

СДЕЛАЛ НОРКУС ЭДВИНАС

---

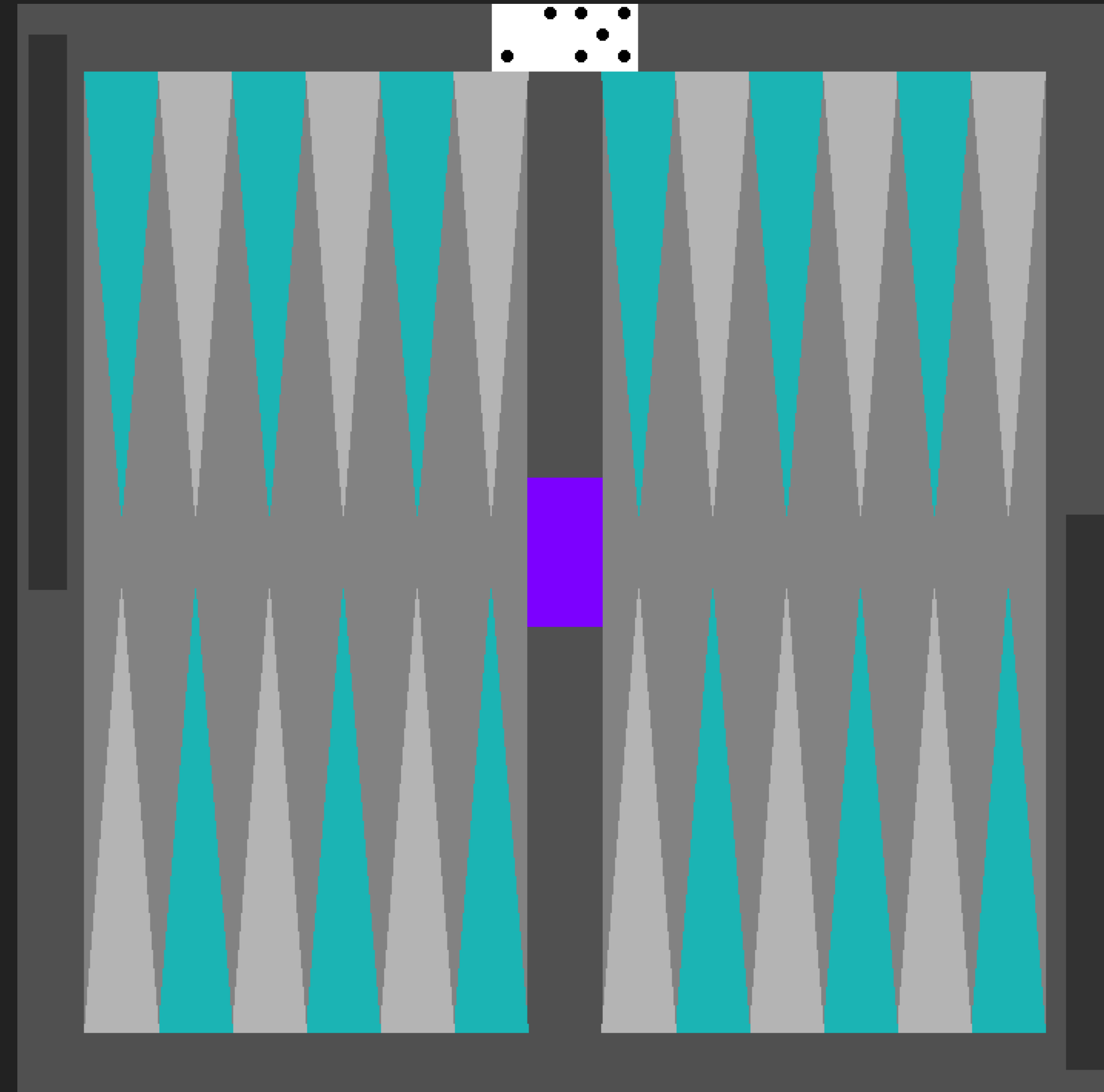
НАРДЫ

## ЗАДАЧИ

- ▶ Нарисовать доску для игры «Нарды».
- ▶ Нарисовать игральные кости и реализовать их бросок.
- ▶ Нарисовать шашки и добавь возможность их передвигать согласно правилам игры.
- ▶ Создать возможность ознакомиться с правилами игры.
- ▶ Добавить функцию установки собственных параметров игры.
- ▶ Создать базу данных в которой будет храниться информация о победителе и на основе этих данных будет выводиться статистика.

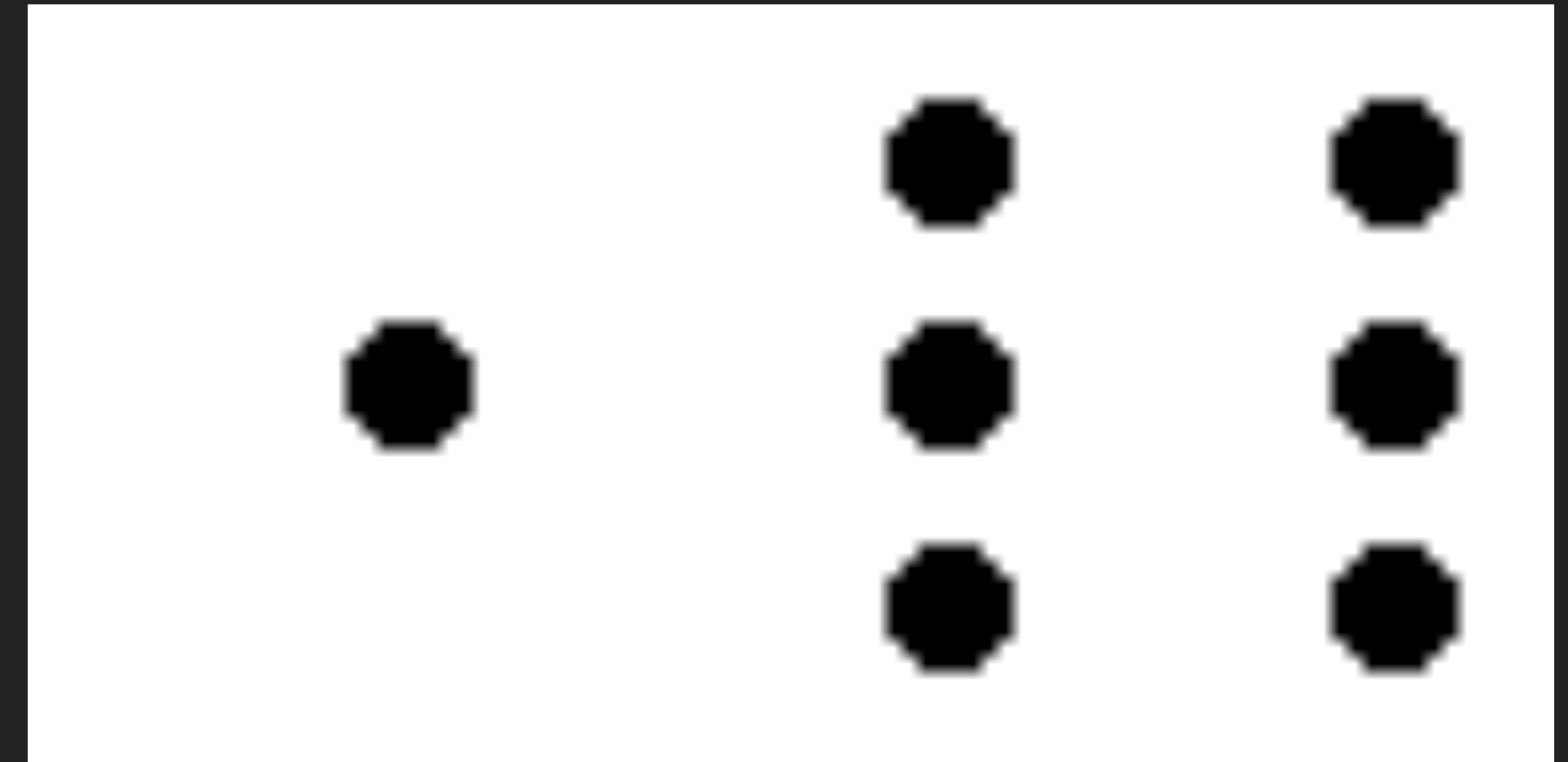
## ИГРОВАЯ ДОСКА ДЛЯ ИГРЫ «НАРДЫ»

- ▶ Треугольники - места в которых располагаются шашки.
- ▶ Два прямоугольника один в левом верхнем углу, другой в правом нижнем углу - места где располагается счёт выведенных с игрового поля шашек.
- ▶ Фиолетовый прямоугольник по середине - (блот) место где появляются срубленные шашки.
- ▶ Игральные кости.



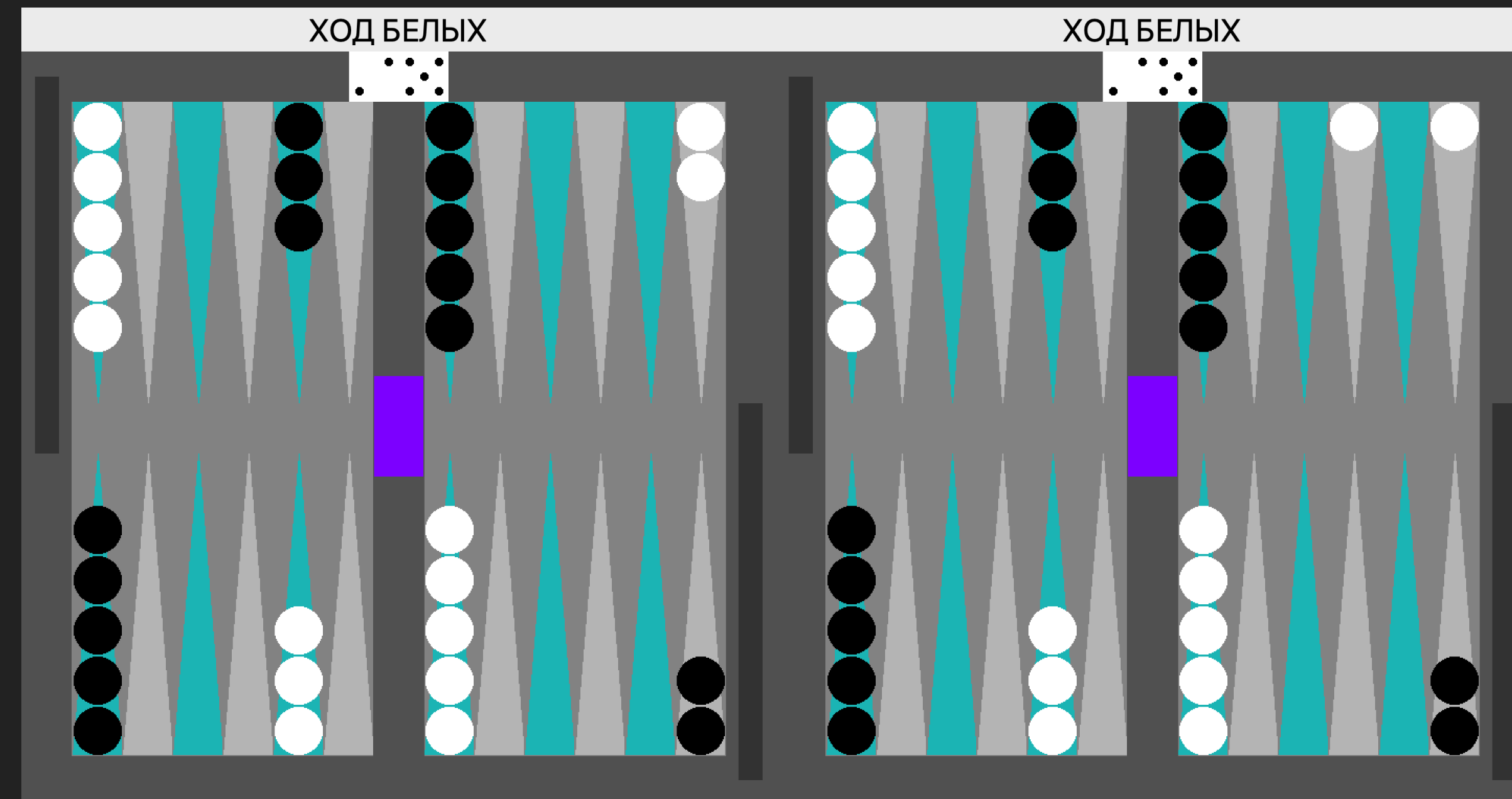
# ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ И ШАШКИ

- ▶ Игральные кости
- ▶ Получает два случайных значения от 1 до 6
- ▶ На основе этих значений рисует кубик
- ▶ Выводит кубик на экран
- ▶ Шашки
- ▶ Получает на вход количество шашек
- ▶ На основе этих данных рисует поверхность треугольника шашки



## ХОД ШАШЕК

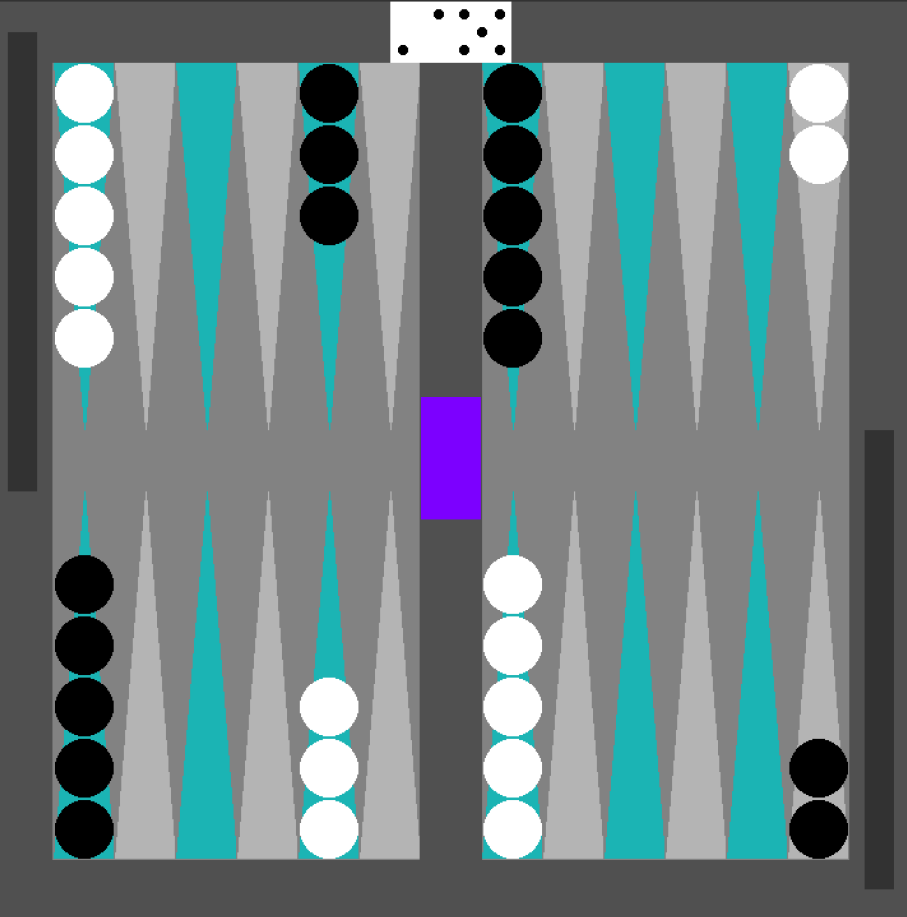
- ▶ Сперва нажимается шашка которой вы собираетесь сделать ход
- ▶ Затем нажимается место куда вы хотите переместить шашку
- ▶ Если перемещение в указанное место возможно то шашка перемещается туда
- ▶ Если перемещение не возможно ничего не поменяется



# ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ПРАВИЛАМИ ИГРЫ

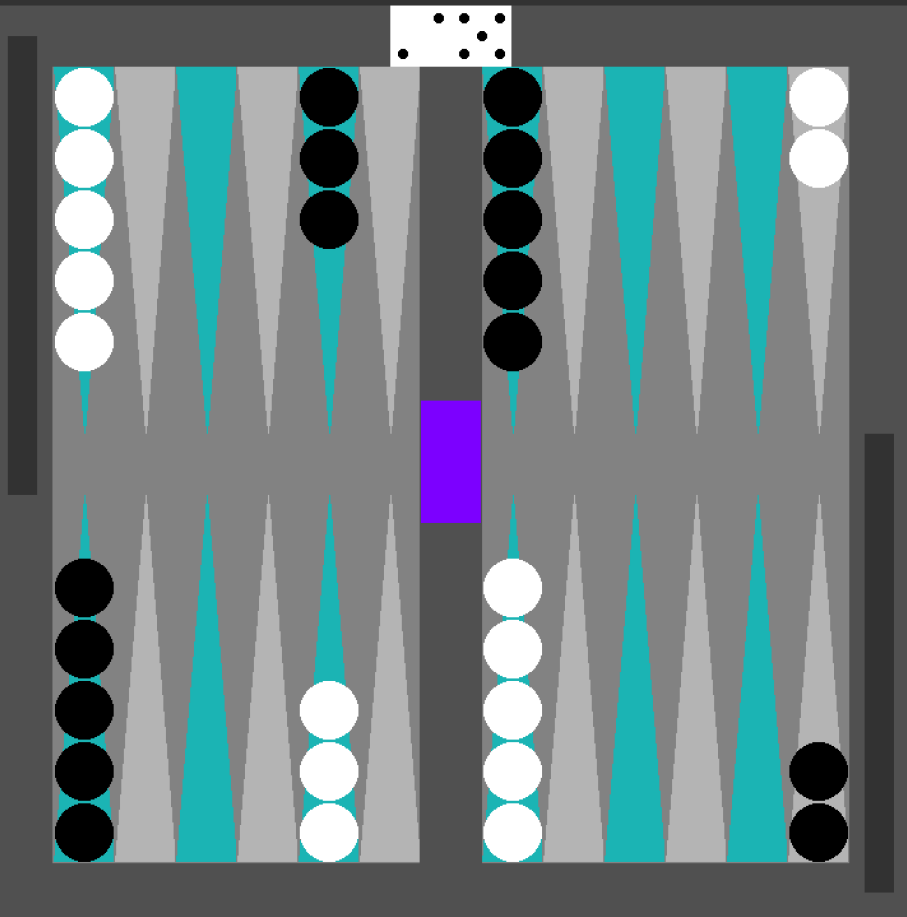
- ▶ При нажатии кнопки «Правила» появляются правила
- ▶ Также в конце правил имеется ссылка на сайт с правилами где можно их рассмотреть более детально

ХОД БЕЛЫХ



Правила

ХОД БЕЛЫХ



Игроки поочередно бросают по две кости и выпоаняют ходы. Число на каждой кости показывают, на сколько пунктов, или шагов, игрок должен переда нуть свои шашки. Шашки всегда движутся только в одном направлении - от пунктов с боль шими номерами к пунктам с меньшими.

При этом применяются следующие правила:

- шашка может двигаться только на открытый пункт, то есть на такой, который не занят дву мя или более шашками противоположного цвета.
- числа на обеих костях составляют отдельные ходы.

К примеру, если у игрока выпало 5 и 3, то:

- он может пойти одной шашкой на три шага, а другой - на пять,
- либо он может пойти одной шашкой сразу на восемь (пять плюс три) шагов, но последнее лишь в том случае, если промежуточный пункт (на расстоянии три или пять шагов от начал ьного пункта) также открыт.

Игрок, у которого выпал дубль, играет каждое из чисел на каждой из костей дважды. Напр имер, если выпало 6-6, то игрок должен сделать четыре хода по шесть очков, и он может п ередвинуть шашки в любой комбинации, как сочтет нужным.

Игрок должен использовать оба числа, которые ему выпали, если они допускаются правила ми (либо все четыре числа, если у него выпал дубль). Когда можно сыграть только одно чис ло, игрок обязан сыграть это число.

Если каждое из чисел по отдельности можно сыграть (но не оба вместе), игрок должен игр ать большее число.

Если игрок не может сделать хода, то он пропускает ход. В случае, если выпал дубль, если игрок не может использовать все четыре числа, он должен сыграть столько ходов, сколько возможно.

Как побить и зарядить шашку

Пункт, занятый только одной шашкой, носит название блот. Если шашка противоположного цвета останавливается на этом пункте, блот считается побитым и кладется на бар. В любой момент, когда одна или несколько шашек находится на баре, первая обязанность игрока - это зарядить шашки в доме соперника. Шашка вступает в игру, перемещаясь на пункт, соот ветствующий выброшенному значению кости.

К примеру, если игроку выпало 4 и 6, он может зарядить шашку в четвертый либо в шестой пункт, если они не заняты двумя или более шашками противника.

Если оба пункта, соответствующие значениям выброшенных костей, заняты, игрок пропуска ет свой ход.

Если игрок может ввести некоторые из своих шашек, но не все, он должен зарядить все ш ашки, которые возможно, и затем пропустить оставшуюся часть хода. После того, как все ш ашки будут введены с баре, неиспользованные значения костей можно использовать, как о бычно, перемещая шашку, которую вы зарядили, либо любую другую шашку.

Как выбросить шашки

Когда игрок привел все свои пятнадцать шашек в свой дом, он может начать выбрасывать их с доски. Игрок выбрасывает шашку следующим образом: бросается пара костей, и шашк и, которые стоят на пунктах, соответствующих выпавшим значениям, снимаются с доски. На пример, если выпало 6 очков, можно снять шашку с шестого пункта.

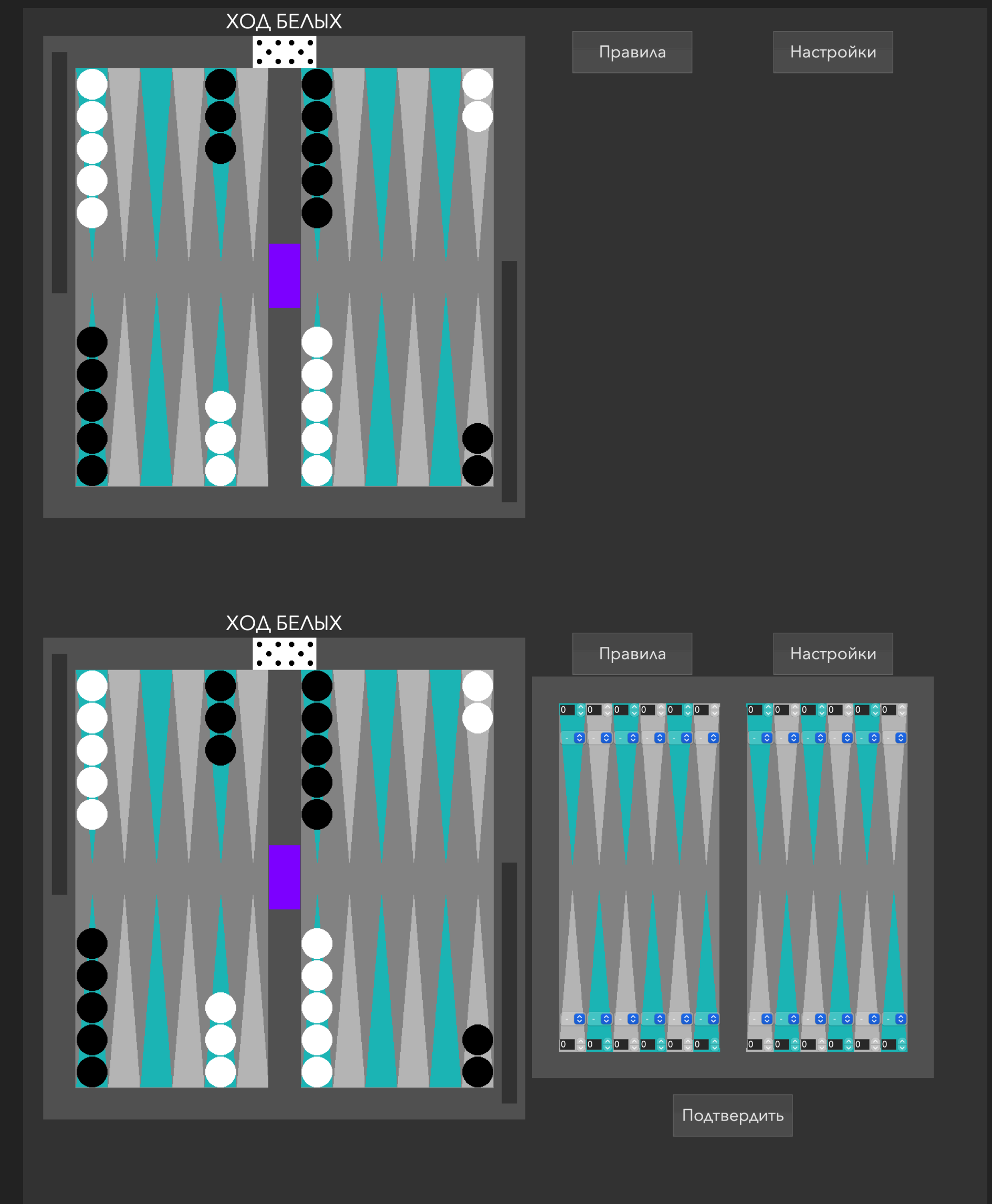
Если на пункте, соответствующем выпавшей кости, нет ни одной шашки, игроку разрешаетс я переместить шашку с пунктов, больших, чем выпавшее число. Если игрок может сделать к акие-либо ходы, он не обязан выбрасывать шашку с доски.

В стадии выбрасывания шашек все шашки игрока должны находиться в его доме. Если шашк а будет побита в процессе выбрасывания шашек, то игрок должен привести шашку обратно в свой дом, прежде чем он продолжит выбрасывать шашки. Тот, кто первый снял все шашки с доски, выигрывает партию.

<https://www.10kor.ru/faq/igry-igrushki/pravila-igry-nardy/>

## УСТАНОВКА СОБСТВЕННЫХ ПАРАМЕТРОВ ИГРЫ

- ▶ При нажатии кнопки «Настройки» появляется мини-версия игрового поля с полями для ввода значений.
- ▶ При нажатии кнопки «Подтвердить» поле ввода пропадёт.
- ▶ Если данные были введены верно то основная игровая доска изменится, иначе ничего не произойдет.



## ПРЕИМУЩЕСТВА МОЕГО ПРОЕКТА

- ▶ Простой дизайн
- ▶ Присутствуют правила игры благодаря которым можно быстро научиться играть
- ▶ Благодаря функции установки собственных параметров игры можно сократить/увеличить время партии или разыграть какую-либо интересную ситуацию



## НЕДОСТАТКИ МОЕГО ПРОЕКТА

- ▶ Отсутствует возможность игры по сети