

IJA 2024-2025

Vedoucí týmu: Yaroslav Hryn, xhryny00

Člen týmu: Oleksandr Musiichuk, xmusii00

Priority: Nejvyšší priorita = 5, nejnižší priorita = 1

Zeleně podbarvené jsou vyřešené požadavky (odevzdané v 2. úkolu).

Priorita	Požadavek	Vlastník	Předpokládaný termín
5	Rozšířit protokol tříd z 1. Úkolu. Přidání funkcí : <ul style="list-style-type: none">• public void Game::init() - Inicializace hry - rozsvítí všechna políčka napojená na zdroj.• public boolean GameNode::light() - Ověřuje, zda je políčko pod proudem (je napojeno na zdroj energie)• public String GameNode::toString() - Vytvoří a vrátí řetězec reprezentující informace o uzlu	Yaroslav Hryn Oleksandr Musiichuk	03.04.2025
5	Když se políčko otočí, informuje o této změně. Prostředí hry se aktualizuje a zobrazí správnou informaci o tom, která pole mají svítit a která ne.	Yaroslav Hryn	04.04.2025
5	Na začátku hry se vygeneruje správné zapojení (zdroj je propojen vodiči se všemi žárovkami)	Oleksandr Musiichuk	11.04.2025
5	Po vygenerování správného napojení se náhodně rotují pole tak, aby žádná žárovka nesvítla.	Oleksandr Musiichuk	12.04.2025
5	Vytváření různých úrovní obtížnosti hry. Na rozdíl od referenční hry LightBulb chce náš tým implementovat úrovně rozdělené do fází, jako je to ve většině her (například fáze 1 a v ní 10–15 úrovní, poté fáze 2 atd.), protože v recenzích na LightBulb lidé psali, že absence úrovní je nedostatkem této hry.	Yaroslav Hryn	20.04.2025

5	Zobrazení informace o počtu nutných kroků (otočení) k dosažení cíle a skutečném počtu kroků.	Oleksandr Musiichuk	21.04.2025
5	Zobrazení náhledu na hru v novém okně (panelu), kde se u políček zobrazuje počet otočení do správné pozice.	Oleksandr Musiichuk	25.04.2025
4	Aktualizace stavu a informace políček v informativním okně po provedení kroku v hracím okně	Oleksandr Musiichuk	25.04.2025
5	Logovat průběh hry do souboru	Yaroslav Hryn	29.04.2025
5	Načtení hry z logu	Yaroslav Hryn	29.04.2025
5	Implementace krokovaní hry dopředu i zpětně, po načtení hry z logu	Yaroslav Hryn	30.04.2025
3	Barevně rozlišujte pole (drát, žárovka) připojený a nepřipojený ke zdroji.	Yaroslav Hryn	01.05.2025
2	Implementace Info Page	Yaroslav Hryn	03.05.2025
2	Implementace Setting Page	Yaroslav Hryn	03.05.2025