

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

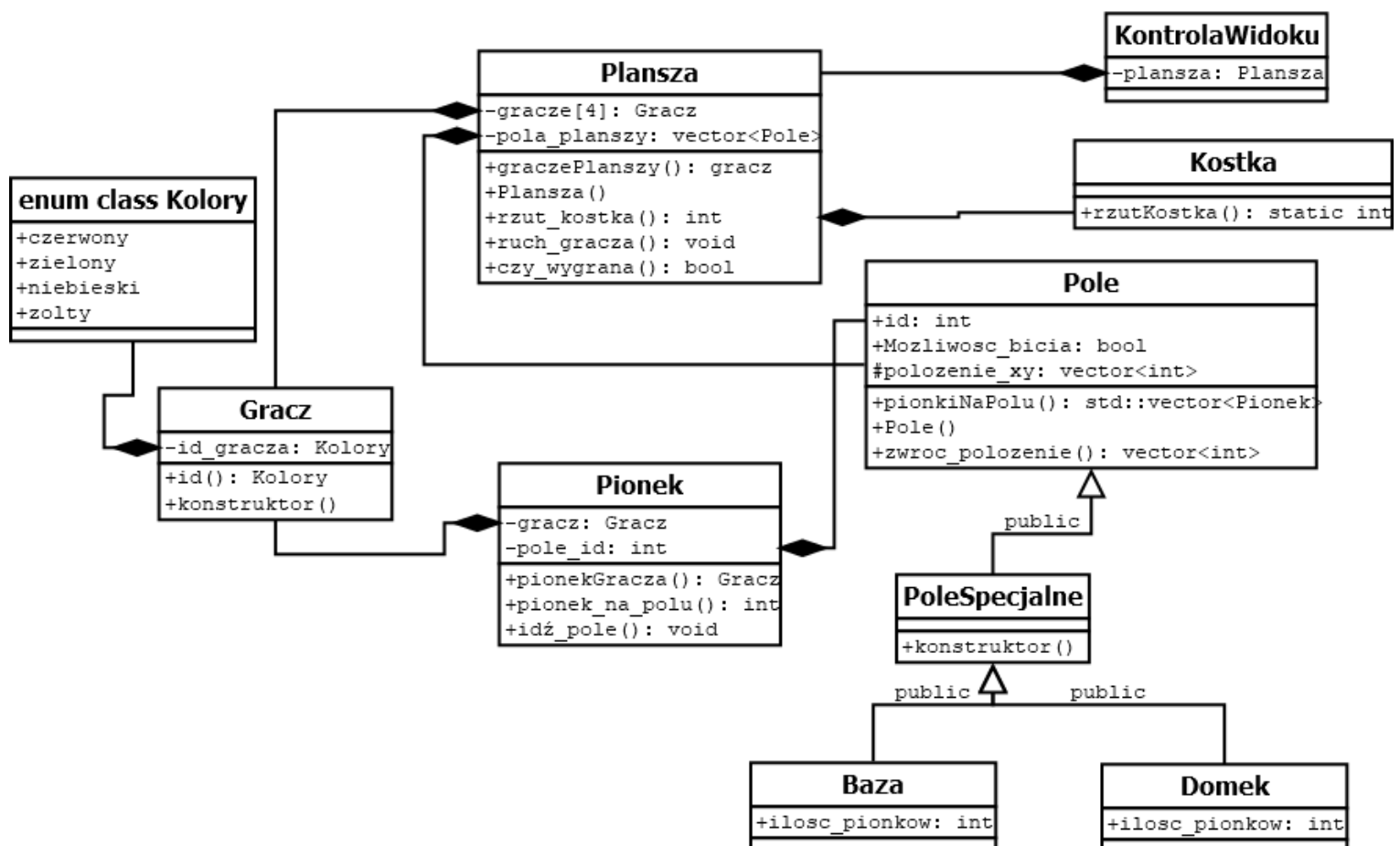
1. Analiza czasownikowo-rzeczownikowa.....	2
2. Diagram klas	2
3. Diagram obiektów	3
4. Diagram przypadków użycia.....	3
5. Karty CRC	4

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.

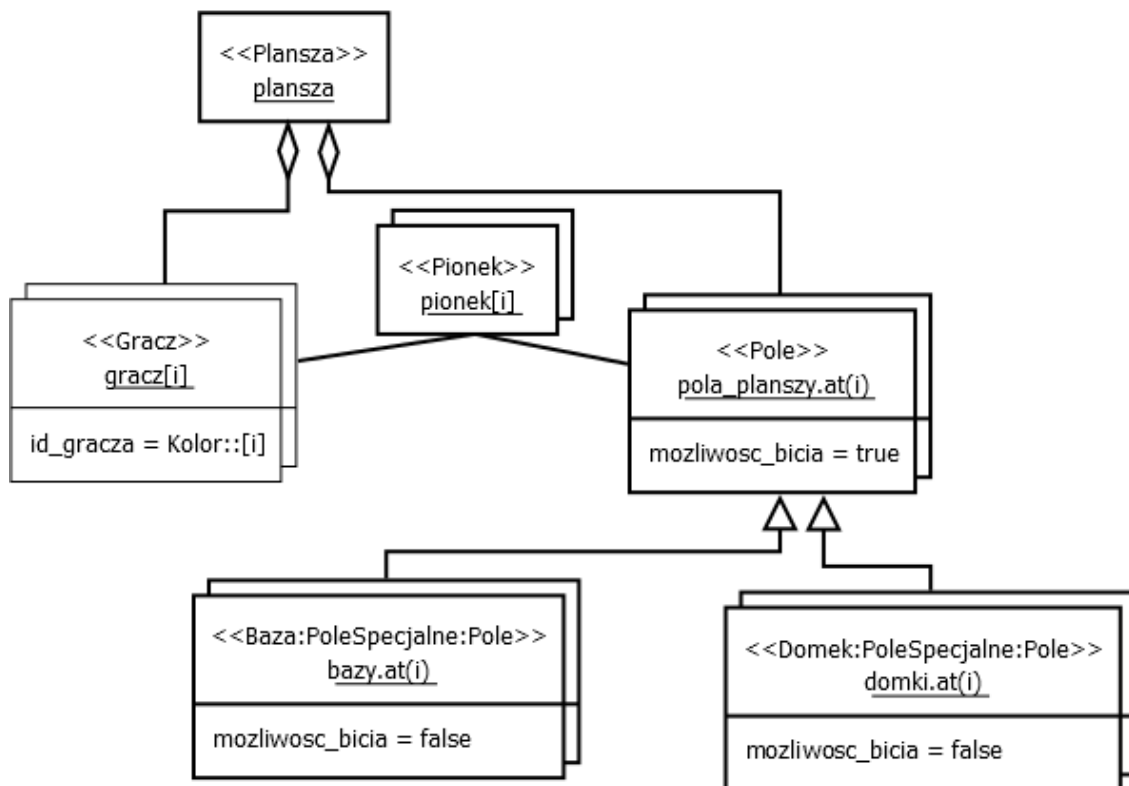
2. Diagram klas

Diagram klas gry w chińczyka

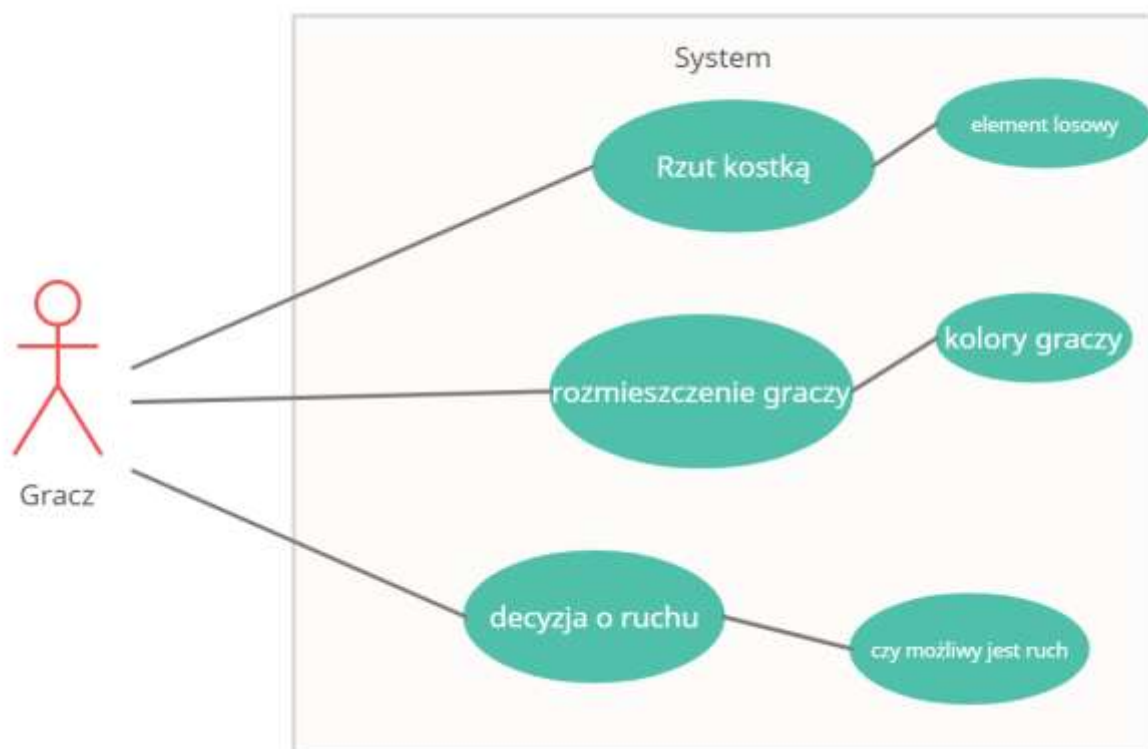


3. Diagram obiektów

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"> • rozmieszczenie graczy • ruch gracza • wskazanie wygranego • rzut kostką 	• współpraca z graczami

6. Gracz	
• Identyfikacja pionków	• współpraca z pionkami

Enum	
• wybór koloru	

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

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

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

Baza	
• Blokowanie zbijania pionka	• Pole Specjalne

Domek	
• blokowanie zbijania pionka	• Pole Specjalne