документация

02.12.2020

**The Eagles**

Морски шах изработен на с++ конзола

проектна дейност

Представено от

the eagles

Съдържание

[Морски шах изработен на с++ конзола 2](#_Toc57794991)

[Информация и Разработване на план 2](#_Toc57794992)

[Представяне на проекта 2](#_Toc57794993)

[Роли в отбора 2](#_Toc57794994)

[Въведение 2](#_Toc57794995)

[Методи и начин на реализация 2](#_Toc57794996)

[Тестване на плана 3](#_Toc57794997)

[Всички задачи а изпълнение 3](#_Toc57794998)

[Правила на играта 3](#_Toc57794999)

[План за кода 4](#_Toc57795000)

[Привеждане на плана в действие 4](#_Toc57795001)

# Морски шах изработен на с++ конзола

## Информация и Разработване на план

### Представяне на проекта

Нашия проект е алтернатива на играта TicTacToe изработена за Technologica

### Роли в отбора

|  |  |
| --- | --- |
| № | Роли в отбора |
|  | Николай Бранков – Scrum Trainer |
|  | Веселин Стоянов – Front End Developer |
|  | Радослав Иванов – Code Check |
|  | Костадин Талигаджиев – C++ Developer 1 |
|  | Марио Берберов – C++ Developer 2 |

### Въведение

|  |  |
| --- | --- |
| № | Въведение |
|  | Какъв е продукта? Продукта е игра, която е много популярна в световен мащаб, а именно морският шах, играта е разработена за забавлението на потребителите и подобряването на техните стратегически умения. |
|  | Къде е достъпен?  Нашата колаборативна работа протече в GitHub и за да могат файловете да са достъпни до всички са качени в GitHub Repository-то на проекта ни |
|  | Комуникация?  Общуването ставаше чрез Teams благодарение на всички функции и предоставената визуализация чрез споделянето на екран комуникацията и обратната връзка ставаше достатъчно пълноценно |
|  | Какви технологии са използвани?  Технологиите, които сме използвали е Visual Studio като Code Editor, C++ е програмния език с който сме написали кода, Git и Github за колаборативна работа, Teams за връзка и комуникация, PowerPoint за подготвянето на презентация и Word за подготвяне на документация |

### Методи и начин на реализация

|  |  |
| --- | --- |
| № | Методи и начин на реализация |
|  | Разпределението на задачи Трябваше да определим задачите по начин, който всеки трябваше да бъде известен за направените неща до момента с цел на представянето да имаме по ясна представа, както и екипната работа да бъде по ефикасна и продуктивна |
|  | Разпореждане на задачите  За всяка задача е избран човек, който е по-запознат в сферата и ще може да изпълни задачата по възможно най-компетентния начин |
|  | Спазването на време  Спазването на дати бе напомняно от … Всяка седмица е правено събрание на екипа, за да обсъдим за всеки човек колко време и до кога ще му е нужно, за да изпълни възложената задача |

## Тестване на плана

### Всички задачи а изпълнение

|  |  |
| --- | --- |
| № | Изпълнените задачи |
|  | Създаване на игрално поле Създаването на игралното поле и информационното табло над полето са направени от Fron End Developer, за да може играча да получава информация в процеса на играта |
|  | Играене на играта  Създадени са функции за отпечатване на игралното поле, проверяване на реда на играча, проверяване на победител, заместване на цифрата с съответния символ, както и са направени два режима за игра. |
|  | Режими за игра  Първия режим за игра е с двама играча при което конзолата показва всеки път кой от двамата играчи е наред. Втория режим за игра е срещу компютър, автоматично след избирането на клетка и системата дава своя ход до спечелването на играта |
|  | Документация  Направата на документация беше периодично. Всеки път, когато се добием с нужна и важна информация се пренасяше в Документа |
|  | Презентация  Презентацията е направена последна, използвани са снимки и текст. Презентацията е автоматична |

### Правила на играта

|  |  |
| --- | --- |
| № | Правилник |
|  | Игра Играе се от двама играчи, като всеки избира свой цвят пионки. Всеки на свой ред поставя по една пионка на дъската. |
|  | Цел  Целта е да се подредят три пионки в един ред, една колона или по диагонал. Който подреди първи тройка е победител. |

## План за кода

|  |  |
| --- | --- |
| № | Въпроси |
|  | Поле за игра Първо бяха създадени изходните данни а именно игралното поле, информационното табло и уведомление за реда на играчите |
|  | Заместване  След това функцията съответното число в полето да бъде заместен с символа на съответният играч |
|  | Режим с Двама играчи  Написан е код в който потребителя избира числото в което иска да се намира символа му, но ако полето в което е избраното от него число е празно и няма друг символ |
|  | Режим игра с компютър  Когато играча избере ход, автоматично се поставя и символа на компютъра върху номер избран на случаен принцип |
|  | Цвят и Звук  Когато някой спечели цвета на буквите се променя на синьо, когато играта е равна на зелено, а когато избраното поле е заето от друг символ цвета се променя на червено и изписва за грешка |

## Привеждане на плана в действие

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Действие | Краен срок за изпълнение | % изпълнен | изпълнен от |
|  | Игрално поле | 10.11.2020 | 100% | Front End |
|  | Функция Board | 10.11.2020 | 100% | Front End |
|  | Дизайн и план на Документация | 11.11.2020 | 100% | Scrum Trainer |
|  | Изпълнение на променлива choice | 13.11.2020 | 100% | C++ Developer 1 |
|  | Изпълнение на променлива mark | 13.11.2020 | 100% | C++ Developer 1 |
|  | Функция CheckWin | 20.11.2020 | 100% | C++ Developer 2 |
|  | Игра с двама играчи | 20.11.2020 | 100% | Code Check |
|  | Игра с изкуствен интелект | 26.11.2020 | 100% | C++ Developer 2 |
|  | Оцветяване и звук | 27.11.2020 | 100% | C++ Developer 1 |
|  | Завършена Документация | 30.11.2020 | 100% | Front End |
|  | Завършена Презентация | 01.12.2020 | 100% | Scrum Trainer, Code Check |

БЛОК СХЕМА НА КОДА

