Документация

Проект-Морски Шах

Отбор: The Red Pandas

Участници в отбора:

Радослав Лисицов - Scrum Trainer;

Камелия Иванова, Мария Костова - Developer 1 Front End;

Ния Рунчева - Developer 2 C++;

Георги Василев,Калина Нончева - Developer 3 Code Checker;

E-mail за връзка:

[RPLisitsov19@codingburgas.bg](mailto:RPLisitsov19@codingburgas.bg);

[KIIvanova19@codingburgas.bg](mailto:KIIvanova19@codingburgas.bg);

[MDKostova19@codingburgas.bg](mailto:MDKostova19@codingburgas.bg);

[NSRuncheva19@codingburgas.bg](mailto:NSRuncheva19@codingburgas.bg);

[KPNoncheva19@codingburgas.bg](mailto:KPNoncheva19@codingburgas.bg);

[GAVasilev19@codingburgas.bg](mailto:GAVasilev19@codingburgas.bg);

Учебно Заведение: Професионална Гимназия по Компютърно Програмиране и Иновации;

История на играта:

Морският шах, познат още като „игра на кръстчета и кръгчета“, е една от най-популярните, световноизвестни игри. Предполага се, че нейн ранен вариант се е играл още от населението на древен Египет, а исторически сведения сочат, че очертанията на игралното й поле са откривани, издълбани по стените на редица храмове из цял Рим, както и по стените на някои средновековни, английски катедрали. От античността, чак до днешни времена, морският шах е игра, забавлявала хората в продължение на векове. И макар, че днес е по-популярна като детска игра, положението не винаги е изглеждало точно така.

Елементи на играта: Кръгове, Хиксове, поле 3x3

Правила на играта:

Играе се от двама играчи, като всеки избира дали да играе с кръг, или с хикс. Всеки на свой ред въвежда елемент на полето.

Условия за победа:

Целта е да се подредят три еднакви елемента в един ред, една колона или по диагонал. Който подреди първи еднаква тройка е победител.

Избрани технологии за програмиране: C++; HTML&CSS