



Uniwersytet Rzeszowski
Kolegium Nauk Przyrodniczych
Instytut Informatyki

Programowanie obiektowe C#

Gra karciana: Wojna

Prowadzący:

mgr inż. Ewa Żesławska

Autor:

Kacper Kmiecik

117806

Kierunek: INF/Ist/S/2020/21, grupa lab 2

Rzeszów 2022

Spis treści

1. Opis założeń projektu:	2
2. Wymagania funkcjonalne i нефункционалне:	2
3. Diagram UML:	3
4. Opis techniczny projektu:	3
5. Prezentacja warstwy użytkowej projektu.	3
6. Podsumowanie	6

1. Opis założeń projektu:

Celem projektu jest, stworzenie gry karcianej „Wojna”. Będzie można obserwować i kibicować wybranemu przez siebie Graczowi, po czym rozdawać karty, wyklądać pojedynczo karty, ściągać je ze stołu oraz stworzyć tablicę wyników.

Cele szczegółowe:

- Stworzenie projektu aplikacji
- Zaprogramowanie interfejsu graficznego
- Zaprogramowanie funkcjonalności aplikacji

2. Wymagania funkcjonalne i нефункционалне:

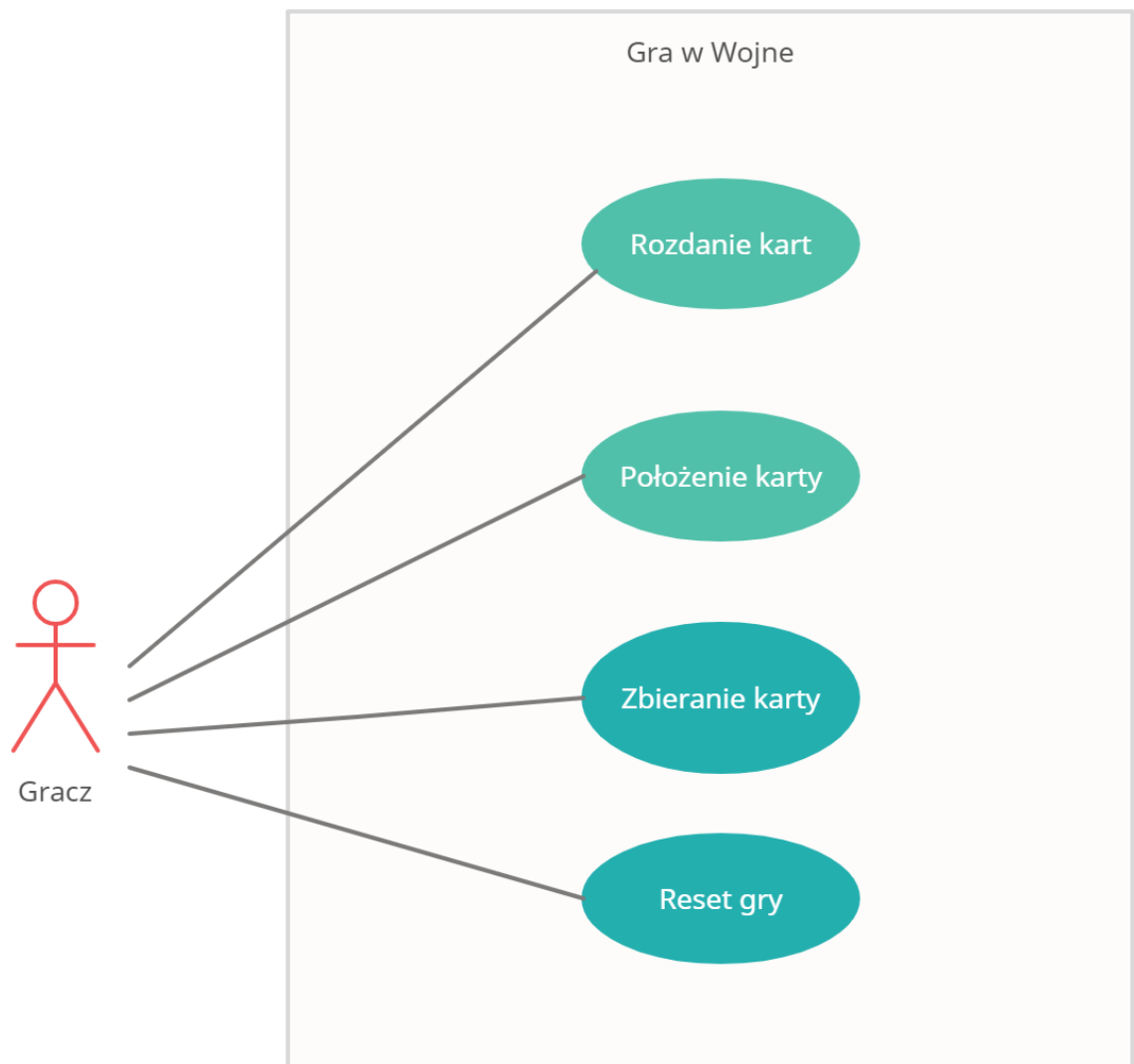
Wymagania funkcjonalne:

- Uruchamianie aplikacji
- Dodanie kart do puli
- Rozdawanie kart między graczy
- Wystawianie kart przez graczy
- Sprawdzenie wygranej
- Zebranie kart
- Restart gry

Wymagania нефункционалне:

- Intuicyjny interfejs użytkownika

3. Diagram UML:



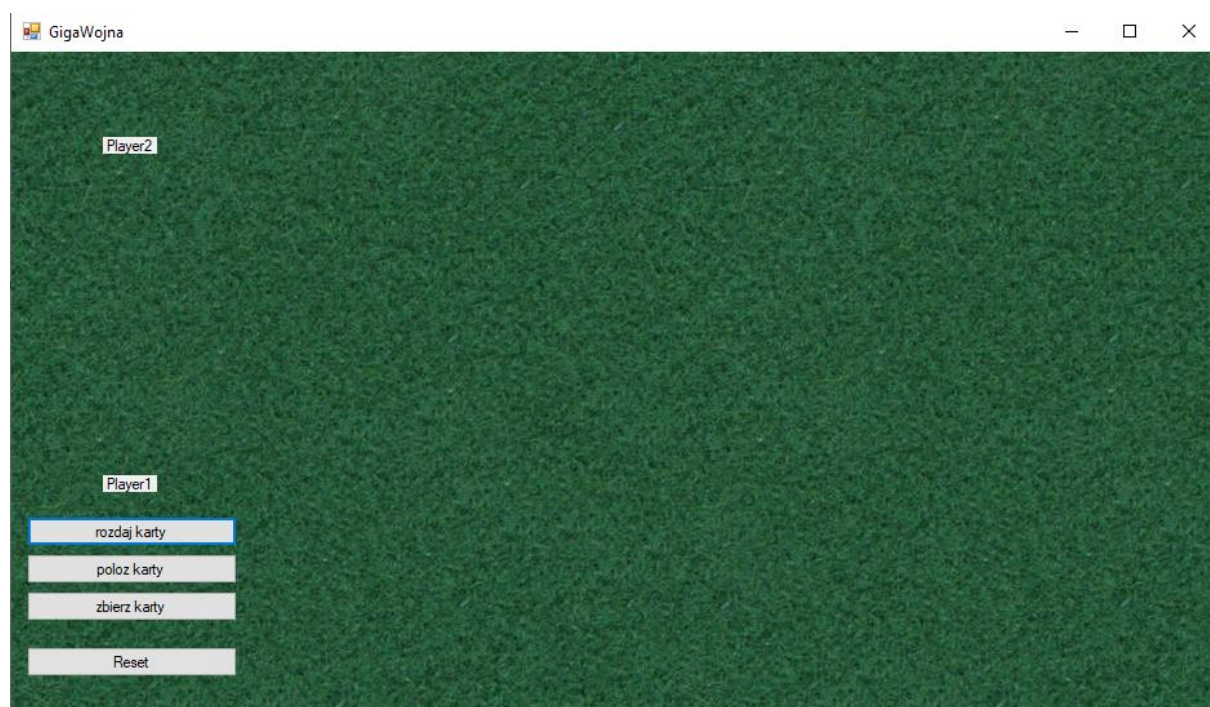
Rysunek 1 Diagram przypadków użycia

4. Opis techniczny projektu:

- Środowisko programistyczne: Microsoft Visual Studio 2022.
- Urządzenie z zainstalowanym systemem operacyjnym Windows 10 lub nowszy.
- Interfejs graficzny Windows Forms
- Środowisko programistyczne C#: .NET 6.0

5. Prezentacja warstwy użytkowej projektu.

Uruchomienie aplikacji pokazuje nam stół, oraz funkcjonalne buttony: „Rozdaj karty”, „Połóż karty”, „Zbierz karty”, „Reset”.



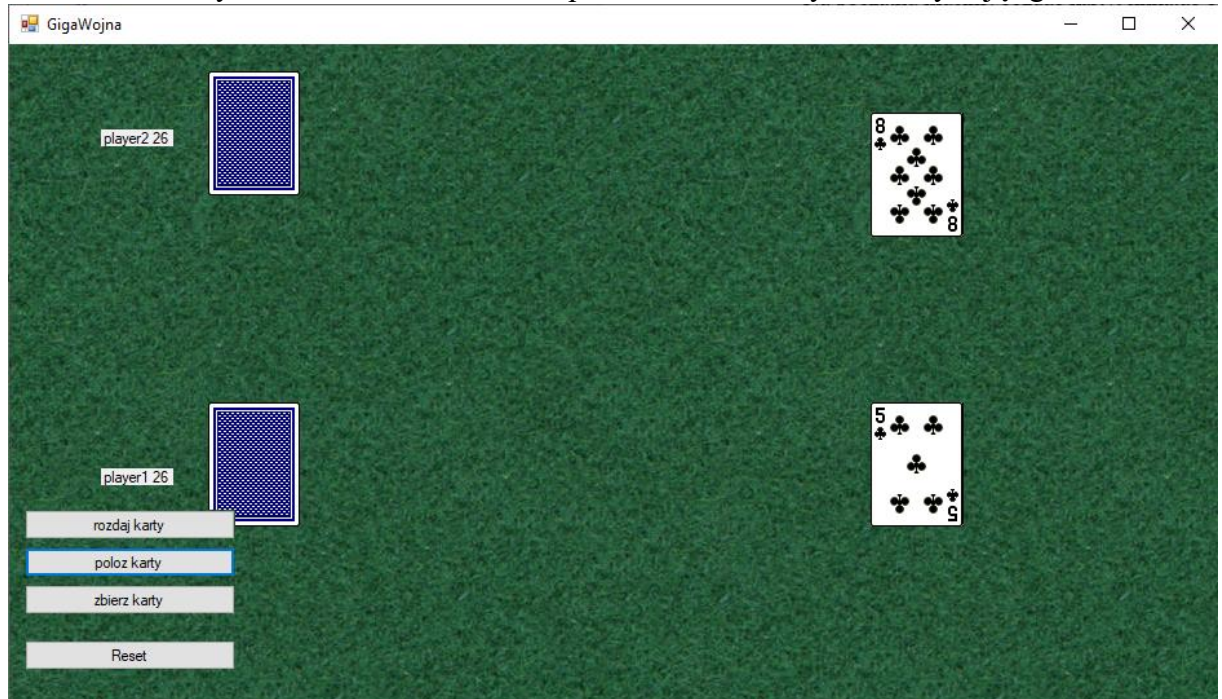
Rysunek 2 Uruchomiona aplikacja

Tak prezentuje się aplikacja tuż po uruchomieniu.



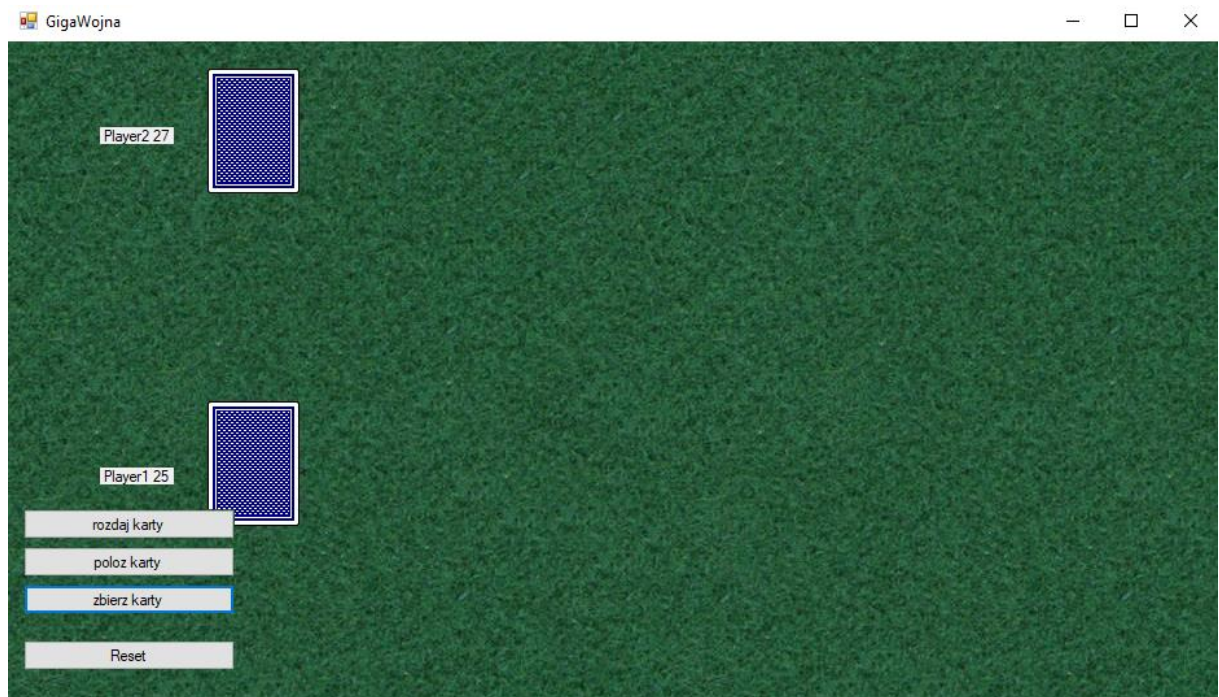
Rysunek 3 Rozdanie kart

Rozdanie kart wyświetliło nam dwie „kupki” kart, z których korzystają gracze.



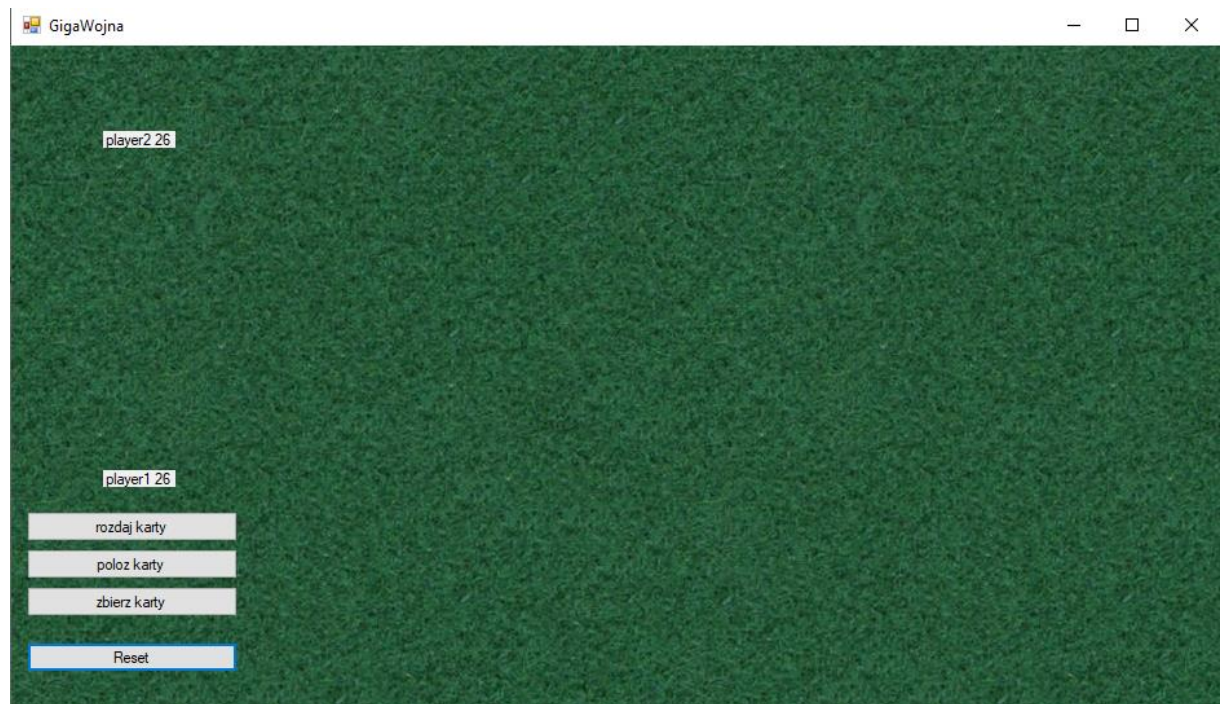
Rysunek 4 Położenie kart na stole

Położenie kart powoduje wyświetlenie jednej karty z talii każdego z graczy i porównanie ich wartości, co pozwoli na wyłonienie zwycięzcy potyczki.



Rysunek 5 Zebranie kart

Zebranie kart ściąga wystawione karty z powrotem do kupki kart.



Rysunek 6 Resetowanie gry

Reset gry ściąga wszystkie karty ze stołu i przestawia licznik do stanu początkowego.

6. Podsumowanie

Aplikacja stworzona przeze mnie jest bardzo intuicyjna i prosta w obsłudze. Pliki źródłowe znajdują się w archiwum .rar dołączonym do dokumentacji w zadaniu na MS Teams.