Міністерство освіти і науки України

Національний авіаційний університет

Кафедра прикладної інформатики

Курсовий проект

з дисципліни

«Об’єктно-орієнтоване програмування »

Розробка гри «RockPaperScissorsLizardSpock»

Виконала:

студентка гр. ТП-214

Трофимченко Ю.А.

Прийнято

. .

“ ” 2017р.

Київ 2017

**Як грати в камінь – ножиці – папір-ящірка – Спок?**

ЕТАПИ:

1. Дізнайтеся, як грати в камінь-ножиці-папір. Це основа даної гри.
2. Дізнайтеся, як робити «зброю» з допомогою рук. Знаки включають наступне: Камінь – стиснутий кулак. Ножиці – стисніть долоню і виставте вказівний і середній палець. Папір – випряміть всі пальці. Ящірка – всі пальці повинні бути випрямлені і зігнуті у вигляді чашки, при цьому великий палець повинен бути нижче інших, щоб було схоже на ляльку. Спок – зробіть так, як робить ГЕРОЙ ЗОРЯНИХ ВІЙН!
3. Дізнайтеся, як кожна «зброя» у грі перемагає інші види зброї. Кожен метод потрібно запам'ятовувати як віршика, щоб можна було візуально представити дію:

* Ножиці ріжуть папір;
* Папір накриває камінь;
* Камінь б'є по ящірці;
* Ящірка випускає отруту в Спока;
* Спок розбиває ножиці;
* Ножиці відрізають голову ящірці;
* Ящірка з'їдає папір;
* Папір спростовує Спока;
* Спок перетворює камінь в пар;
* І, як завжди, камінь б'є по ножиці.

**Короткий опис гри**

1. Гра включає просту та розширену версії (за замовчуванням гра починається в розширеному режимі).
2. Простий режим: участь беруть три символи: "Камінь", "Ножиці", "Папір". Розширений режим: п'ять символів: "Камінь", "Ножиці", "Папір", "Ящірка", "Спок".
3. Кожен із варіантів можна грати в режимі короткої (результа виводиться кожен раз) та довгої гри (результат можно подивитися в контекстному меню).
4. "Режим навчання":комп'ютер робить припущення про наступний крок користувача виходячи з його попередніх кроків, він обирає протилежний варіант для знаку, що вибирався користувачем найчастіше, таке припущення робиться з імовірністю 50%.

