DOKUMENTACJA

Krzysztof Dąbrowski gr. 1I1

Projekt 2 Środa godz. 12.15 – 14.00

# Treść projektu:

Program wykorzystujący tablice, który symuluje grę karcianą – w wojnę

# Metoda rozwiązania:

Utworzenie trzech tablic kart – dla gracza, komputera i na karty będące aktualnie na stole. Operacje na tablicach zgodnie z zasadami gry.

# Specyfikacje:

# Zmienne:

# Funkcje:

# Testowanie:

# Odstępstwa: