pól będziemy mieli jako tablice boolean(może 0 lub 1) zaznaczoną czy odwiedzone oraz które pola z którymi są połączone po współrzędnych. Zapis w implementacji może się znacząco zmienić.

Strategia gry dla graczaAI jeszcze nie jest obmyślona, ale raczej nie będzie to random(8).

Przewiduję raczej coś w stylu monte carlo z minimaksem (tzn losowe ruchy z pola do 6 ruchów) a później wybór najlepiej ocenionego. Funkcja oceny na pewno będzie brać pod uwagę wysokość oraz szerokość na boisku i zarazem liczbę wykonanych ruchów (im więcej tym lepiej). Podpowiedź będzie wylosowywana tak samo jak ruch graczaAI zmienione beda jednak kolory pól zaznaczonych.