

Ohjelmoinnin harjoitustyön aiheäärittely

Simo Auvinen

Aiheena Blokus -peli

Kuvaus:

Pelissä on 2-4 pelaajaa. Ideana on asetella erimuotoisia neliöistä koostuvia laattoja laudalla siten, että pelaajan omat laatat ovat kiinni toisissaan, mutta ainoastaan kulmista. Paloja voi käänellä mielensä mukaan.

Pelin edetessä syntyy kilpailua vapaana olevasta tilasta. Pelin voittaa pelaaja, jonka käteen jääneissä laatoissa on vähiten neliöitä.

Toiminnallisuus:

1. Peli alkaa pelaajien valittua pelaaja määrän ja haluamansa värit.
2. Vuorossa oleva pelaaja näkee omien laattojensa lisäksi muilla olevat laatat.
3. Pelaaja pystyy kääntelemään laattoja ja siirtämään yhden vuorossa laudalle.
4. Pelaaja hyväksyy lopulta vuoronsa loppumisen asettamalla laatan hyväksytysti laudalle.
5. Peli loppuu, kun kaikki pelaajat ovat antautuneet.