

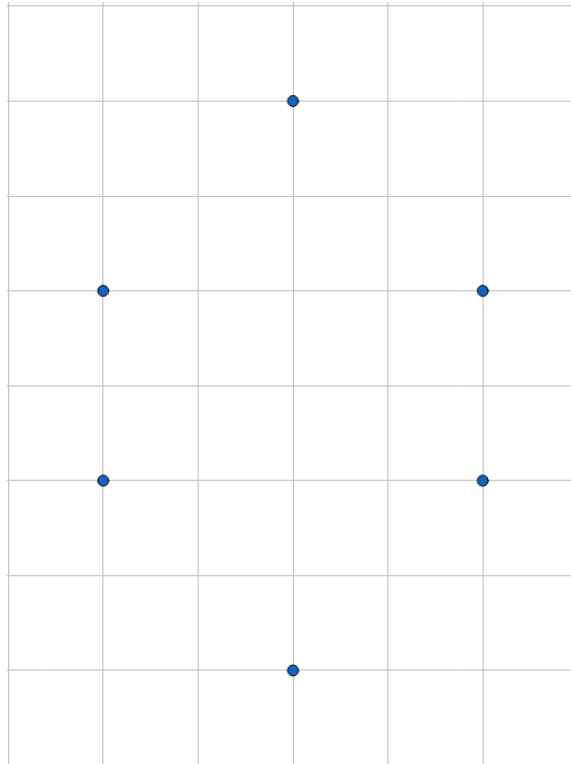
# Programowanie współbieżne

Plaster miodu

gra dla dwóch osób

## 1 Plansza

Na planszy zaznaczone jest sześć punktów, które będą oznaczały wierzchołki sześciokąta.



Rysunek 1: Początkowa plansza.

## 2 Przebieg gry

Każdy gracz posiada swój kolor pisaka, pierwszy czerwony, drugi niebieski. Zawodnicy kolejno łączą poszczególne punkty. Każde dwa punkty można połączyć tylko raz. Celem gry jest uniknięcie sytuacji w przypadku której powstałby trójkąt o bokach tego samego koloru.

Grę rozpoczyna losowy gracz, który może wybrać do połączenia dwa dowolne punkty. Tylko jeden z graczy może jednocześnie wykonywać ruch. Należy jasno wskazać, który gracz aktualnie wykonuje ruch.

### 3 Warunki wygranej

Wygrywa ten, kto nie narysował pełnego trójkąta o jednakowym kolorze. Wynik rozgrywki powinien zostać przedstawiony odpowiednim komunikatem, a następnie powinien wyświetlić się przycisk umożliwiający rozpoczęcie rozgrywki na nowo.

### 4 Wymagania związane z programowaniem

1. Stworzyć interface graficzny [1 pkt],
2. Dokonać prawidłowej koordynacji procesów/wątków [2 pkt],
3. Poprawnie zaimplementować algorytm (przestrzeganie wymagań gry) [1 pkt].

### 5 Dokumentacja

- imię i nazwisko autora/autorki i tytuł zadania;
- merytoryczne uzasadnienie wyboru mechanizmu komunikacji międzyprocesowej lub synchronizacji wątków (2 - 3 zdania);
- opis użytkowania programu z uwzględnieniem sytuacji błędnych obsługiwanych przez program (2 - 3 zdania);
- pliki źródłowe programu;
- format pliku: PDF.