



AGH

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

Dokumentacja do projektu

Connect Four

z przedmiotu

Języki programowania

Kierunek: Elektronika I

Kacper Filipek

czwartek 14:40

Prowadzący: Rafał Frączek

Kraków, 23 maja 2022

1 Opis projektu

Projekt jest realizacją gry w "Czwórki" (ang. "Connect Four") w C++, z interfejsem TUI (t.j. interfejs używający znaków specjalnych i kolorów do rysowania interfejsu użytkownika w konsoli).

2 Project description

The project is a realisation of the game "Connect Four" made in C++ with TUI interface (an interface using special characters for drawing UI in the terminal)

3 Instrukcja użytkownika

Po włączeniu programu wyświetla się menu główne z następującymi opcjami:

- Play - rozpoczyna grę w bieżącymi ustawieniami
- Load game - umożliwia wczytanie pliku z zapisem gry
- Options - otwiera menu umożliwiające zmianę ustawień gry
- Quit game - wychodzi z programu

Wybranie "Load game" wyświetla użytkownikowi pole tekstowe, do którego należy wpisać nazwę pliku z zapisem gry. W przypadku błędu w odczycie pliku, wyświetli się komunikat powiadamiający o wystąpieniu błędu.

W menu "Options" można zmienić następujące parametry:

- Board width - szerokość planszy do gry (domyślnie 7)
- Board height - wysokość planszy do gry (domyślnie 5)
- Victory condition - liczba żetonów w sekwencji potrzebna do wygrania gry (domyślnie 4)

4 Kompilacja

Program został napisany na systemy operacyjne z rodziny Linux, chociaż powinien on działać na Windowsie, ponieważ kod nie używa żadnych zależnych od platformy plików nagłówkowych. Program używa systemu CMake do budowania projektu. Można skompilować go na dwa sposoby:

- Sposób 1:
 1. Wejść do folderu `build/`
 2. Wykonać polecenie `cmake ..`
- Sposób 2:
 1. Z katalogu głównego wywołać skrypt `./bld.sh`. Ze względu na fakt, że skrypt wywołuje program `make`, może on nie działać na Windowsie.

Po zbudowaniu powinien się plik wykonywalny o `./build/connect-four`. Z uwagi na fakt, że ścieżki do zasobów są wpisane w programie relatywnie do głównego katalogu, to program wykonywalny powinien z niego wywoływany.

5 Pliki źródłowe

W tym punkcie należy opisać wszystkie pliki źródłowe (.cpp, .h) w projekcie. Należy podać nazwę każdego pliku oraz informację o tym co się w nim znajduje. Na przykład: Projekt składa się z następujących plików źródłowych:

- board.h, board.cpp – deklaracja oraz implementacja klasy Board,
- game.h, game.cpp – deklaracja oraz implementacja klasy Game,
- menu.h, menu.cpp – deklaracja oraz implementacja klasy Menu.
- extras.h, extras.cpp – deklaracja oraz implementacja funkcji pomocniczych.
- color.h – definicje procesora nazw kolorów do użycia w funkcjach biblioteki ncurses.
- main.cpp – główny plik z implementacją funkcji main.

6 Zależności

W projekcie wykorzystano następujące dodatkowe biblioteki:

- ncurses – biblioteka do interakcji z emulatorem terminala, pozwala tworzyć zaawansowane interfejsy konsolowe:
<https://invisible-island.net/ncurses/>

7 Opis klas

W projekcie utworzono następujące klasy:

- Menu - klasa reprezentująca menu główne programu
 - Menu()
 - void Draw()
 - void Update()
 - void Start() - rozpoczyna pętlę klasy Menu
 - void key_handler() - funkcja obsługująca inputy od użytkownika w menu głównym
 - void next_option() - ustawia następną opcję w menu
 - void prev_option() - ustawia poprzednią opcję w menu
- Game - klasa reprezentująca stan i właściwy przebieg rozgrywki
 - void Game() - domyślny konstruktor klasy Game
 - void Start() - ustawia parametry i rozpoczyna pętlę gry
 - void Loop() - do wyrzucenia
- Board - klasa reprezentująca planszę do gry
 - Board() - domyślny konstruktor, ustawiający domyślne parametry
 - Board(uint8_t board_rows, uint8_t board_columns) - konstruktor parametryczny ustawia rozmiar planszy na board_rows × board_columns
 - get_columns() - zwraca liczbę kolumn planszy
 - get_rows() - zwraca liczbę wierszy planszy

8 Zasoby

W projekcie wykorzystywane są następujące pliki zasobów:

- `assets/` – katalog zawierający dodatkowe zasoby do gry.
Struktura katalogu:
 - `logo1.txt`, `logo2.txt` – pliki zawierające tekstowe logo pojawiające się na ekranie startowym.

9 Dalszy rozwój i ulepszenia

10 Inne