

Wykreślanka

Projekt zaliczeniowy z przedmiotu Interfejs Graficzny

EPI III rok

Autor: Agnieszka Pytel

Opis działania programu:

Program będzie generował planszę do wykreślanki na podstawie podanej wielkości planszy oraz obliczonej przez siebie średniej liczby słów, które zmieszczą się na danym obszarze. Dodatkowo obok planszy widoczny będzie zbiór słów, które ostatecznie zostaną ukryte.

Program będzie dodatkowo obliczał maksymalną ilość słów, jakie mogą być ukryte na planszy o wybranym rozmiarze oraz sprawdzał, czy istnieje taki zbiór słów wykorzystanych do tworzenia wykreślanki, aby możliwe było ukrycie dokładnie tylu słów, ile matematycznie można zmieścić na planszy, z zachowaniem spójności semantycznej gry.

Program generujący planszę będzie korzystał ze zbioru co najmniej trzyliterowych polskich słów (w tym słów z polskimi znakami).

Słowa na planszy mogą być czytane od prawej do lewej i odwrotnie, z góry na dół i odwrotnie oraz na skos we wszystkich kombinacjach.