Plan projektu

Projektem realizowanym przeze mnie będzie projekt nr. 12 o średnim poziomie trudności - kwadratowe ponumerowane puzzle, które należy ułożyć w kolejności rosnącej wierszami zgodnie z numerkami.

Wykorzystane narzędzia i biblioteki

GUI aplikacji zostanie napisane z użyciem framework'a Qt. Jeśli chodzi o IDE, to zostanie wykorzystany CLion. Tam gdzie będzie to konieczne, wykorzystany zostanie QtCreator. Kompilator: clang

Funkcjonalności

Tworzenie nowej gry

- możliwość wyboru planszy spośród typów: numeryczne, obrazkowe
- możliwość wyboru rozmiaru planszy spośród predefiniowanych rozmiarów, ale także możliwość zdefiniowania własnego rozmiaru planszy
- możliwość wgrania własnego zdjęcia w celu zdefiniowania planszy z obrazkiem
- możliwość zapisu planszy, w celu późniejszego szybszego rozpoczęcia gry
- możliwość rozgrywki w trybie zwykłym, czyli zegar odlicza czas rozgrywki
- możliwość rozgrywki w trybie walki z czasem użytkownik ustawia limit czasu. Gra kończy się, gdy skończy się czas, lub gdy puzzle zostaną ułożone

Rozgrywka

- licznik odmierzający czas
- · licznik wykonanych ruchów
- możliwość zrestartowania rozgrywki
- sprawdzenie warunku zwycięstwa
- możliwość włączenia podglądu planszy w celu sprawdzenia jak ma wyglądać wynikowa plansza

Koniec rozgrywki

- wyświetlenie komunikatu pokazującego jak użytkownik wypadł na tle swoich poprzednich rozgrywek
- wyświetlenie opcji "zagraj jeszcze raz"

Szkic GUI

Menu główne

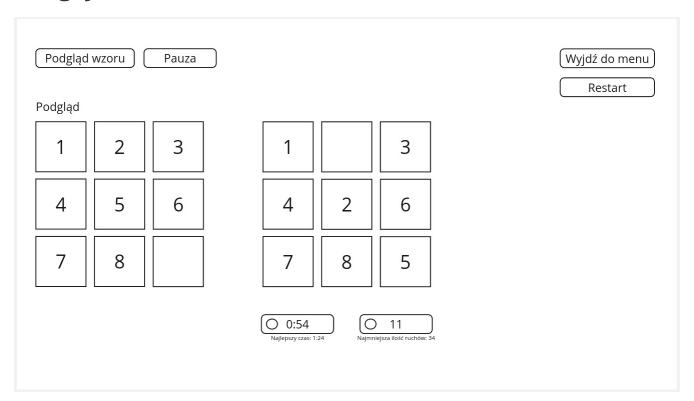
Nazwa gry

Nowa rozgrywka Wyjdź

Tworzenie nowej rozgrywki

Wczytaj szablonu Nazwa szablonu				Zapisz szablon
	Podgląd planszy			
Rozmiar planszy 3x3 4x4 5x5	1		3	
10x10	4	2	6	
Obrazkowe puzzle Załącz zdjęcie Limit czasu 2:00	7	8	5	
GRAJ				

Rozgrywka



Koniec gry

