



Calico – etap III

Aleksander Belazerski, Stanisław Ciszewicz, Stanisław Doliński, Michał Kozłowski, Jan Sakowski



Analiza poprzedniego etapu



Zrozumiały, przejrzysty i przemyślany kod

Gdy było konieczne – pomoc i wsparcie od poprzedniej grupy

Rozbudowane testy jednostkowe (tym samym nie napotkaliśmy żadnych bugów)

Brak działających klas klient i serwer

Konieczność modyfikacji zapisu do pliku



Szybkie przypomnienie zasad

Gra dla od 2 do 4 osób

Celem: ułożenie kołderki dla kotów

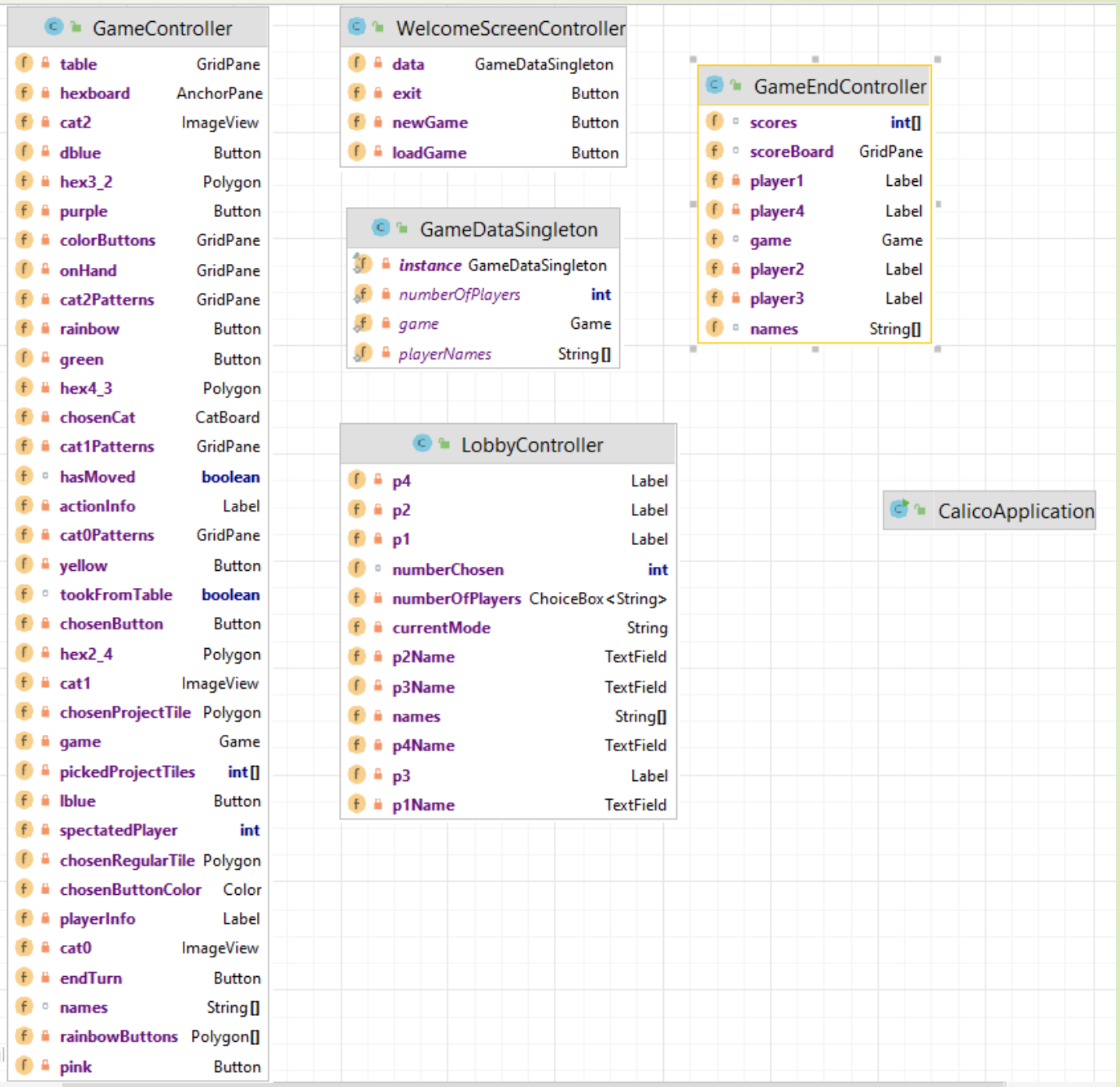
Trzy karty projektów

Koty + guziki

Kończy się gdy wypełniona zostanie cała plansza

Po zakończeniu podliczamy punkty

Struktura GUI



Przygotowanie grafiki



Welcome screen



New Game

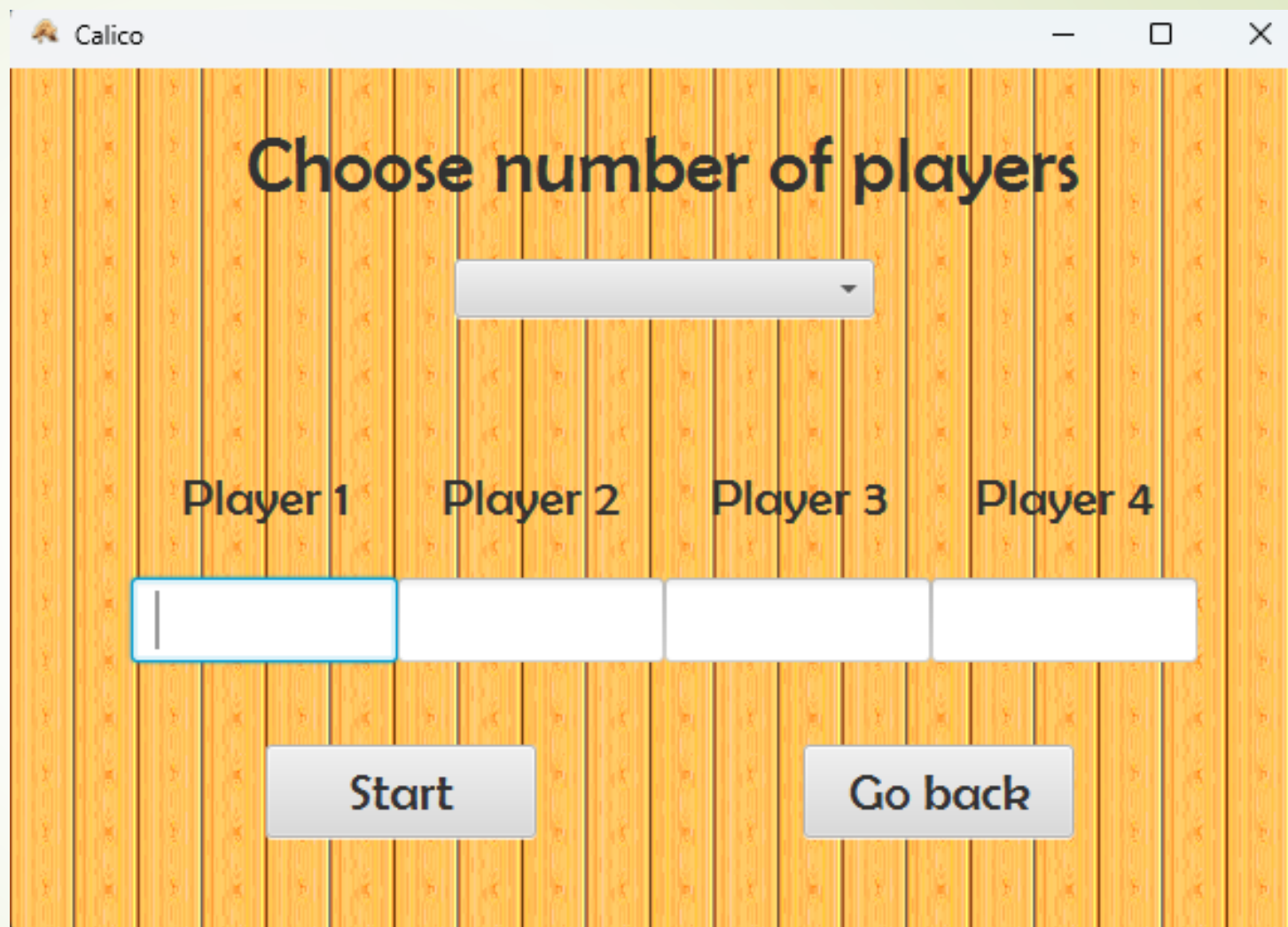
Load Game

Exit

- ▶ Na ekranie startowym znajdują się trzy przyciski łączące naszą scenę z kolejnymi etapami rozgrywki.

Game set up

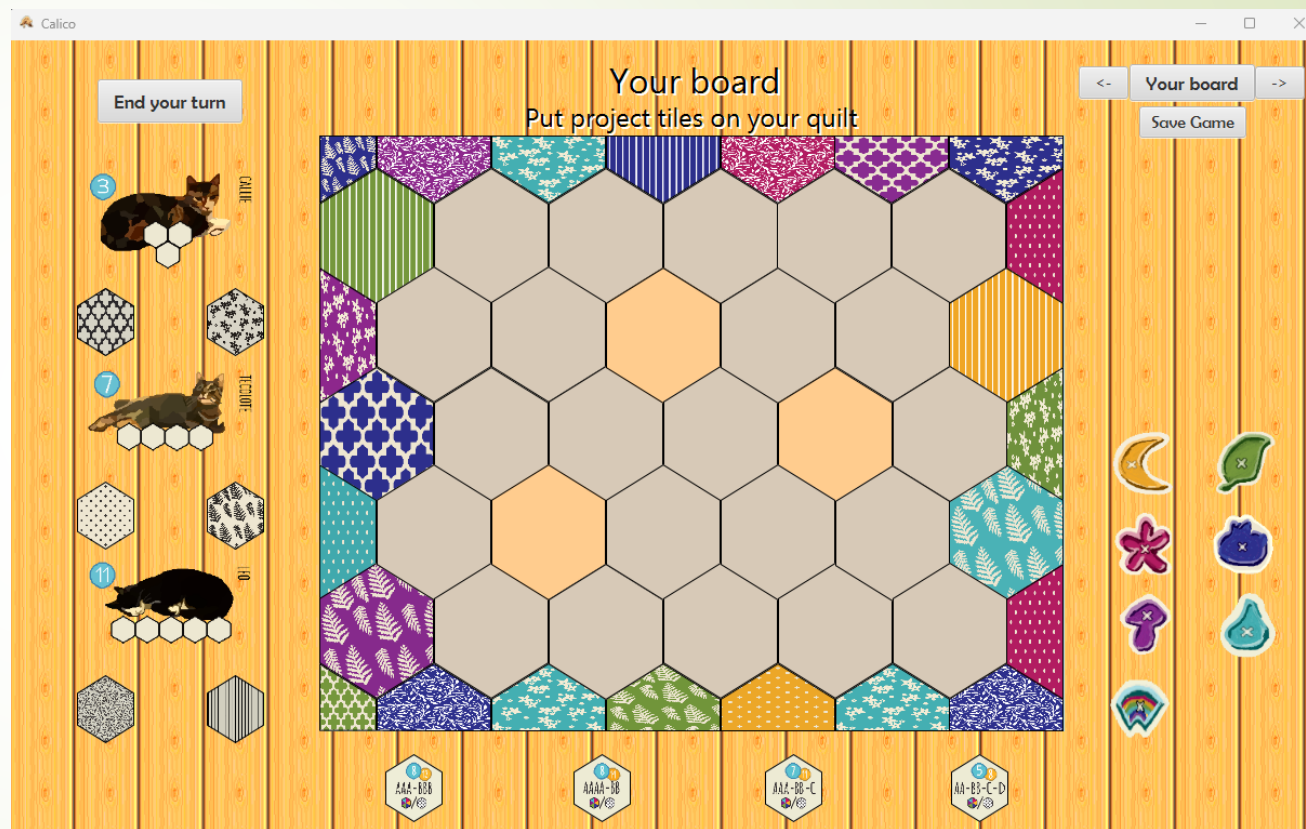
- Wybranie ilości graczy
- Podanie ich imion
- Rozpoczęcie rozgrywki



The screenshot shows a window titled "Calico" with a wooden plank background. The main heading is "Choose number of players". Below it is a dropdown menu. Further down, there are four labels: "Player 1", "Player 2", "Player 3", and "Player 4". Under each label is a text input field; the first field for "Player 1" is currently active with a blue border. At the bottom, there are two buttons: "Start" and "Go back".

Widok po rozpoczęciu rozgrywki

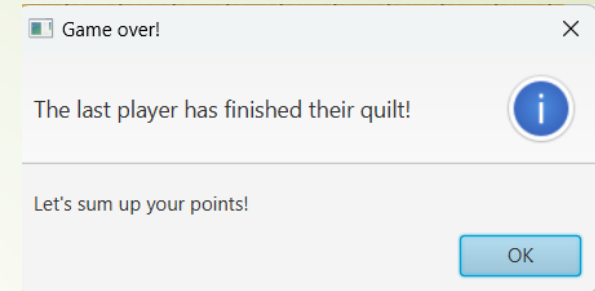
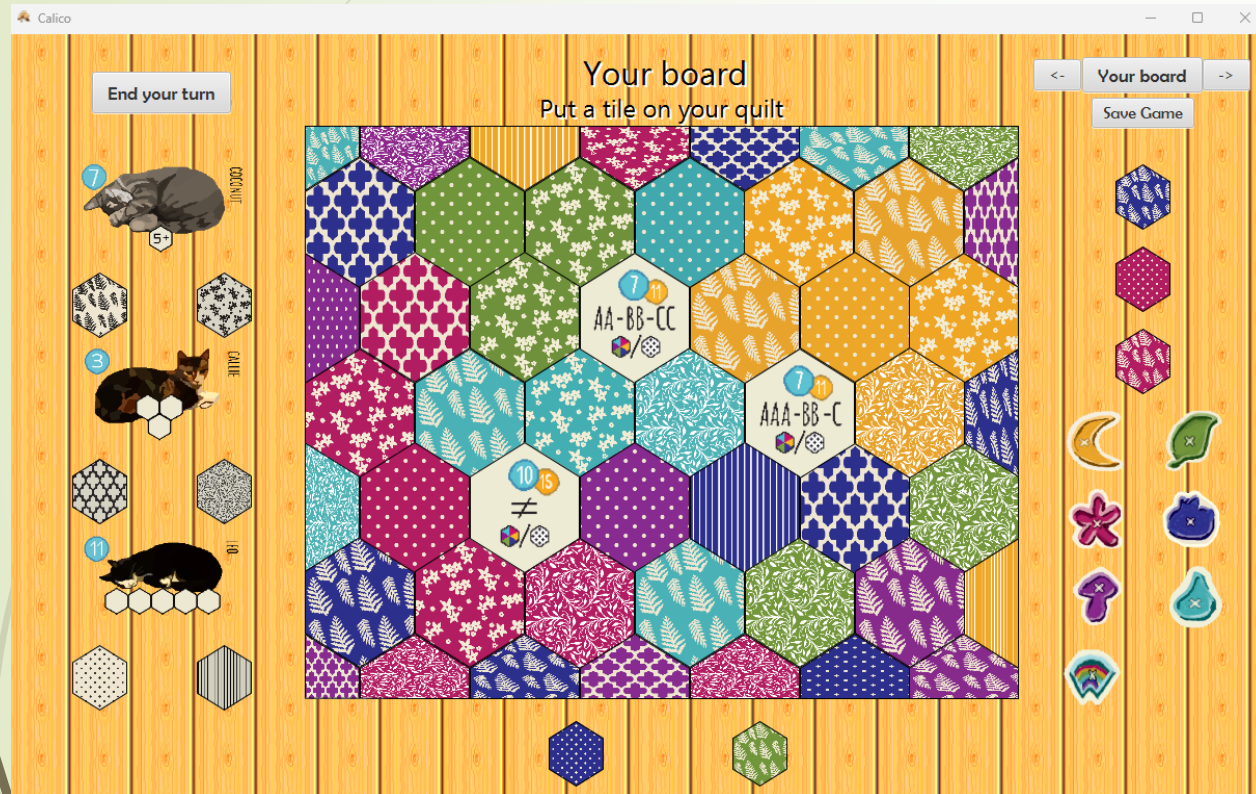
- Ukazanie się interfejsu gry
- Gracz może "przeskakiwać" między planszami
- Po wykonaniu swojego ruchu – End your turn



Rozgrywka



Koniec gry



Możliwe ulepszenia



DODANIE GRY
SIECIOWEJ



POPRAWIENIE ZAPISU
GRY DO PLIKU



Podsumowanie

- Napisany interfejs graficzny działa w pełni poprawnie
- Własna grafika
- W pełni funkcjonalna rozgrywka
- Gra offline (od 2 do 4 graczy)
- Brak zapisu i wczytania stanu gry
- Duże doświadczenie wyniesione z pracy projektowej (niestandardowa plansza, przyciski)
- Nauka pracy na podstawie efektów pracy innych zespołów