**IZVEŠTAJ**

**Projekat:** Blockade

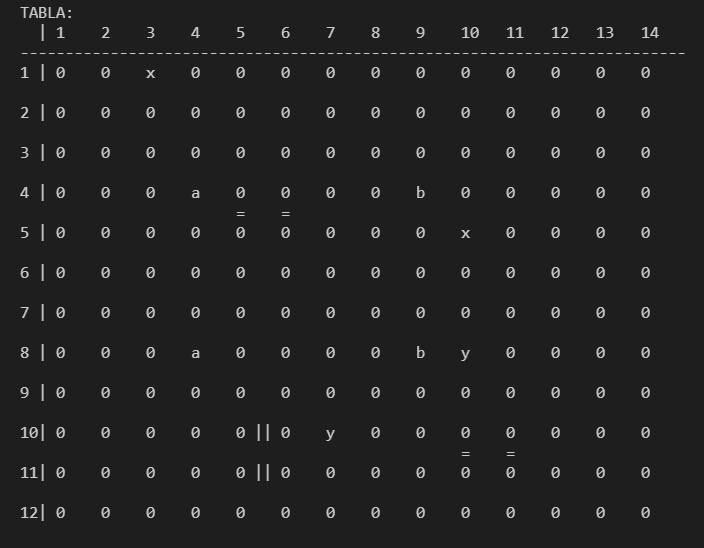
**Faza:** I

**Tim:** FVZTeam

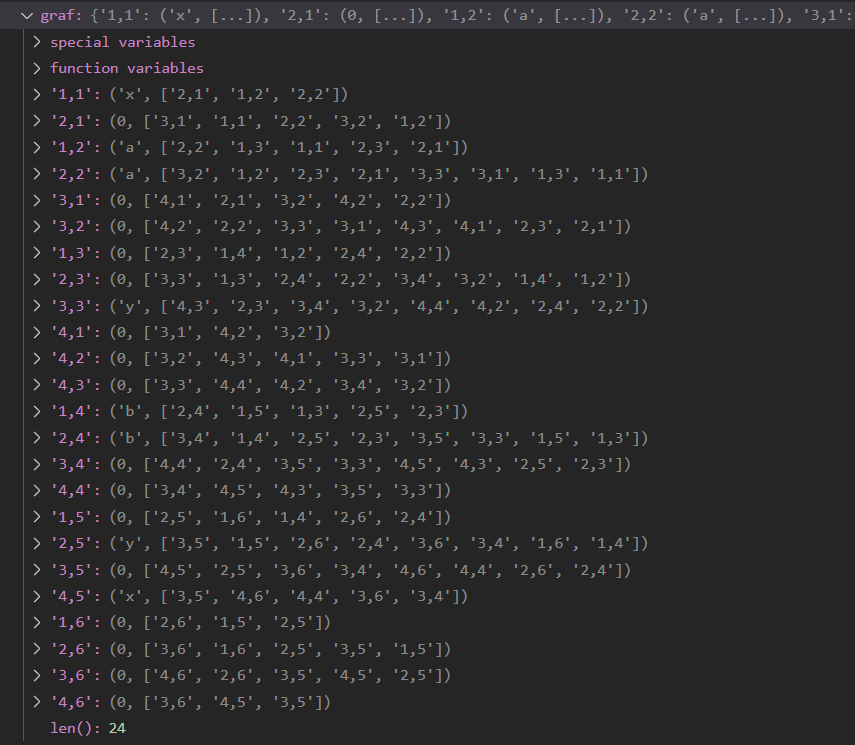
**Studenti**:

* Veljko Mijović Ušković
* Željko Miloradović - 17254
* Filip Trajković - 17503

**Konzolni prikaz aplikacije:**



**Prikaz grafa u memoriji:**



Napomena: Velicina grafa je setovana na (4,6) zbog lakseg prikaza na slici. Aplikacija podrzava maksimalni broj preporucen u dokumentaciji projekta.

**Metode koje se koriste u prvoj fazi:**

* def generisiGraf(m, n, nizZidova, listaPoz, pobedaX, pobedaY)
* def unesiZidove(graf, listaZidova, m, n)
* def pomocnoBrisanje(a, b, c, d, listaZidova, graf)
* def obrisi(listaZidova, graf)
* def SetujPocetnoStanje(velicinaX, velicinaY, listaIgraca, pobedaX, pobedaY)
* def pomeriIGraca(graf, m, n, startPoz, endPoz, naPotezu, pobeda, px, py)
* def validacijaPokreta(graf, trenutno, ciljno, endpoz, startPoz)
* def stampajGraf(graf, M, N)
* def gameLoop()
* def proveriPobednika(pobedaPravilnoTuple)

**generišiGraf**

Funkcija generišiGraf treba da na osnovu ulaznih parametara generiše proizvoljno stanje na tabli, odnosno graf koji predstavljastanje na tabli.  
Parameti ove funkcije su:

* m, n – veličina table u poljima
* nizZidova – niz pozicija izmedju kojih se nalaze zidovi
* listaPoz – pozicije igrača
* pobedaA1,A2,B1,B2 – pozicije pobedničkih polja za igrače

Funkcija prvo inicijalizuje prazan graf i zatim izvršava pretragu po širini tog grafa gde u svakoj iteraciji dodaje čvorove susedne trenutnom čvoru, počev od čvora 1,1 do čvora m,n. Vodeći računa o tome da ne prekorači veličinu table. Zatim postavlja igrače na unete pozicije i odredjuje pobedničke pozicije za sve igrače.  
Poslednji deo funkcije je foreach petlja koja na osnovu ulazne lista zidova briše odgovarajuće veze u grafu an taj način ubacuje zidove u igru, čime kreira proizvoljnu poziciju u igri.

**unesiZidove**

Funkcija unesiZidove unosi vertikalne ili horizontalne zidove na osnovi zadatih parametra u graf. Parametri su:

* graf – koji se modifikuje
* listaZidova – zidovi koji se unose
* m – broj vrsta
* n – broj kolona

Funkcionalnost je radjena tako da se unose samo dva cvora izmedju kojih se postavlja zid, na osnovu toga zakljucujemo da li se radi o vertikalnom ili horizontalnom zidu. Primer: listaZidova=([’1,1’, ’2,1’]), na osnovu indeksa znamo da se radi o horizontalnom zidu i zbog toga stavljamo zid izmedju cvorova 1,1 i 2,1 takodje i za cvorove 2,1 i 2,2, sto znaci da unosimo samo gornji par cvorova kod vertikalnog zida ili levi par cvorova kod horizontalnih zidova. Proveravaju se i granicni slucajevi na ivicama table nije moguce postaviti zidove. Zatim se pozivaju funkcije za brisanje potega izmedju svih cvorova. Pre svega na pocetku se proverava da ne dolazi do ukrstanja horizontalnih i vertikalnih zidova.

**pomocnoBrisanje**

Funkcija pomocnoBrisanje sluzi da poboljsa preglednost koda, naime prosledjuju joj se parametri koji oznacavaju izmedju kojih sledecih cvorova treba da se obrise poteg. Parametri su:

* a, b, c, d – odredjuju u kom pravcu se pomera cvor
* listaZidova – par cvorova izmedju kojih se brisu potege
* graf – koji se modifikuje

**obrisi**

Funkcija obrisi obilazi graf i brise potege koristeci „update“ princip, obilazi oba prosledjena cvora i brise poteg ka svom paru. Parametri su:

* listaZidova – par cvorova izmedju kojih se brisu potege
* graf – koji se modifikuje

**SetujPočetnoStanje**

Ova funkcije služi za generisanje inicijalnog stanja table na početku igre. Njeni prosledjeni parametri su:

* veličina table za x i y
* startne pozicije igrača
* pozicije za pobedu

Funkcija poziva funkciju generisiGraf sa odgovarajućim parametrima kako bi se dobio graf definisan na odgovarajući način bez zidova, i kao povratnu vrednost vraća taj startni graf.

**pomeriIgrača**

Ova funkcija pomera igrača sa odgredjene pozicije na drugu poziciju, pri tom pomeranju vodi računa da je pomeranje igrača pravilno, odnosnoda se igrač može pomeriti na datu poziciju i da izmedju njegove početne i krajnje pozicije nema zidova. Parametri ove funkcije su:

* graf koji predstvlja trenutno stanje igre
* veličinu table (m,n)
* startnu poziciju igrača i krajnju poziciju igrača
* podatak o tome koji igrač je na potezu
* polja pobede igrača

Kao povratnu vrednost funkcija vraća tuple (pobeda, ValidiranPokret) gde je pobeda bool podatak o tome da li je tim pomeranjem doslo do kraja igre, a ValdiranPokret je bool vrednost koja je True ukoliko je pokret dozovljen i uspešno izvršen.

Fukcija prvo proverava da li je na početnom polju pomeranja igrač koji je trenutno na potezu, ukoliko jeste, proverava se da li kretanje u opsegu ivica table, zatim validira ostala pravila kretanja pozivanjem funkcije validacijaPokreta. Ukoliko je ustanovljeno da je kretanje pravilno, proverava da li tim kretanjem neki od igrača dolazi do svoje pobedničke pozicije, i zavisno od toga setuje povratni parametar pobeda. Zatim, vrši samo pomeranje igrače po čvorovima grafa i vraća tuple (pobeda, ValidiranPokret).

**validacijaPokreta**

Ova funkcija vrši proveru mogućeg poteza pomeranja figure na tabli. Poziva se iz funkcije “pomeriIgraca” i proverava da li je moguće odigrati prosledjeni potez. Važno je napomenuti da se ova funkcija poziva isključivo ako je prosleđena krajnja pozicija realna u odnosu na veličinu table.

Provera 1: Funkcija validacije pokreta proverava da li na krajnjem polju već postoji neki igrač. Ukoliko je ciljno polje zauzeto nekom od figura, povratna vrednost je “False”.

Provera 2: Vrši se provera po pravilima partije po svim susednim poljima po širini I visini u pravcu prema ciljnoj poziciji. Ukoliko susedno polje trenutnog polja, u svojoj listi suseda sadrži ciljno polje, povratna vrednost je “True”.

Provera 3: Vrši se provera po pravilima partije po svim susednim poljima po dijagonalama. Ukoliko je , ciljno polje jedno od susednih polja, povratna vrednost je “True”.

Ukoliko Provera 2 I Provera 3 nisu uspešne, prikazuje se poruka o grešci I povratna vrednost funkcije je “False”.

Parametri ove funkcije su:

* graf koji predstvlja trenutno stanje igre
* trenutna pozicija igrača predstavljena u brojnom formatu
* ciljna pozicija igrača predstavljena u brojnom formatu
* ciljna pozicija igrača predstavljena u tekstualnom formatu
* trenutna pozicija igrača predstavljena tekstualnom formatu

**stampajGraf**

Funkcija stampajGraf se koristi da prikaže trenutno stanje igre u određenom trenutku. U ovom trenutnom obliku na kraju Faze 1, koristi se za konzolni prikaz stanja igre. Na početku funkcije se štampaju brojevi kolona I horizontalni okvir. Nakon toga, štampaju se sva polja po vrstama gde se na početku svake vrste ispisuje redni broj te vrste I vertikalni okvir. Prilikom štampanja se obilazi graf po vrstama, nadovezuje se vrednost koju ima svako polje u toj vrsti I mogući horizontalni zid, ukoliko postoji između trenutnog polja I njegovog suseda sa desne strane. Nakon svake vrste, štampaju se horizontalni zidovi koji predstavljaju zidove između određenog polja vrste I njegovog suseda u narednoj vrsti.

**Napomena**: Prilikom štampanja se void računa o graničnim slučajevima kada se štampa poslednja vrsta, odnosno poslednja kolona. Zbog formatiranja vrsta I kolona sa dvocifrenim brojevima, na određenim mestima se koristi veći ili manji broj razmaka.

Parametri ove funkcije su:

* graf koji predstvlja trenutno stanje igre
* M – Broj vrsta prosledjenog grafa
* N – Broj kolona prosledjenog grafa

**gameLoop**

Funkcija gameLoop je glavna funkcija koja se poziva prilikom pokretanja aplikacije. U njoj se od korisnika traži da unese neophodne parametre, kao što su veličina table I broj mogućih zidova koje igrači mogu da koriste. Nakon ovog inicijalnog unosa, prikazuje se početno stanje table. Zatim kreće beskonačna petlja koja se prekida kada jedan od igrača pobedi. U ovoj petlji se od igrača traži unos polja za igranje igre. Prvo se traži unos polja na kojem se nalazi figura koju igrač želi da pomeri. Zatim se traži krajnje polje na koje igrač želi da tu figure pomeri. Traže se lokacije zidova na kojim igrač želi da postavi zidove. Posle tog unosa, proverava se validnost unetih parametara, pozivaju funkcije za pomeranje igrača I postavljanje zidova. Ukoliko je nastala greška prilikom unosa pozicije ili uneta pozicija nije validna, igraču se prikazuje poruka o grešci I biće mu traženo da ponovo unese parametre sve dok ne unese pravilno. Kada unese pravilno, na potezu će biti drugi igrač. Ukoliko u igri dobijemo pobednika, izlazi se iz beskonačne petlje I prikazuje poruka o pobedniku.

**proveriPobednika**

Funkcija koja prima ulazni parameter koji je tipa “tuple”. Iz ovog parametra se čita podatak na lokaciji [0] I vraća vrednost tog parametra. Ovaj vraćeni parametar predstavlja bool promenljivu o podatku da li je na tabli odigran potez koji vodi u pobedničko stanje igrača koji je na potezu.

Parametar ove funkcije je:

* tuple podatak koji u sebi nosi podatak o pobedi