

Olaf Nowicki

104146, gr 5

Halma

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 pozwala na rozegranie partii dwu osobowej (człowiek-człowiek, człowiek-komputer) w grę Halma. Wygrana ma miejsce gdy wszystkie pionki danego z graczy znajdują się na pozycji startowej przeciwnika.

Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich

Użytkownik ma do wyboru:

- Grę na człowieka(1)
- Grę na komputer(2)

Wyboru dokonuje poprzez wybranie z klawiatury danego znaku, wpisanie czegokolwiek innego skutkuje zakończeniem programu. Po wyborze trybu, gracz jest poproszony o podanie swojego pseudonimu oraz wybranie wyglądu pionka. Pseudonim jest zczytywany do pierwszej spacji, natomiast w przypadku gdy pionek nie jest znakiem, gra prosi o poprawienie wyboru. Jeśli jest dwóch ludzkich graczy, gracz drugi w przypadku wpisania takiego samego pseudonimu jak gracz pierwszy, jest proszony o jego zmianę. Podczas rozgrywki użytkownik może wykonać ruch swoimi pionkami, poprzez wpisanie numeru wiersza i po spacji numeru kolumny wybranego pionka. W przypadku niezgodności wyboru z zasadami, albo wpisania innych liczb niż dozwolone, program poprosi gracza o ponowne wpisanie pozycji pionka. W przypadku skoku, program pyta czy użytkownik chce skoczyć raz jeszcze, jeśli wybierze że tak ale jego ruch nie będzie dozwolonym skokiem program poprosi o zmianę ruchu, albo możliwość zakończenia tury.

Nietypowe zachowania programu

-po skoku, jeśli użytkownik nie będzie chciał skoczyć dalej, w turze kolejnego gracza wyświetli się „ERROR: podaj liczbę”(nie wpływa to w żaden sposób na grę)

Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

-

Składnia danych wejściowych i wyjściowych

Struktura plików, typy danych przechowywane w poszczególnych polach pliku

Program tworzy plik log.txt jeżeli nie istnieje lub dopisuje do niego następujące informacje na temat rozgrywki (Każdy wpis rozpoczyna się godziną i datą):

- Kto wygrał grę

Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

Oprócz plików z kodem źródłowym program nie wymaga żadnych katalogów by poprawnie działał, jednakże pliki muszą znajdować się w tym samym katalogu.

Opis kodu

Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

Plansza.h/.cpp

Gracz.h/.cpp

Człowiek.h/.cpp

Komputer.h/.cpp

Pionek.h/.cpp

funkcjeGlobalne.h

Main.cpp

Diagram klas

