Julian Konowalski

126471

Nr zadania i temat projektu

# Oświadczenie

Świadomy odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejszy projekt został napisany przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego lub zaliczenia przedmiotu z żadnej uczelni ani szkoły.

# Manual

## Zadanie, które program ma realizować

Program przeprowadza grę w gomoku. Użytkownik gra z komputerem, a wynik gry oraz przebieg programu są zapisywane do pliku „log.txt” wraz z dokładną datą i czasem.

## Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich

--menu główne--

a) graj – rozpoczyna grę z komputerem  
b)zasady – otwiera zakładkę z zasadami gry  
c)wyjdz – zamyka program i wyświetla ekran pożegnalny. Po wciśnięciu dowolnego klawisza program się kończy

--zakładka zasad--

a)wroc – przenosi użytkownika do menu głównego

--gra--

a)Zestaw koordynatów składających się z dużej litery (A-O) oraz liczby (1-15). Jeśli ruch podany przez gracza jest możliwy, to na wskazanym polu pojawi się jego kamień. Przykład poprawnie podanych koordynatów: ***F8.***

Wszystkie dane, poza tymi wprowadzanymi w podczas gry, powinny być wprowadzane ***małymi literami***. W przeciwnym wypadku program uzna je za nieprawidłowe i poinformuje o tym użytkownika (podczas gry) lub je zignoruje (kiedy użytkownik jest w menu).

## Nietypowe zachowania programu

Jeśli użytkownik przed wprowadzeniem danych wciśnie kilka razy klawisz „ENTER” to dane te nie zostaną wczytane.

## Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

Program został wzbogacony o zakładkę „Zasady” dostępną z poziomu menu głównego.

# Składnia danych wejściowych i wyjściowych

## Struktura plików, typy danych przechowywane w poszczególnych polach pliku

Do działania programu nie są potrzebne żadne zewnętrzne pliki. W razie potrzeby program sam tworzy plik „log.txt” w swoim katalogu docelowym i do niego zapisuje dane pobrane podczas swojego działania.

## Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

Wszystko odbywa się w katalogu docelowym programu.

# Opis kodu

## Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

--pliki nagłówkowe--

config.h  
file\_manager.h  
gui.h  
player.h

--pliki źródłowe--

file\_manager.cpp  
gui.cpp  
player.cpp  
main.cpp

## Diagram klas

DiagramKlas.cd