

Piškvorky

Projekt pro Programování

Vít Novák, xnovv124@studenti.czu.cz

Popis:

Hra piškvorky umožňuje hrát v konzoli dvěma hráčům hru piškvorky na poli 3x3. Hra umožňuje hráčům, začít novou hru, podívat se na předešlé výherce nebo ukončení programu. Při hraní se hráči střídají v tazích do té doby, dokud jeden nezvítězí nebo nastane remíza. Cílem hry je nepřerušeně spojit 3 své znaky. Výsledek hry je poté zapsán do CSV souboru.

Komunikace s uživatelem probíhá pomocí menu.

Návrh hlavních funkcí:

Hra() - funkce obsahující logiku celé hry

AktualniDeska() - funkce pro vypsání hrací desky

Hrac1, Hrac2 – string proměnné pro uložení symbolů X nebo O

Koncepční popis programu:

- Po zapnutí programu je uživateli zobrazeno menu
 - Hrát novou hru
 - Historie výherců
 - Konec
- Vybrání hrát novou hru
 - Vyzvání k výběru symbolů X nebo O
 - Vypsání aktuální desky
 - V cyklu se pak hráči střídají výběrem řádku a sloupce
 - Po každém tahu je také zobrazena aktuální hrací deska a provedena kontrola výherce, případně remízy
 - Když je výherce nebo remíza hra se ukončí a zapíše výsledek
- Vybrání historie výherců
 - Zobrazení historie výherců
- Konec
 - Ukončení programu

Omezení:

- Vstupem při výběru hrací plochy je předpokládán správný vstup (0-2)
- Program funguje pouze pro 2 hráče na stejné klávesnici
- Hrací deska je omezena na 3x3
- CSV soubor s výsledky může být upraven