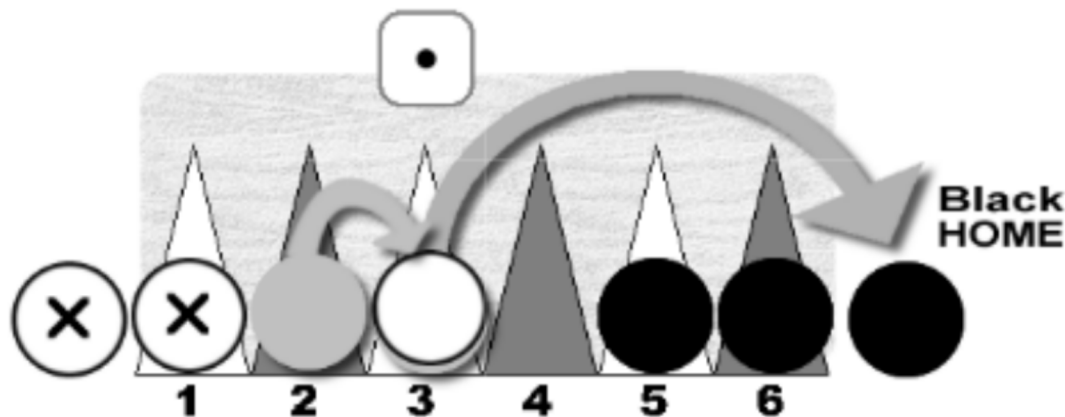


HBV401G Þróun hugbúnaðar, Vor 2013

Einstaklingsverkefni 2 : Nannon

Afhent: 21. febrúar. **Skila** fyrir kl. 23 þann 28. febrúar. **Vægi:** 5% af lokaeinkunn.



Í þessu verkefni eigið þið að útbúa afbrigði af leiknum Nannon í Python. Í honum skiptast tveir leikmenn á að kasta tening og færa litaða diska til á spilaborði og sá vinnur sem fyrr tekst að koma öllum diskunum sínum í örugga höfn. Sjá nánari lýsingu á leiknum á www.nannon.com. Leikinn á að spila í skipanalínu (sjá næstu bls) og er möguleikanum á að tvöfalda (doubling teningnum) sleppt.

Kröfur liggja fyrir og ekki er þörf á að skila inn verkáætlun. Þið eigið að útfæra klasa fyrir tening, leikborðið og leikinn sjálfan. Þið þurfið að útbúa fall sem ákvarðar hvort tiltekinn leikur sé mögulegur, fall sem ákvarðar hvaða afleiðingar leyfilegur leikur hefur (t.d. senda svartan disk til baka). Það þarf einnig að útbúa fall sem ákvarðar hvort annar leikmaðurinn sé búinn að vinna.

Áður en þið hefjist handa við lausn verkefnisins þurfið þið að rifja upp þær reglur sem gilda um einstaklingsverkefni (sjá hér að neðan). Þið skilið inn lausn á verkefninu á Uglu (undir verkefni/hlutapróf) í .zip eða .tar.gz skrá sem inniheldur allar .py skrárnar sem þið skrifuðuð, þ.á.m. skrána `nannon.py` sem ræsir leikinn og `test_nannon.py` sem framkvæmir einingaprófanir. Nafn .zip skrárinnar er á forminu E2notendanafn.zip (t.d. E2steinng.zip). Athugið að skil sem uppfylla ekki þetta skilyrði týnast í kerfinu og sama gildir um lausnir sem berast of seint.

Ef nemandi telur að mistök hafi verið gerð við yfirferð verkefnis getur hann beðið um endurmat á því. Í slíkum tilvikum þarf að skrifa stutta lýsingu á því hvað nemandinn telji vera rangt gert í yfirferð og koma henni til kennara. Frestur til að gera athugasemdir er ein vika frá því að yfirförnu verkefni var skilað til baka.

Spurningum verður svarað

1. Í föstudagstímanum.
2. Í viðtalstíma á mánudegi (12:20 - 16:00, skrifstofa 212 í Tæknigarði).
3. Í fyrirlestri næstkomandi fimmtudag.
4. Á Piazza vefnum (piazza.com/hi.is/winter2013/hbv401g).

Dæmigerð framvinda gæti litið svona út (<- táknar viðbótarskýringar)

HHHS SS

01234567 <- númer reits

Hvítur kastar og fær 1. Hvaða leikmann á að færa og hvert? 2,3

HH H SSS <- Svartur var sendur heim af #3

01234567

Svartur kastar og fær 4. Hvaða leikmann á að færa og hvert?

Reglur sem gilda um verkefnavinnu

Nemendur eru hvattir til þess að ræða saman um námsefnið sín á milli en það er óheimilt að þiggja hjálp frá öðrum en kennurum í HBV401G við lausn einstaklingsverkefna. Í þessu felst að það er ekki heimilt að sýna öðrum kóðann þinn eða sjá kóða hjá öðrum. Ef kennarar verða varir við afritaðar lausnir (þ.á.m. lausnir af netinu) munu þeir lækka einkunn fyrir viðkomandi verkefni. Hikið ekki við að leita til umsjónarkennara ef þið eruð í vafa um hvað telst eðlileg samvinna og hvað ekki.