

Финален проект

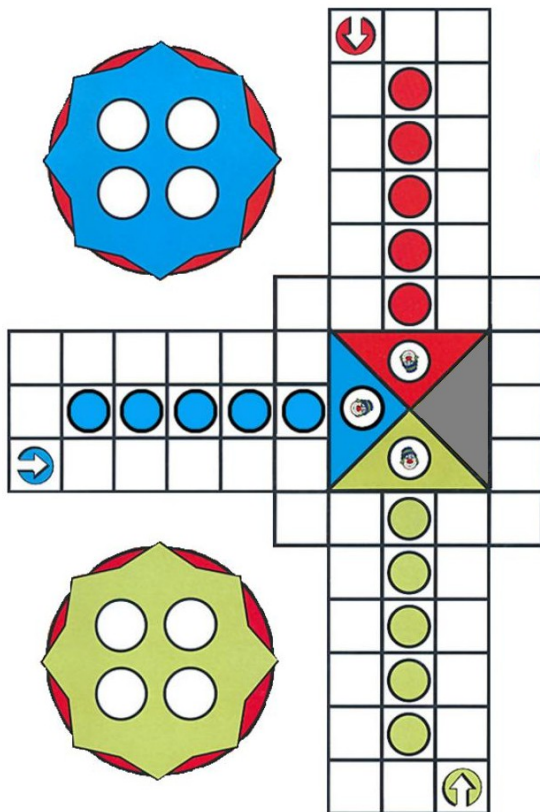
Задание: Не се сърди човече

Основни състояния: Играта трябва да има две основни състояния: **Game** – основна логика, специфична за конкретната игра. Това състояние може да се характеризира с други подсъстояния, математика, таблици на печалбите, анимации, бутони за управление и/или настройка и др. **Win** – това е състоянието, в което се намира играта при печалба (може да бъде различно за различните типове игри).

Recovery: Способност за възстановяване – играта трябва да запази всички текущи състояния и настройки в XML файл, за да може при евентуално аварийно събитие (отпадане на захранването или каквото и да е събитие водещо до изключване на приложението) играта да се възстанови там, от където е прекъсната.

Game – играта “Не се сърди човече” трябва да се играе едновременно от трима играчи на едно приложение, като всеки изчаква своя ред.

- Основни термини и позиции на играта : **Игралната дъска** представлява съвкупност от полета, показващи посоката на игра. **Пионка** е фигурка която отбелязва позицията на играча по дъската (всеки играч има по 5 пионки). **База**, това е началната позиция, от която стартират пионките. **Финал**, това е място където пионките се стремят да стигнат.



- Правила на играта: Всеки играч има по пет пионки от един цвят. На случаен принцип се определя кой ще играе пръв. При всяко хвърляне на шестлица, играчът може или да “извади” нова пионка (на поле със знак “стрелка” от същия цвят) или да играе с вече извадена, след това хвърля зарчето отново. Придвижването на пионките напред става през толкова квадратчета, колкото показва хвърлението от играча зар. Когато една пионка застигне чужда, тогава настигнатата пионка (чуждата) излиза от играта (върща се в начална позиция). Тя се поставя отново в играта при хвърляне на шестлица. Завърши ли една пионка цялата обиколка, тя влиза в отбелязаните с нейния цвят квадратчета, докато достигне до определените в боядисания с нейния цвят триъгълник с кръгчета в центъра. За да влезе пионката в едно от тези кръгчета, играчът трябва да хвърли със зарчето толкова, колкото трябва, за да достигне

пионката до определеното ѝ крайно място. Печели играта онзи, който пръв вкара и петте свои пионки в централния триъгълник от неговия цвят., но играта продължава, докато не остане само един играч с пионки, които не са прибрани на финала.

След приключването на играта трябва да се покаже поздравителен екран с класиране, което показва реда на приключване на играчите, броя на всички стъпки, направени от всички пионки на даден играч и броя на бутнатите му пионки и броя на пионките, които е бутнал

Позиция	Име	Брой стъпки	Бутнати свои	Бутнати чужди
1	Жълт	4365	5	9
2	Син	1455	0	5
3	Червен	5654	7	1

При всяко рестартиране на приложението играта трябва да започва там от където е спряна, ако играта е изиграна и вече се е почвил поздравителния екран, след рестарт играта започва отначало.

*** Всеки проект трябва да съдържа следните компоненти:

- Source code.
- Документация – техническа документация на проекта, схеми, диаграми и др.
- Инструкции за билдване на проекта, списък на външни библиотеки и т.н.