

Politechnika Wrocławska

Wydział Elektroniki

# Gra w Chińczyka

WSTĘPNA DOKUMENTACJA – SZCZEGÓŁOWY OPIS SYSTEMU

Prowadzący: Mgr inż. Joanna Grzyb

Tomasz Wąsik (259728), Maja Skibińska (259707)

PON 13:15

## Spis treści

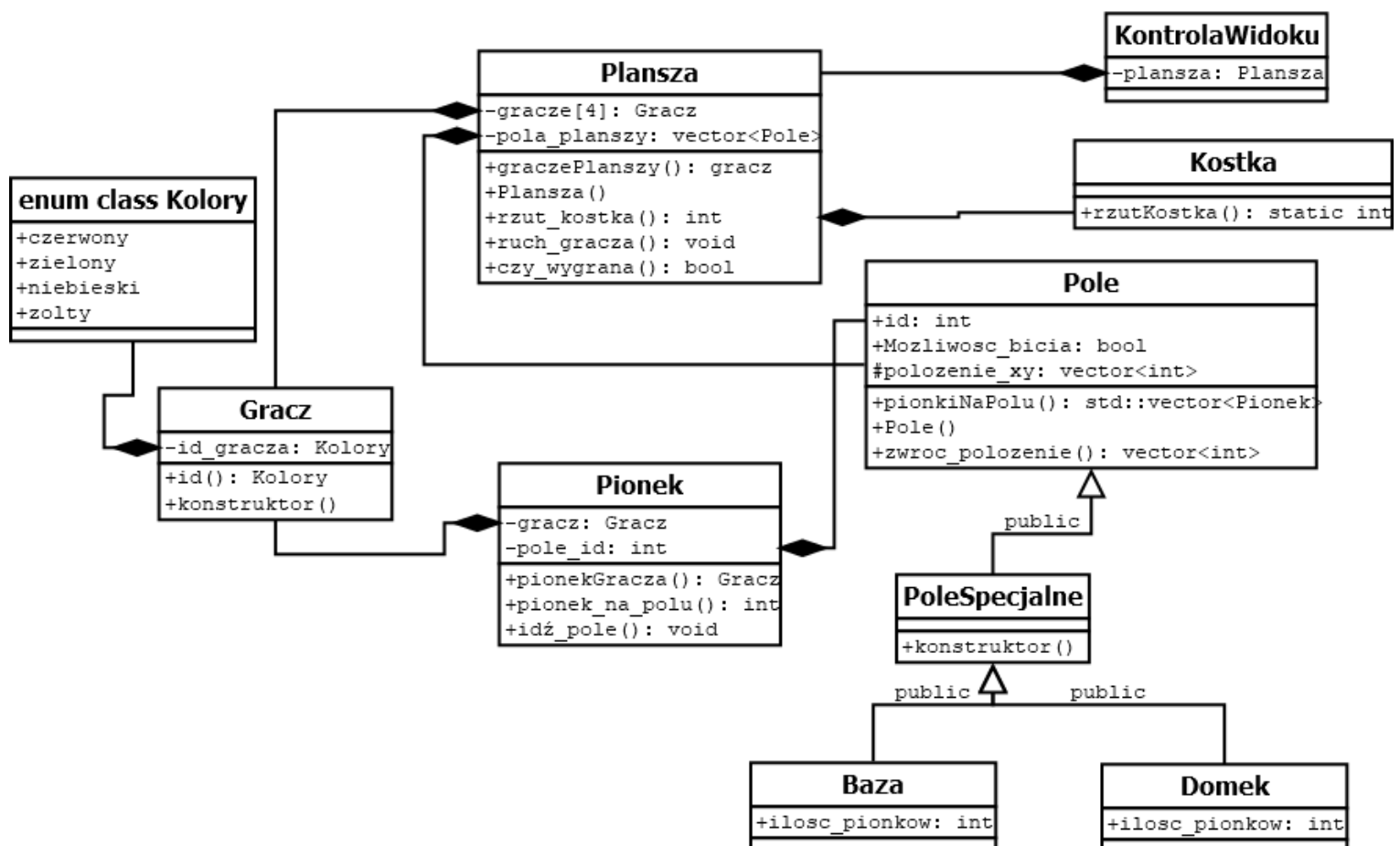
1.	Analiza czasownikowo-rzeczownikowa.....	2
2.	Diagram klas .....	2
3.	Diagram obiektów .....	3
4.	Diagram przypadków użycia.....	3
5.	Karty CRC .....	4
6.	Diagram sekwencji.....	5
7.	Maszyna stanów .....	5
8.	Diagram aktywności .....	6

## 1. Analiza czasownikowo-rzeczownikowa

Celem projektu jest stworzenie gry w popularnego chińczyka. W grze brać udział będzie 4 graczy, element losowy będzie realizowany poprzez kostkę do gry. Gra posiadać będzie podstawowe klasy: Pionek, Gracz, Pole, Plansza, Kostka. Dziedziczenie klas realizowane będzie poprzez klasy odpowiadające specjalnym polom na planszy. Gra oferować będzie graficzny interfejs użytkownika. Napisana będzie w języku C++, w środowisku Visual Studio na system Windows.

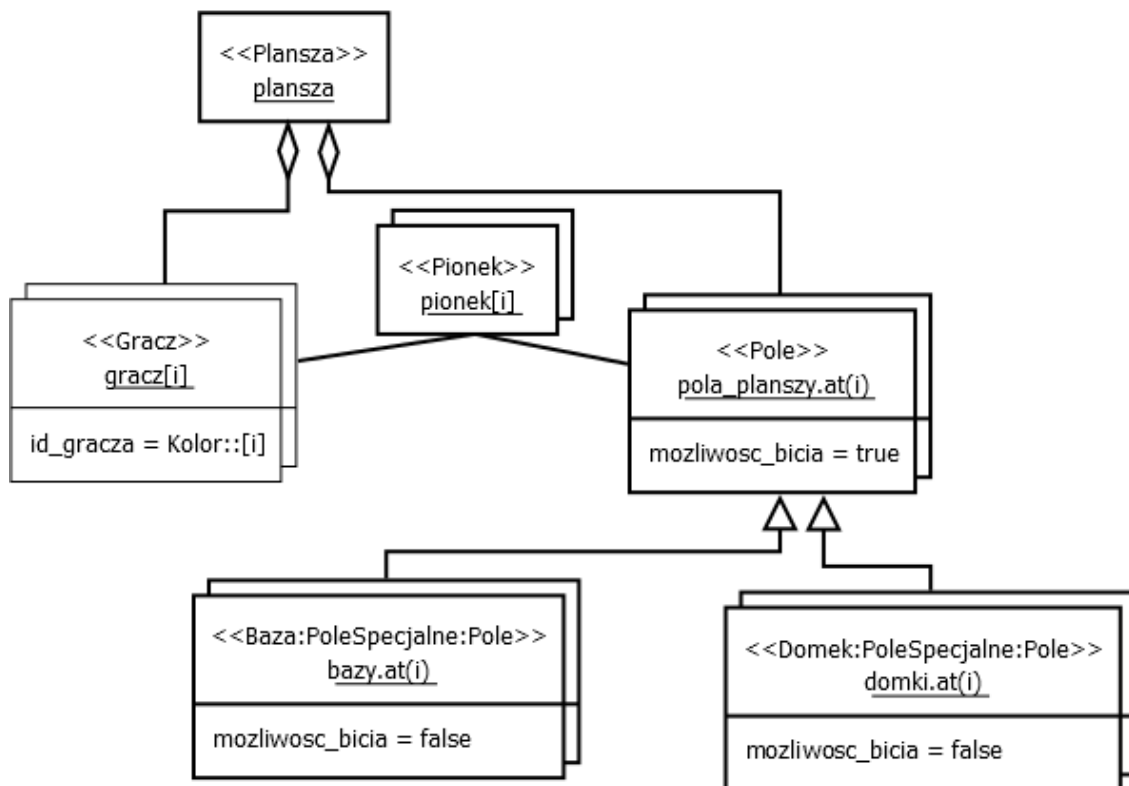
## 2. Diagram klas

Diagram klas gry w chińczyka

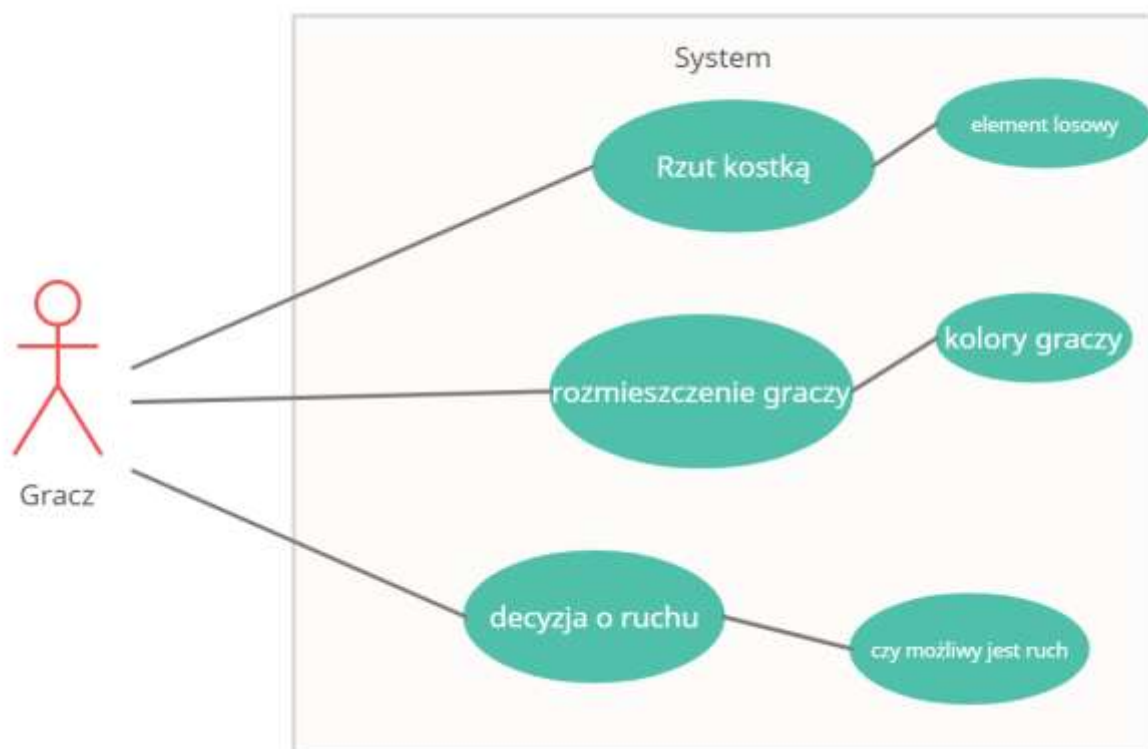


### 3. Diagram obiektów

Diagram obiektów występujących w chińczyku  
(nie licząc obiektów Gui z WinForms)



### 4. Diagram przypadków użycia



## 5. Karty CRC

Kostka	
• rzut kostką	

Kontrola Widoku	
• aktualizacja planszy	• współpraca z planszą

Plansza	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• rozmieszczenie graczy</li> <li>• ruch gracza</li> <li>• wskazanie wygranego</li> <li>• rzut kostką</li> </ul>	• współpraca z graczami

Gracz	
• Identyfikacja pionków	• współpraca z pionkami

Enum	
• wybór koloru	

Pionek	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• przesuwanie się po planszy</li> <li>• ruchy w zależności od gracza</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• współpraca z polami</li> <li>• współpraca z graczami</li> </ul>

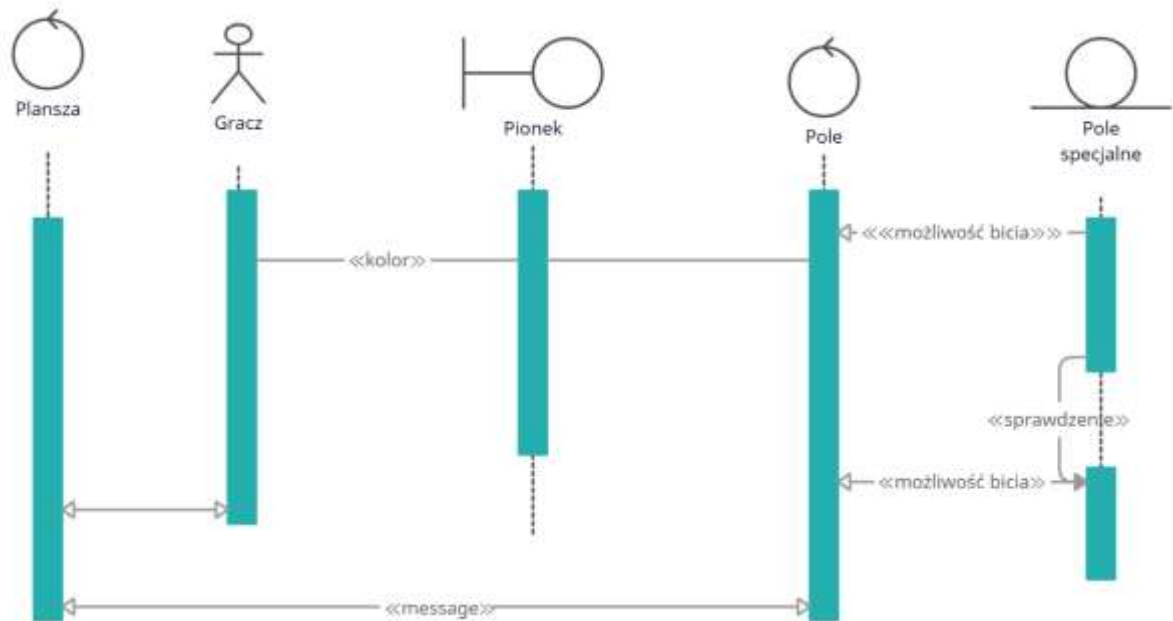
Pole	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawdzanie czy możliwe jest bicie pionka</li> <li>• położenie pionka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pionek</li> <li>• pole specjalne</li> </ul>

Pole Specjalne	
• sprawdzanie jakie to pole specjalne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• współpraca z polem Baza</li> <li>• współpraca z polem Domek</li> </ul>

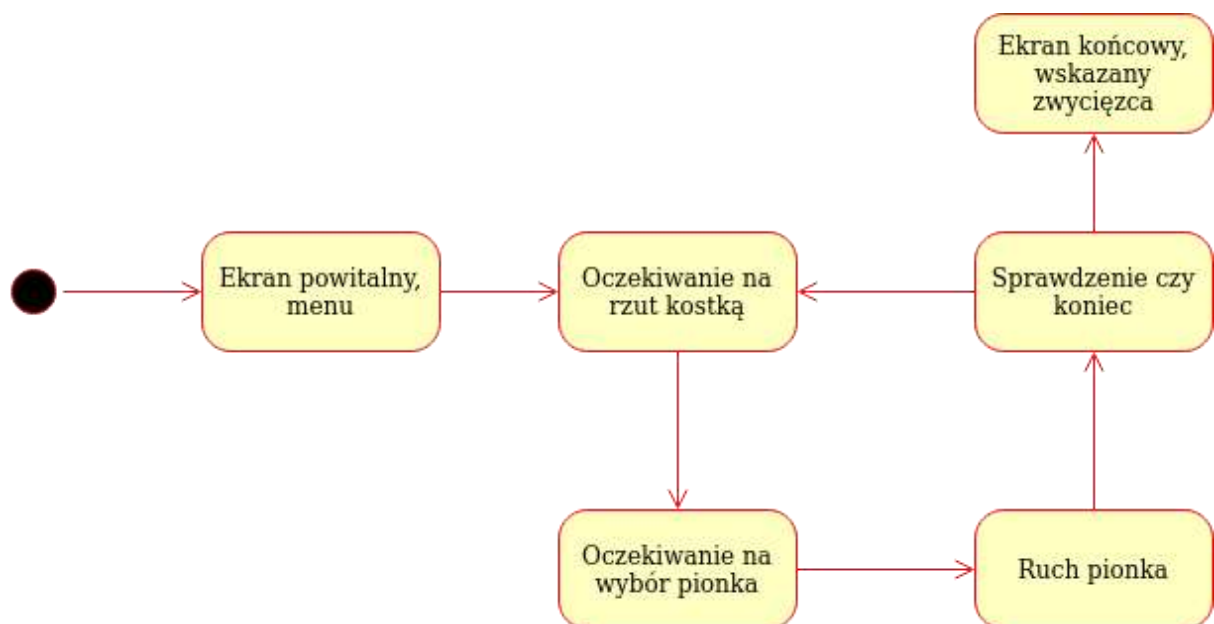
Baza	
• Blokowanie zbijania pionka	• Pole Specjalne

Domek	
• blokowanie zbijania pionka	• Pole Specjalne

## 6. Diagram sekwencji



## 7. Maszyna stanów



## 8. Diagram aktywności

