

Warcaby

Opis funkcjonalny

Jan Ruszil, Jakub Szczepanek, Mateusz Wojtaczka

Cel

Stworzenie aplikacji z grą warcaby z wykorzystaniem wzorca MVC (Model-View-Controller). Implementacja logiki gry oraz interfejsu graficznego, który zapewnia pełną kontrolę użytkownika nad rozgrywką.

Technologie

Do stworzenia warcabów użyliśmy języka Java, w którym korzystamy z JavaFX. Kod aplikacji wraz z całą historią jej powstawania znajduje się na platformie [GitHub](#).

Użytkownicy

Nasza gra jest aplikacją komputerową, której użytkownikiem może być każdy. Nawet osoby nie znające zasad, będą w stanie zagrać pełną grę. Silnik, który steruje grą pozwala tylko na poprawne ruchy.

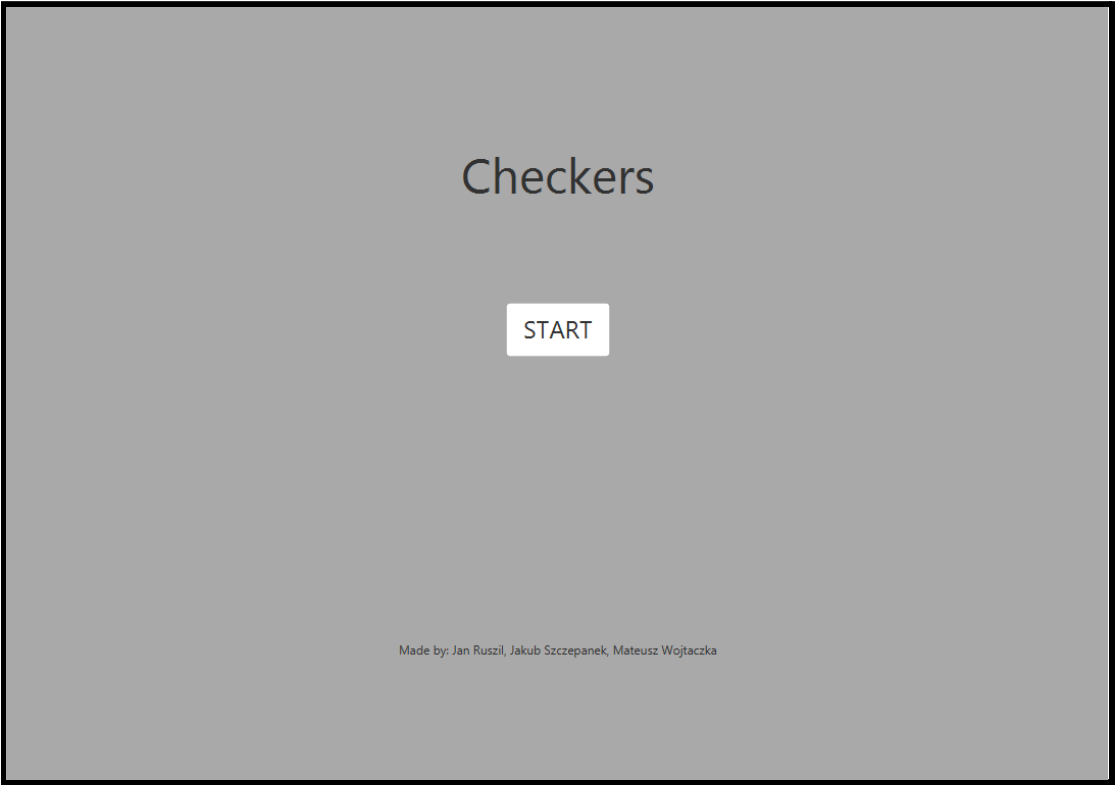
Funkcje

- Rozpoczęcie rozgrywki
- Zresetowanie rozgrywki
- Ruch pionami:
 - Przeciąganie
 - Selekcja
- Analiza poprawności ruchów:
 - Znajdowanie największej ilości bić w jednej turze
 - Znajdowanie wszystkich możliwych kombinacji bicia
 - Kalkulacja ruchów pionów
 - Kalkulacja ruchów królowki
- Promowanie pionów do królowki
- Kontrola końca rozgrywki wraz z wskazaniem gracza wygrywającego
- Przechowywanie informacji o aktualnej turze gracza
- Przechodzenie pomiędzy widokami (scena tytułowa, scena gry, scena rezultatów)

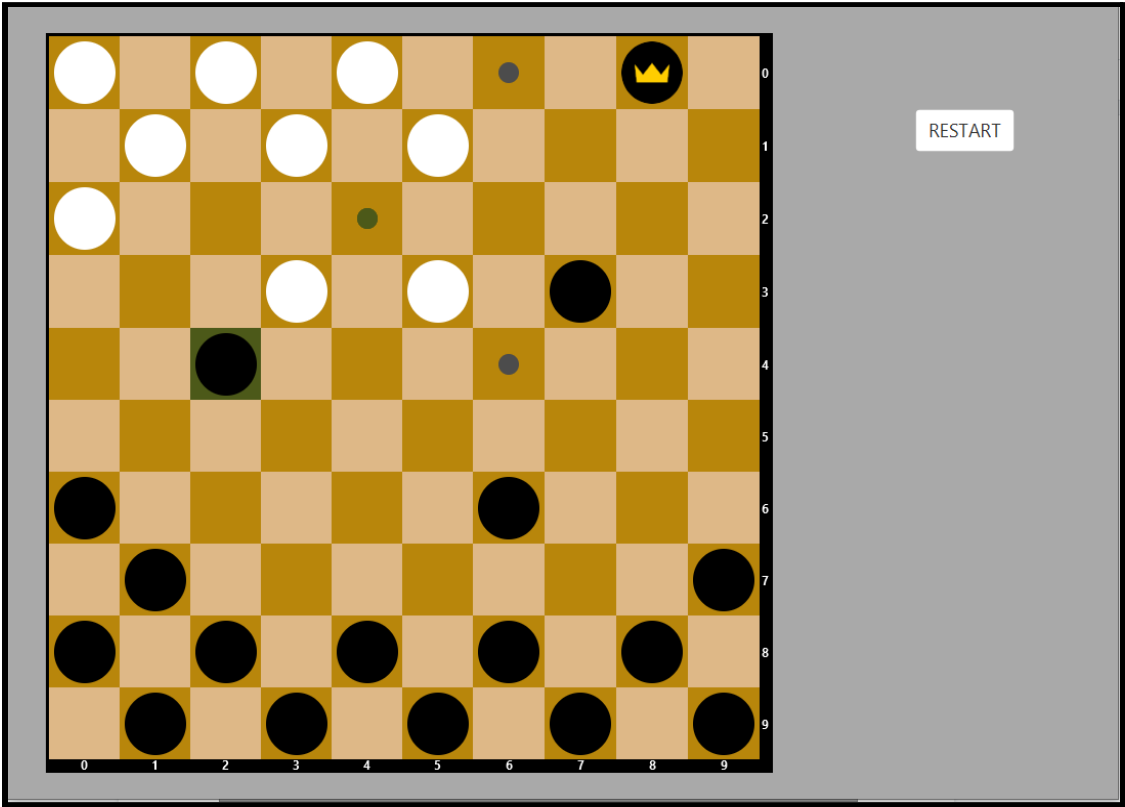
Dalszy rozwój

- Dodanie zegara
- Dodanie możliwości gry wieloosobowej (LAN/Internet)
- Dodanie możliwości zmiany wyglądu planszy i pionków
- Udoskonalenie szaty graficznej
- Implementacja udźwiękowienia gry
- Wydanie wersji mobilnej (Android/iOS)
- Dodanie możliwości założenia konta (w trybie online)
- Tryb rankingowy (w trybie online)
- Stworzenie własnego AI

Scena tytułowa



Scena gry



Scena końcowa

THE WINNER IS BLACK

RESTART