

PROGRAMOWANIE GIER



GRA TYPU „KÓŁKO I KRZYŻYK”



Opis i zasady gry:

Ogólnie - Kółko i krzyżyk to gra strategiczna rozgrywana przez dwóch graczy, najczęściej na kartce papieru w kratkę lub w wersji komputerowej. Gracze obejmują pola na przemian dążąc do objęcia trzech pól w jednej linii, przy jednoczesnym uniemożliwieniu tego samego przeciwnikowi. Pole może być objęte przez jednego gracza i nie zmienia swego właściciela przez cały przebieg gry. W najbardziej popularnej w Polsce wersji gra odbywa się na polu o wymiarach 3x3.

CECHY PROJEKTU

- GRA TWORZONA W JĘZYKU C#
- ZASTOSOWANIE TECHNOLOGII WPF (APLIKACJA OKIENKOWA)
- TWORZENIE W MICROSOFT VISUAL STUDIO

Harmonogram pracy nad projektem





Przygotowanie grafiki koncepcyjnej



Zaplanowanie mechanizmu działania



Tworzenie logiki gry



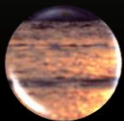
Implementacja grafiki



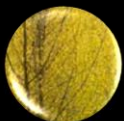
Planowanie sztucznej inteligencji



Implementacja SI – I etap



Implementacja SI – II etap

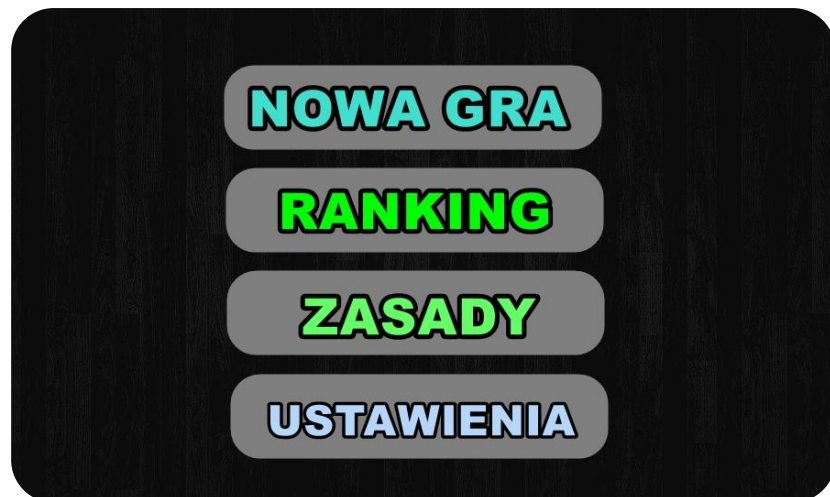


Planowanie efektów dodatkowych



Implementacja efektów dodatkowych

1. Przygotowanie grafiki koncepcyjnej



Ekran po włączeniu gry

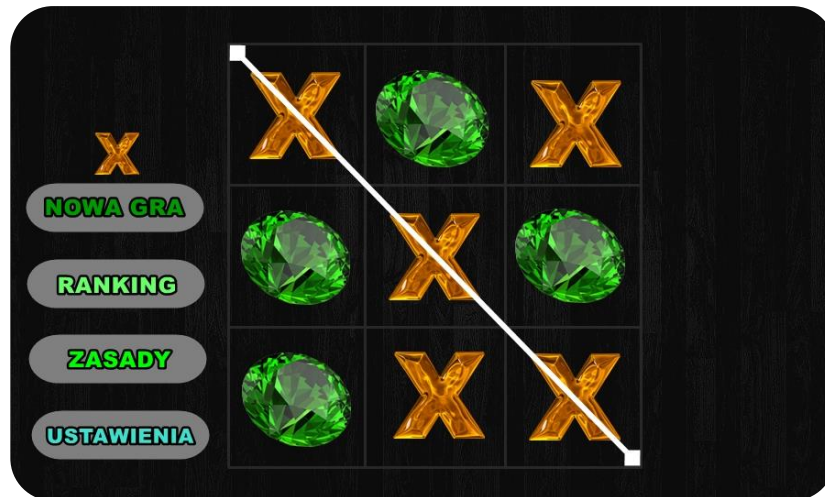
(wzbogacony będzie o dodatkową grafikę tematyczną, jakieś animacje, efekty dźwiękowe itp.)



Ekran po kliknięciu Nowa Gra

(także wzbogacony będzie o dodatkową grafikę tematyczną, jakieś animacje, efekty dźwiękowe itp.)

1. Przygotowanie grafiki koncepcyjnej



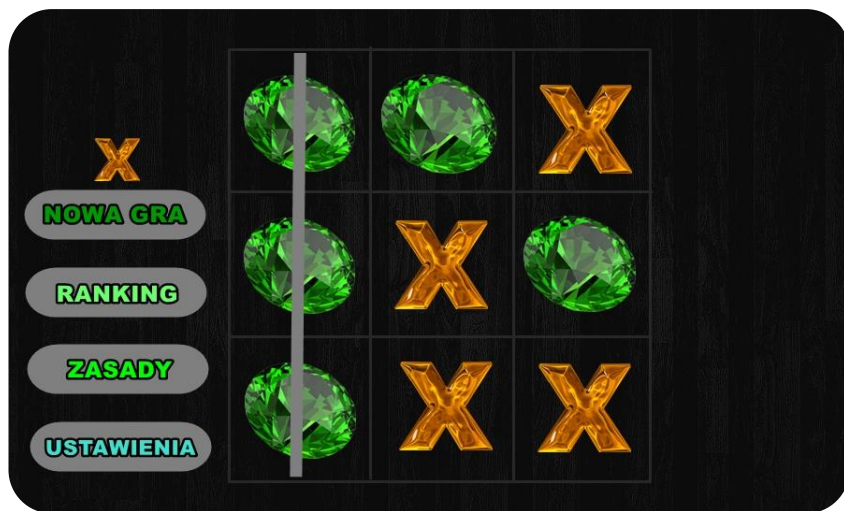
Wygrana uczestnika
(znak nad napisem „NOWA GRA”
informujący o tym, którymi „pionkami”
rozgrywa gracz)



Komunikat o wygranej

(wzbogacone będzie o dodatkową grafikę
tematyczną, jakieś animacje, efekty
dźwiękowe itp.)

1. Przygotowanie grafiki koncepcyjnej



Przegrana uczestnika
(znak nad napisem „NOWA GRA”
informujący o tym, którymi „pionkami”
rozgrywa gracz)



Komunikat o przegranej

(wzbogacone będzie o dodatkową grafikę
tematyczną, jakieś animacje, efekty
dźwiękowe itp.)

Zaplanowanie mechanizmu działania