

Projekt

Wykonał: Michał Borys, I EE-DI

Nr indeksu: 156404

Temat projektu: Projektowanie gry Gomoku

Opis gry: Przygotowywana przeze mnie gra jest rozszerzeniem popularnej gierki „kółko, krzyżyk” z tą różnicą, że gracz musi na planszy mieć pięć znaków pod rząd (pionowo, poziomo lub ukośnie), aby zwyciężyć. Gra przeznaczona jest dla dwójki graczy, jeden w planszę wpisuje kółka, drugi krzyżyki. Gracze muszą wykazać się sprytem i dokładną obserwacją ruchów przeciwnika, aby w końcowym rozrachunku zwyciężyć.

Mechanizm gry: Plansza składa się z 25 kwadratów, w których zawodnicy mają umieścić kółko lub krzyżyk.

Plan graficzny gry

	1	2	3	4	5	oś X
Oś Y 1				X		
2						
3		X		0		
4						
5			0			

Jeden z zawodników podaje współrzędne swojego znaku. Po podaniu

współrzędnych w danym kwadracie zostaje umieszczone kółko dla gracza nr 1. Następnie przeciwnik robi to samo, z tą różnicą, że w jego polu przyporządkowany zostaje krzyżyk. Rozgrywka trwa do momentu aż jeden z zawodników umieści pięć znaków obok siebie lub kiedy wszystkie pola zostaną wypełnione, w takim wypadku na ekranie powinien pojawić się napis REMIS. W przypadku kiedy zawodnik poda błędne współrzędne, np. $(-4,9)$ na ekranie powinien pojawić się komunikat: „, błędne dane- spróbuj jeszcze raz”.

Trudności i problemy podczas pisania programu:

- 1.