

# DM550: INTRODUKTION TIL PROGRAMMERING

## Projekt – Del I

afleveringsfrist: fredag, d.19. november, kl.23:59

### Overview

I denne fase af projektet implementeres top-level klassen `Alquerque`. Denne klasse skal kunne eksekveres, dvs at den skal inkludere en `main` metode som, når programmet kører, begynder ved at spørge brugeren om hvilke spillere er menneskelige og hvilke er computere. Derefter skal spillet spilles. Når det er en menneskelig spillers tur, skal programmet bede spilleren om at specificere sit ønskede træk (hvorfra og hvortil). Når det er computerens tur, skal programmet informere om dens træk. Efter hver tur, skal programmet vise brættets nuværende tilstand. Spillet fortsætter indtil en af spillerne har vundet, eller der ikke er flere mulige træk.

### Vigtige pointer.

- Som det første skal I læse dokumentation for udbyderklasserne (som udleveres kompilerede) grundigt. Disse klasser definerer metoder, der klarer det meste af arbejdet, og klassen `Alquerque` skal for det meste kalde disse metoder i en passende rækkefølge, med input fra brugeren.
- Det er op til jer at bestemme, hvordan interaktionen med brugere foregår – hvilke spørgsmål stilles og hvornår, samt hvordan feltene specificeres. Dog er det et krav, at alt input læses fra tastaturet via terminalen, og at alt output printes i terminalen (dvs: I må ikke bruge grafiske interfaces).

### Forventede resultater

Hver gruppe skal aflevere en zipfil uden mapper, som indeholder de følgende to filer.

- En Java sourcefil `Alquerque.java` som implementerer den beskrevne funktionalitet.
- Et pdf dokument `rapport.pdf` som indeholder en rapport, der beskriver bl.a.: den implementerede algoritme, alle relevante designvalg, og eksempler. Alt source code skal også inkluderes i appendix.

Hvis disse regler ikke følges, kan projektet blive afvist automatisk. Rapporten er basis på evaluering.

### Testning og eksemper

Husk at inkludere nogle eksempler om, hvordan jeres program virker. I stedet for bare at kopiere output fra et helt spil, er det vigtigt at I beskriver hvordan I har testet programmet og hvordan de tests, I har valgt, garanterer at jeres program virker som forventet.

Bemærk, at der findes nogle packages til L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, der gør det nemt at inkludere Java kode. Skærmdumps er ikke en acceptabel måde, at inkludere source code i rapporten.