

Ludo Projektgrupp 7

Mål

Att skapa upp ett konsol-baserat Ludo där man kan spara, ladda och starta nya spel. Även implementation för AI som kan medverka under spelets gång.

User stories

Som spelare vill jag kunna slå ut en annan spelare, jag vill också kunna ha förmågan att kunna få ta ut två pjäser när jag slår en sexa. Jag vill vara begränsad av spelets regler och inte kunna exploatera spelets kod för att göra saker som inte är tillåtet.

Som spelare vill jag ha förmågan att kunna möta en eller flera AI som tar grundläggande beslut om en pjäs skall tas ut, slås ut och vara medveten om vilken pjäs den flyttar och varför.

Jag önskar även förmågan att kunna spara och ladda ett spel, med inbyggd asynkronisk autospar-funktion som sparar spelet mellan varje runda.

Noterbara klasser

- Stephan.cs - Klassfil som hanterar vår AI och arbetar exklusivt inom klassen.
- DatabaseManagement.cs - Statisk klassfil där vi hanterar samtliga databasfrågor.
- Board.cs - Statisk klassfil där vi har diverse LINQ-uttryck för att hämta information om spelare.
- Pawn.cs - Datamodell för varje pjäs. Innehåller också en metod för att flytta sig.
- StephanLogs.cs - Loggklass för att spåra Stephans "tankebanor".
- RiggedDice.cs - Klass för att skapa upp en "riggad" tärning där vi kan bestämma vad som ska slås i sekvenser.
- Gameplay.cs - Håller koll på spelets gång, vems tur det är och om man får slå dubbelt.
- GameBuilder.cs - Bygger upp en ny instans av Gameplay.

Interfaces

- IController.cs - Grundinterface för integration mellan HumanPlayer och konsol.
- IDice.cs - Grundinterface för speltärningen
- IGameBuilder.cs - Grundinterface för GameBuilder.cs
- IGamePlayer.cs - Grundinterface för GamePlayer.cs
- IGameSquare.cs - Grundinterface för varje "-*Square"-klass
- IInfoDisplay.cs - Grundinterface för att uppdatera visuella element på konsolen.
- ILog.cs - Grundinterface för att kunna logga data.

Slutresultat

Ett grafiskt konsol-baserat Ludo med fullt stöd för att spela tillsammans med en eller flera AI(Stephan) och mänskliga spelare. Integration av databas och entity framework med förmåga att kunna spara och ladda spel.