**Kółko i Krzyżyk**

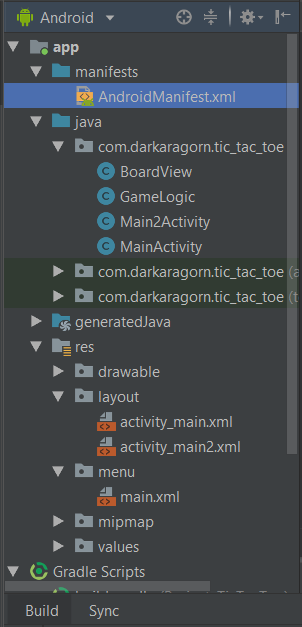
Adam Marzec

Informatyka III

1. Opis programu

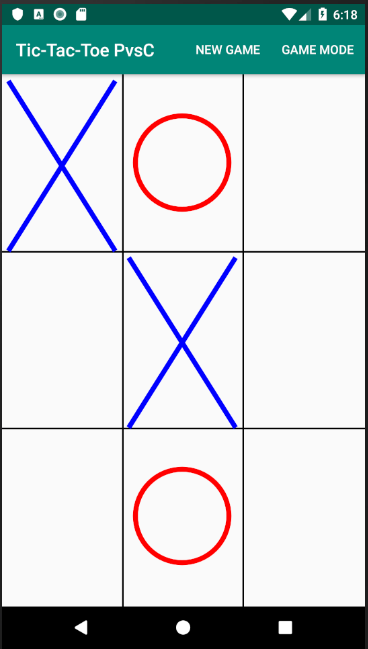
Kółko i krzyżyk – to aplikacja pozwalająca nam grać w prostą i znaną grę „Kółko i krzyżyk” przeciw komputerowi, jak i przeciw innemu graczowi

1. Opis szczególnych klas i layoutów

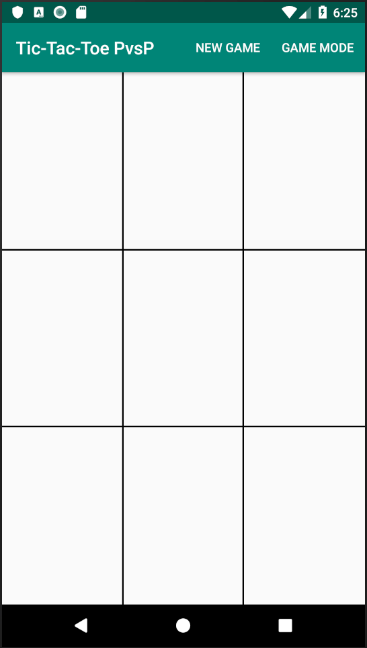


1. BoardView-klasa która przedstawi naszą grę na ekranie.
2. GameLogic-klasa ta odpowiada za logikę gry
3. Main2Activity-jest to aktywność do trybu gry PvP
4. MainActivity-jest to główna aktywność programu służy ona do trybu PvC
5. Activity\_main-layout trybu PvC
6. Activity\_main2-layout trybu PvP
7. Main-pasek menu

3.Aplikacja

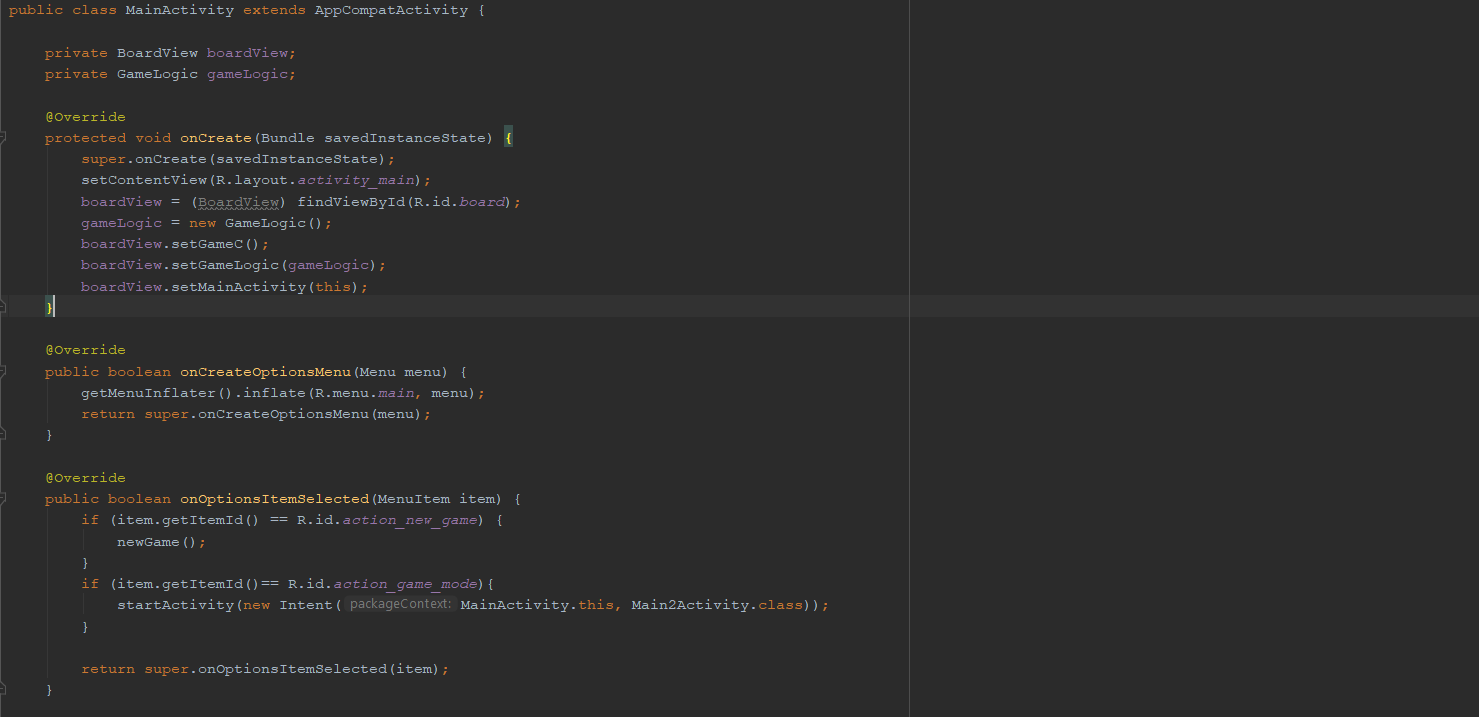


Po uruchomieniu aplikacji znajdujemy się oknie gry przeciw komputerowi, jeśli chcemy zresetować grę klikamy nowa gra na pasku u góry natomiast jeśli chcemy grać z innym graczem używamy opcji Game Mode

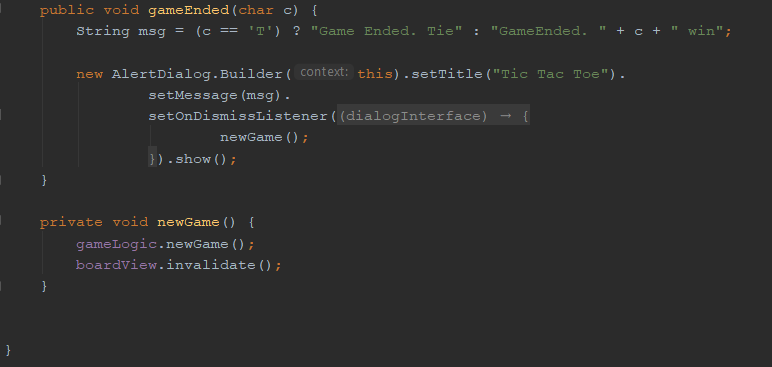


4.Kod

MainActivity

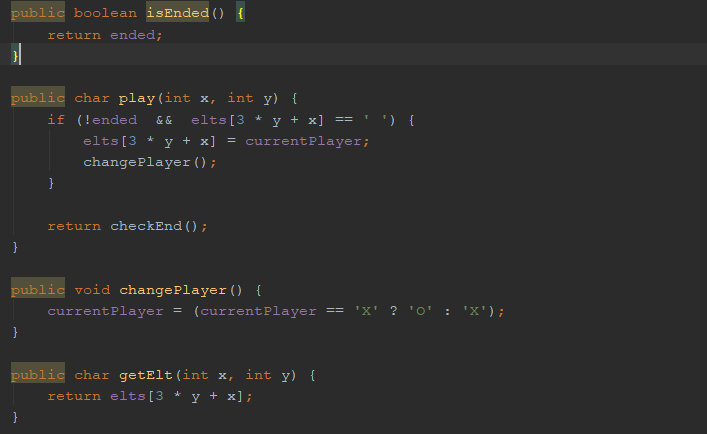


onCreate załadowanie tablicy menu i ustalenie trybu gry



gameEnded sprawdzenie wyniku wyświetlenie informacji o zwycięscy i rozpoczęcie nowej gry

GameLogic

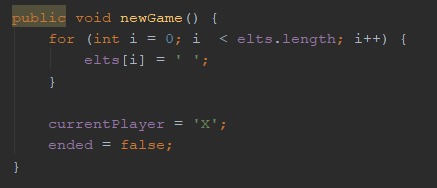
z

isEnded- zakończenie gry

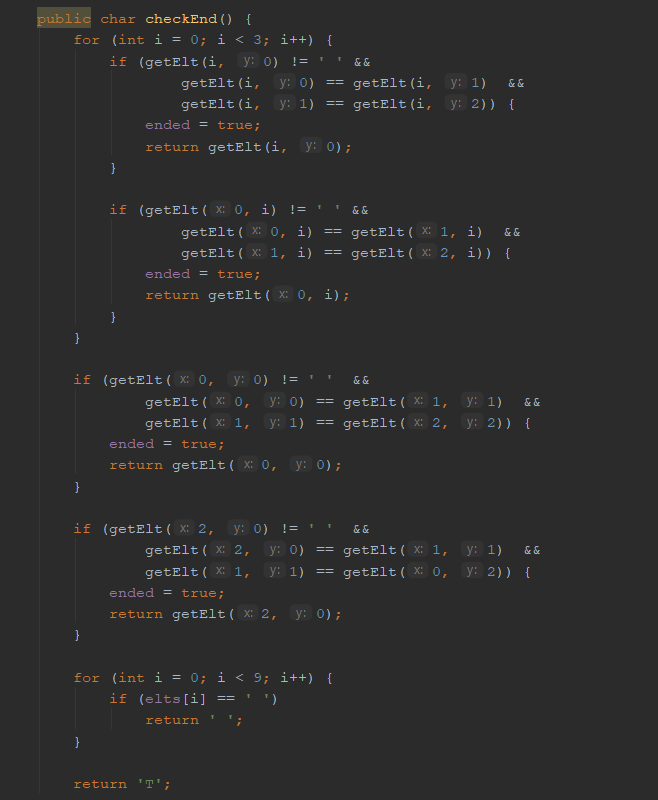
play- wykonanie róchu

changePlayer-zmiana aktualnego gracza

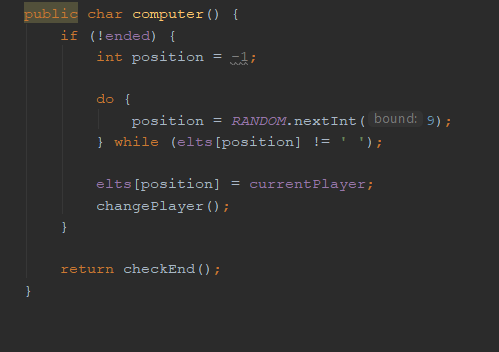
getElit-ustalenie punktu



newGame-rozpoczęcie nowej gry poprzez zresetowanie parametrów



checkEnd – sprawdzenie czy gra została skończona



Computer – ruch komputera