Damian Ubowski

104216, 9

Nr zadania, gra Prosterno

# Oświadczenie

Świadomy odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejszy projekt został napisany przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego lub zaliczenia przedmiotu z żadnej uczelni ani szkoły.

# Manual

## Zadanie, które program ma realizować

Program jest grą Prosterno napisaną w języku C++ z wykorzystaniem podstawowych technologii obiektowych, takich jak: kapsułkowanie, dziedziczenie, lista inicjalizatorów konstruktora, polimorfizm, szablony, strumienie, rozdzielenie kodu programu na kilka plików, korzystanie z plików w trybie tekstowym.

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

Przy wyborze trybu gry gracz może wybrać opcję gry z komputeram, z innym graczem lub obejrzeć przykładowy mecz dwóch komputerów.

Kolejnym wyborem jest pytanie, czy gracz chce wczytać poprzedni stan gry.

Aby zapisać grę należy podać wartość „ss” gdy program zapyta jaki pionek ma wykonać ruch i tą samą wartość gdy zapyta gdzie przemieścić pionka.

W przypadku gdy gracz chce wykonać ruch powinien podać

… (w przypadku opisu interfejsu użytkownika, należy podać, jakie są dozwolone wartości dla każdego z pól edytowanych przez użytkownika. Jest to szczególnie ważne, jeżeli w programie przyjęto, że dane są zawsze wpisywane prawidłowo. Brak informacji o dozwolonych zakresach wartości oznacza, że można wpisywać dowolne wartości, również niezgodne z przewidywanym typem danych – np. tam, gdzie miały być liczby, można tez wpisać tekst – i program poradzi sobie z obsługą takiego błędu)

…

## Nietypowe zachowania programu

… (w porównaniu z istniejącymi popularnymi programami edycyjnymi)

## Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

… (jeżeli projekt jest niekompletny, lub jeżeli pewne czynności zostały wykonane inaczej niż jest to w treści zadania, lub jeżeli pojawiły się nowe opcje, których nie ma w treści)

# Składnia danych wejściowych i wyjściowych

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

…

## Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

…

# Opis kodu

## Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

…

## Diagram klas

…