Programowanie urządzeń mobilnych

Temat projektu: Tic Toc Toe

Zespół projektowy:

Paweł Giza, Damian Pantoła

* Opis projektu:

Tematem projektu jest aplikacja mobilna: gra w kółko i krzyżyk dla dwóch osób.

* Technologie:

Aplikacja napisana jest w języku java w środowisku Android Studio.

* Opis działania:

Po uruchomieniu aplikacji widzimy grę gotową do startu. Player 1 zaczyna z krzyżykiem, a Player 2 z kółkiem. Gra toczy się na zmianę. Wygrywa gracz który w poziome lub pionie lub po przekątnej ułożył 3 swoje symbole.

  
  
Gdy wygra któryś z graczy plansza resetuje się, wyskakuje powiadomienie o wygranej gracza i aktualizuje się licznik punktów.



Gdy żadenemu z graczy nie uda się wygrać licznik punktów pozostanie bez zmian i wyświetli się komunikat o remisie.



Również jest dodany przycisk RESET, którym można wyzerować punkty.



Dostępna jest możliwość gry w pozycjii poziomej.

* Podsumowanie:

Aplikacja kółko krzyżyk jest prostą grą która pozwoliła nam przy jej tworzeniu zapoznać się z tematem aplikacjii mobilnych. Jest to na pewno ciekawa i bardzo rozwijająca się część świata inforamtyki. Zebrane informacje pozwolą nam w przyszłośći na łątwiejsze zagłębienie się w tą tematyke.