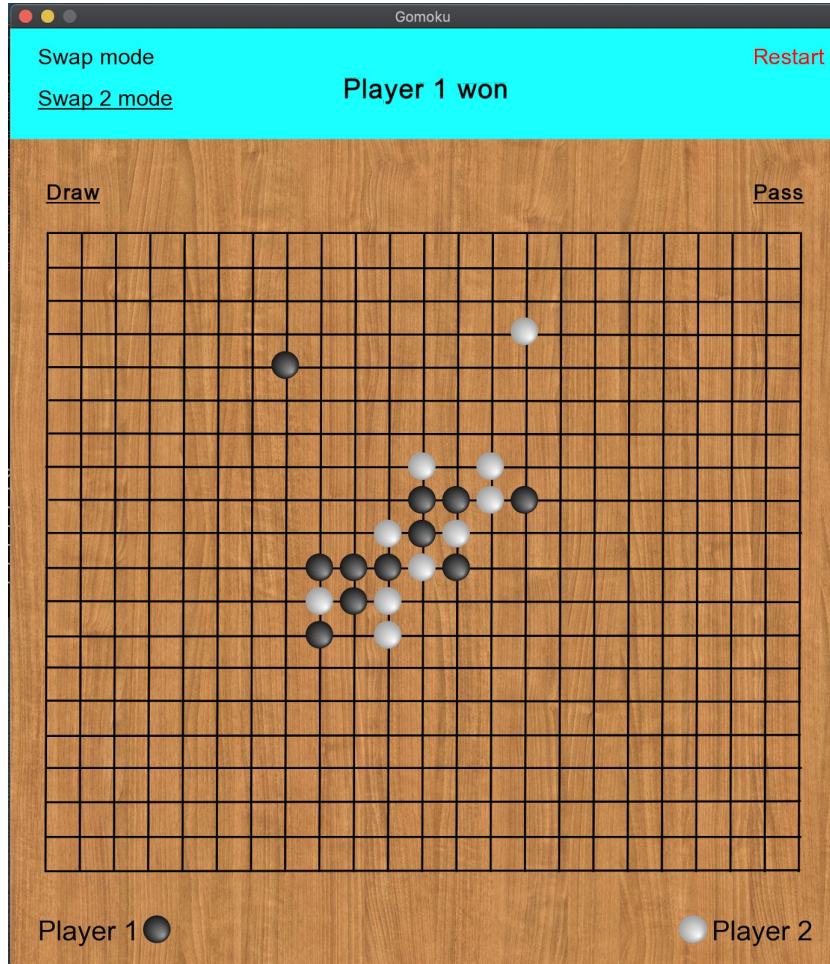


# Gomoku

# Proiect programare orientata pe obiecte



Ungureanu Andrei-Liviu

Grupa 131

Facultatea de Matematica si Informatica

# Introducere

Proiectul consta in implementarea jocului Gomoku folosind C++ si SFML. Plasarea pieselor pe tabla se face cu mouse-ul si exista doua moduri disponibile: Swap si Swap 2. Daca jucatorii aleg doar sa puna piese pe tabla alternativ, atunci se poate juca si modul clasic.

## Compilare

Jocul este compatibil pentru Windows, Linux si MacOS. Pentru a compila codul exista un fisier batch (pentru Windows) si fisiere bash (pentru Linux si MacOS). Tipul fisierelor sunt SistemDeOperare\_compile.bat sau SistemDeOperare\_compile.sh. Dupa rularea scriptului specific OS-ului, se va deschide automat geamul cu interfata jocului.

## Organizare

Codul sursa pentru interfata se afla in folderul Resources. CONSTANTS.hpp este un header ce contine toate valorile constante ce pot fi procesate la precompilare. Game.hpp si Game.cpp sunt fisierele responsabile cu logica jocului si gestionarea memoriei. Main.cpp este fisierul unde este implementata interfata cu SFML. Folderul SFML din Resources contine dependintele pentru a putea folosi biblioteca. Executabilele pentru fiecare sistem de operare se gasesc langa scripturile pentru rulare. Fisierele .dll sunt necesare pentru functionarea pe Windows.

