

Zadanie nr 1 - Gra Gomoku

Manual

Zadanie, które program ma realizować

Gra Gomoku, w wersji z komputerem lub gracz-gracz. Ponadto program ma umożliwiać raportowanie wyników, zarządzanie bazą danych użytkowników.

Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich

Menu główne:

1. Nowa gra – rozpoczęcie nowej gry
 - a. Nowa gra – rozpoczęcie nowej gry
 - i. Gracz vs Gracz
 - ii. Gracz vs Komputer
 - iii. Powrót
 - b. Kontynuacja – w przypadku zapisanej wcześniej gry
 - c. Powrót do menu głównego
2. Wyniki – baza danych użytkowników
 - a. Dodaj użytkownika
 - b. Usuń użytkownika
 - c. Sortuj dane
 - i. Względem id
 - ii. Względem nazwy
 - iii. Względem ilości wygranych
 - iv. Względem ilości przegranych
 - d. Powrót do menu głównego
3. Opcje – ustawienia graczy. Aby zacząć grę gracze muszą być ustawieni
 - a. Ustaw gracza nr1
 - b. Ustaw gracza nr2
 - c. Powrót
4. Zakończ – w przypadku istniejącej gry program spyta czy zapisać grę

Przy wybieraniu powyższych opcji należy podać liczby. Walidacja danych odbywa się tylko dla liczb.

Nietypowe zachowania programu

Nie stwierdzono.

Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

Brak własnego szablonu funkcji czy też klasy, komputer ma zaimplementowany tylko jeden poziom, brak możliwości filtrowania zawartości bazy danych.

Składnia danych wejściowych i wyjściowych

Struktura plików, typy danych przechowywane w poszczególnych polach pliku

Plik **database.txt** zawiera rekordy postaci „1 adrian 2 1” gdzie:

1(pierwsza) – id użytkownika

Adrian – nazwa użytkownika

2 – ilość wygranych partii

1(druga) – ilość przegranych partii

Plik **gracze.txt** zawiera rekordy postaci „1 2” gdzie: 1 i 2 to id aktualnie ustawionych graczy

Plik **stangry.txt** istnieje tylko jeśli jest jakaś zapisana rozgrywka i zawiera rekordy postaci

Pierwszy wiersz: „1 1 2” gdzie: pierwsza jedynka to informacja czyja będzie kolej(0 lub 1 – oznacza to index w vectorze graczy), a 1 i 2 to id aktualnie ustawionych graczy(-1 dla komputera) . Reszta wierszy to aktualny stan planszy:

1 – gracz #

2 – gracz 0

3 – puste

4- ściana

4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4

4 1 2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 1 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4

4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4

Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

Pliki database.txt, gracze.txt, stangry.txt muszą znajdować się w tym samym katalogu co program wykonywalny.

Opis kodu

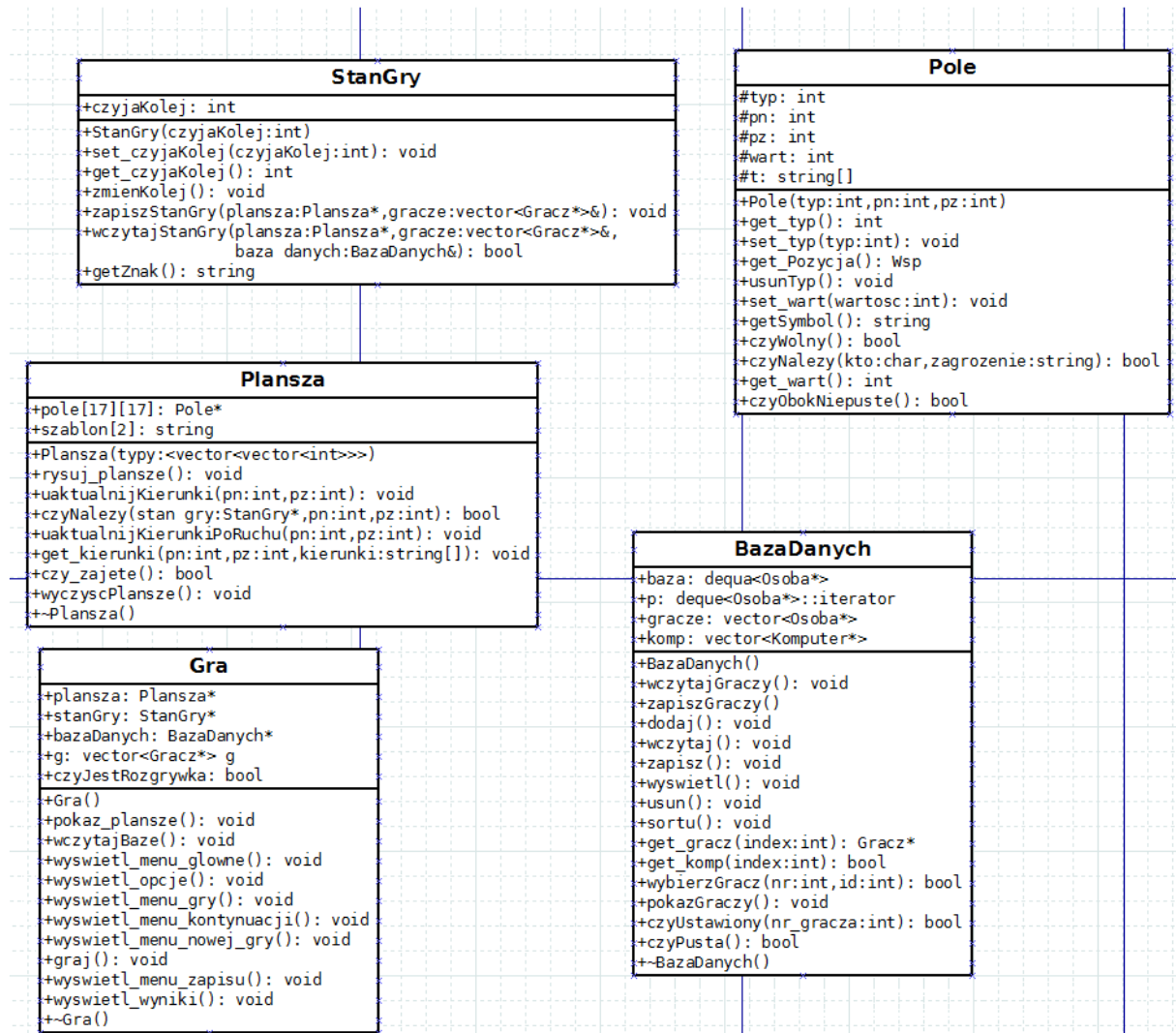
Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

Gomoku.cpp

Gomoku.h

Diagram klas

Część I(jako jedno zdjęcie nic nie było widać)



Część II

