

Opis projektu - Gra planszowa Chińczyk

Mateusz Suszek 324132

Jako projekt przygotuję implementację znanej gry w Chińczyka w języku *C#* .
Znajdzie się w niej 7 klas:

- **Gracz**
 - **kolor**, zmienna typu string, pozwalająca rozróżniać graczy.
 - **poleStartowe**, typu PoleStartowe,
 - **poleKoncowe**, typu PoleKoncowe.
- **Pionek**
 - **gracz**, typu Gracz, oznacza przynależność pionka do danego gracza,
 - **numerPionka**, zmienna typu int, pozwalająca rozróżnić pionki gracza.
- **Pole** - klasa reprezentująca pola na planszy, posiada dwie podklasy.
 - **nastepnePole**, typu Pole,
 - **pionek**, typu Pionek, oznacza pionek aktualnie znajdujący się na danym polu, wartość null w przypadku pustego pola.
- **PoleStartowe** - podklasa klasy Pole.
 - **pionkiNaStarcie**, zmienna typu int, oznaczająca liczbę pionków w strefie startowej gracza.
- **PoleKoncowe** - podklasa klasy Pole.
 - **pionkiNaKoncu**, zmienna typu int, oznaczająca liczbę pionków doprowadzonych do strefy końcowej gracza.
- **Plansza** - klasa zapamiętująca aktualny stan planszy.
 - **pola**, tablica typu Pole rozmiaru 60,
 - **Wypisz()**, procedura typu void, wypisująca planszę.
- **StanGry** - główna klasa programu sterująca przebiegiem gry, o polach:
 - **plansza**, typu Plansza,
 - **gracze**, tablica typu Gracz rozmiaru 4,
 - **indeksGracza**, zmienna typu int, pamiętająca który z graczy wykonuje aktualnie ruch,

- **RzutKostka()**, procedura typu int, losująca liczbę 1-6,
- **WykonajRuch()**, główna procedura sterująca typu void, odpowiedzialna za całą logikę gry. Prawdopodobnie rozbiję ją na pomniejsze procedury.
- **Reset()**, procedura typu void, resetująca stan gry.