

Karolina Bińska

113185, grupa 1

Projekt gry w statki

Oświadczenie

Świadomy odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejszy projekt został napisany przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego lub zaliczenia przedmiotu z żadnej uczelni ani szkoły.

Manual

Zadanie, które program ma realizować

Program przedstawia rozgrywkę gry w statki. Użytkownik podaje swoją nazwę użytkownika, rozstawia swoje statki na planszy 10x10, a następnie wymienia z komputerem strzały, próbując zbić jego flotę. Ma również możliwość wglądu do wyników ostatnich rozgrywek.

Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich

- Podanie nazwy użytkownika (dowolny napis),
- Wybór - sprawdzenie zwycięzców ostatnich rozgrywek (1) lub przejście dalej (dowolna inna liczba całkowita)
 - inne znaki traktowane są jako błąd z możliwością korekty,
- Ustawienie statków na planszy (program podaje rozmiar statku (4/3/2/1), użytkownik podaje orientację statku (1- pion, 0 – poziom) oraz współrzędne początku statku (pierwsza to znak z zakresu A-J, druga to liczba z zakresu 1-10))
 - w razie błędu program od razu wypisuje komunikat o poprawie,
 - Program nie pozwala na nachodzenie się statków, wykraczanie poza planszę, zostawia ramkę o szerokości jednej kratki wokół każdego statku,
- Oddawanie strzałów w stronę statków komputera (jego plansza ze statkami jest niewidoczna)
 - Pierwsza współrzędna to znak z zakresu A-J, druga to liczba z zakresu 1-10;
 - w razie błędu program od razu wypisuje komunikat o poprawie.

Nietypowe zachowania programu

Brak.

Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

Wszystkie założenia zostały spełnione.

Składnia danych wejściowych i wyjściowych

Struktura plików, typy danych przechowywane w poszczególnych polach pliku

Program jest podzielony na pliki. Wykorzystane są pliki nagłówkowe .h oraz źródłowe .cpp. Typy danych: klasy, liczby, zmienne plikowe, tablice dwuwymiarowe, słowa, znaki.

Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

Wszystkie pliki z kodem źródłowym są wymagane do poprawnego działania programu oraz muszą znajdować się w jednym katalogu.

Opis kodu

Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

- main.cpp
- Plansza.cpp
- Plansza.h
- Gracz.cpp
- Gracz.h
- Komputer.cpp
- Komputer.h

Diagram klas

