

Gra w statki

1. Temat

Gra w statki to bardzo popularna gra strategiczno-planoszowa dla dwóch osób. Wybierając ten projekt przyjąłem koncepcję aby do wyboru były 3 plansze oraz 4 statki różnych wielkości.

Na początku rozgrywki gracze muszą wybrać na jakiej wielkości mapy rozgrywka ma się odbywać.

Następnie każdy z graczy będzie podawał współrzędne statków na wybranej do rozgrywki mapie (jeden po drugim). Program zostanie tak napisany, aby statki mogły zostać ustawione w poziomie lub w pionie. Ważną kwestią będzie tutaj ochrona statków, aby nie nachodziły na siebie oraz aby mieściły się w rozmiarach planszy. W przypadku podania współrzędnych nie do zrealizowania, gracz otrzyma komunikat o błędzie oraz o ponownym wprowadzeniu danych.

Po wprowadzeniu wszystkich statków gracze naprzemiennie będą podawać współrzędne miejsca, w którym może się pojawić statek przeciwnika. Tutaj także zostanie przeprowadzona kontrola błędów, aby gracz nie podał współrzędnych, których nie ma albo które już podał wcześniej. Po każdym „udanym” ruchu gracz zostanie poinformowany czy trafił statek przeciwnika czy spudłował.

Gracz który pierwszy trawi w każdą część wszystkich statków przeciwnika zostanie zwycięzcą.

2. Interfejs

Cała rozgrywka będzie się odbywała w konsoli Visual Studio.

Rozmiary map:

1) 4x4 – szybka rozgrywka (1 statek o rozmiarze 2)

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

2) 6x6 – średnia czasowo rozgrywka (2 statki o rozmiarach 2 i 3)

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

3)10x10 – długa rozgrywka (4 statki o rozmiarach 2,3,4 i 5)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Statki, ich rozmiary i ułożenia na mapie:

Ułożenie:

w poziomie

w pionie

Rozmiar:

-dwurozmiarowy

x	x
---	---

x
x

-trzyrozmiarowy

x	x	x
---	---	---

x
x
x

-czterorozmiarowy

x	x	x	x
---	---	---	---

x
x
x
x

-pięciorozmiarowy

x	x	x	x	x
---	---	---	---	---

x
x
x
x
x

Statki na mapie będą zaznaczone znakiem 'X'. Statki mogą przylegać do siebie.

Każdy z graczy podczas swojego ruchu będzie widział dwie mapy. Jedną ze swoimi statkami na, której będą się pojawiały strzały przeciwnika. I drugą pustą mapę, na której będą się pojawiały strzały gracza. Jeśli gracz trafi statek, wtedy kolor strzału będzie zielony. Jeżeli gracz zostanie trafiony, kolor strzału będzie czerwony. Strzały będą oznaczone symbolem 'O'.

Przykładowy widok gracza podczas rozgrywki:

Mapa ze statkami gracza:

[illegible]

Mapa ze strzałami gracza:

[illegible]