

Lodě (SeaBattle)

Zadání:

Naprogramovat hru Lodě včetně GUI v programovacím jazyce Java s využitím daných technologií (generika, vlákna, síť, AI).

Pravidla hry:

Hráč má k dispozici 1 bitevní loď (4 políčka), 2 křižníky (3 políčka), 3 torpédoborce (2 políčka) a 4 ponorky (1 políčko). Lodě je možno umisťovat na výšku i na šířku, nesmí se však vzájemně dotýkat žádnými hranami. Hráči se střídají vždy po jednom tahu. Vítězem je ten, kdo dříve potopí soupeřovy lodě.

Ovládání:

Po spuštění se otevře nové okno se třemi tlačítky.

tlačítko New Game:

Umožní v levé části okna rozmístit lodě.

tlačítko Save Game:

Uloží hru do souboru. V případě chyby se zobrazí hlášení.

tlačítko Load Game:

Načte ze souboru dříve uloženou hru. V případě chyby se zobrazí hlášení.

tlačítko Network Game

Spustí síťovou hru. Uživatel je nejprve dotázán, zda si přeje poskytnout server. Pokud ano, vyčká na připojení protihráče. V opačném případě je vyzván k zadání IP adresy serveru. Nejprve je nutno spustit server, jinak se spojení nezdaří.

tlačítko End game

Ukončí aktuálně rozehranou hru.

rozmístění lodí:

Lodě je nutno rozmístit dle pravidel výše. Pokud je loď možno umístit, je podbarvena zeleně. Loď je umístěna kliknutím levého tlačítka myši. Kliknutím pravého tlačítka se změní její orientace.

Konec hry:

Hra končí v okamžiku, kdy jeden hráč potopí všechny soupeřovy lodě.