**TALAT**

# Manual

## Zadanie, które program ma realizować

Program realizuje, że każdy z graczy będzie prowadził dwie równoległe partie na raz (na dwóch podobnych planszach). Celem jest zbijanie pionków przeciwników i dochodzenie swoimi pionkami do końca planszy (na linie startową przeciwnika).

## Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich

Menu 1:

1. NOWA GRA – Uruchamia się proces tworzenia nowej gry. Program prosi użytkownika o wybranie liczbę graczy:
2. Czlowiek vs Komputer vs Komputer - utworzeni nowej gry z wybranymi graczami. Od tego momentu zaczyna się rozgrywka.

2. Czlowiek vs Czlowiek vs Komputer - utworzeni nowej gry z wybranymi graczami. Od tego momentu zaczyna się rozgrywka.

1. WCZYTAJ GRE – wczytuje ostatnią przerwaną grę, gdy nie ma w piku ostatnio zapisanej gry uruchamia proces NOWEJ GRY.
2. TABLICA WYNIKOW – wyświetli wszystkich zwycięzców gry.

Podczas gry:

* Do ustawienia pionków wybiera się numer planszy i podaje się cyfrę stająca przy danym obszarze dla danego koloru pionka gracza. Enter akceptuje wybór.
* Do poruszania się pionkiem wybiera się numer planszy i podaje się współrzędne (x,y) pionka, którym chcemy się ruszyć (najpierw podajemy x i zatwierdzamy później podajemy y i zatwierdzamy), a potem współrzędne (x,y) do miejsca, do którego chcemy się ruszyć danym pionkiem (najpierw podajemy x i zatwierdzamy później podajemy y i zatwierdzamy).

Enterem zatwierdzamy wybór.

* Program obroni się przed każdym rodzajem nieprawidłowych danych.

## Nietypowe zachowania programu

* Liczba punktów poszczególnych graczu nie jest wyświetlana, który gracz wygrał dowiadujemy się dopiero na końcu gry.
* Losowanie ruchów za pomocą funkcji rand() może potrwać kilka sekund, zanim wszystkie warunki zostaną spełnione.
* Zapisywanie gry odbywa się automatycznie. Automatyczne zapisywanie uruchamia się dopiero po ustawieniu wszystkich pionków.

## Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

---------------------------------------------------------------------------------

# Składnia danych wejściowych i wyjściowych

## Struktura plików, typy danych przechowywane w poszczególnych polach pliku

Plik **wyniki.txt** przechowuje danena temat wygranych gracza w rozegranych grach:

2017.06.18 12:44:25 Jakub 31

Jakub ---- to pole (string) klasy uzytkownika, przechowujące imię gracza

31 ---- to pole (int) klasy uzytkownika, przechowujące zdobyte punkty przez gracza

Plik **save.txt** przechowuje danez zapisanej gry:

Człowiek  (string) - typ pierwszego gracza

Leo  (string) - nazwa pierwszego gracza

13 (int) - liczba punktów zdobytych przez pierwszego gracza

komputer (string) - typ drugiego gracza

Komputer1 (string) - typ drugiego gracza

0 (int) - liczba punktów zdobytych przez drugiego gracza

komputer (string) - typ trzeciego gracza

Komputer2 (string) - nazwa trzeciego gracza

0 (int) - liczba punktów zdobytych przez trzeciego gracza

1 (int) - numer gracza, który ma wykonywać ruch

BMK BSS 0 0 BST |

0 0 0 0 0 |

BDK 0 SDS 0 0 |(string) – mapa pierwszej planszy, w której są zapisane (stringi) pionków.

0 0 0 0 SMT | 0 (string) - dane miejsce jest wolne

0 SDK 0 SSS 0 | np.: BMK (string) - oznacza, że dane miejsce jest zajęte przez pionek

BDS 0 BMS BSK BDT |

0 0 0 0 0 |

0 0 CDT 0 0 |(string) – mapa drugiej planszy, w której są zapisane (stringi) pionków.

0 0 0 0 0 | 0 (string) - dane miejsce jest wolne

CMT 0 CMK 0 BMT | np.: CDT (string) - oznacza, że dane miejsce jest zajęte przez pionek

0 CSK 0 0 0 |

0 CST CMS CSS 0 |

0 CDK 0 0 0 |(string) – mapa trzeciej planszy, w której są zapisane (stringi) pionków.

SMS 0 0 0 SSK | 0 (string) - dane miejsce jest wolne

0 0 SST 0 SMK | np.: SSK (string) - oznacza, że dane miejsce jest zajęte przez pionek

(string) - mapa przechowująca jakie pionki zbił dany gracz

CDS SDT 0 0 0 0 0 0 0 0 | zbite pionki przez gracza 1 ( 0 (string) – oznacza wolne miejsce w tablicy

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | zbite pionki przez gracza 2 CDA (string) – oznacza jaki pionek zbił )

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | zbite pionki przez gracza 3

2 (int) 2 – ilość zbitych pionków przez gracza 1

0 (int) 0 – ilość zbitych pionków przez gracza 2

0 (int) 0 – ilość zbitych pionków przez gracza 3

## Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

Pliki o rozszerzeniu .txt znajdują się tam gdzie plik wykonywalny. Jeśli ich nie będzie utworzą się same.

# Opis kodu

## Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

**Lista plików:**

* uzytkownik.h
* czlowiek.h
* komputer.h
* plansza.h
* rozgrywka.h
* main.cpp
* rozgrywka.cpp
* uzytkownik.cpp
* człowiek.cpp
* komputer.cpp
* plansza.cpp

## Diagram klas







