

Inlämningsuppgift 2: Skapa ett spel - Shotgun

Beskrivning

Uppgiften handlar om att skapa ett spel- Shotgun. Ni skall bygga ett program där användaren spelar Shotgun mot datorn. Datorspelaren väljer sitt drag slumpmässigt. Shotgun påminner en del om "sten, sax och påse", men låter spelaren välja mellan att "Skjuta", "Ladda" och "Blocka". För att vinna en spelomgång gäller det att "skjuta" samtidigt som motspelaren "blockar". Varje spelare börjar utan skott, och för att få fler skott måste du "Ladda". Varje gång du laddar får du ett nytt skott. Skjuta mot Skjuta resulterar i att båda spelarna förlorar ett skott, men ingen vinner. Då en spelare samlat på sig tre skott kan denne använda sig av "Shotgun", vilket vinner även om motspelaren "blockar" eller "skjuter". Gränssnittet till applikationen skall skapas i Windows Forms.

Nedan listas alla tänkbara scenarion:

Ladda mot ladda:	Båda spelarna får ett skott
Ladda mot blocka	Spelaren som laddar får ett skott
Blocka mot blocka	Ingenting händer
Skjuta mot blocka	Spelaren som skjuter förlorar ett skott
Skjuta mot skjuta	Båda spelarna förlorar ett skott
Skjuta mot ladda	Spelaren som skjuter vinner spelet

Krav för att uppgiften skall bli godkänd:

- Det ska tydligt framgå hur många skott varje spelare har.
- Det ska inte vara möjligt att skjuta om man inte har några skott
- Datorspelaren ska inte heller kunna skjuta om den inte har några skott.
- Det ska framgå när någon av spelarna vunnit och man ska kunna välja att spela igen.
- Möjligheten att använda "Shotgun" ska bara finnas så länge användaren har minst tre skott.

Koden skall fungera och applikationen skall gå att köra utan fel.

Extra utmaning (ej krav för godkänt):

Vill man ha en större utmaning kan man försöka göra AI:n till den datorstyrda spelaren lite bättre. Det är exempelvis inte speciellt smart att "blocka" om motspelaren inte har några skott. Om man har två skott och motståndaren inga finns det också ett av alternativen som är bättre än de andra...

Betyg

Det går bara att få G och IG på uppgiften. Den är obligatorisk tillsammans med inlämningsuppgift 1 för att kunna få G på hela kursen. För att kunna få VG på kursen krävs även att du gör inlämningsuppgift 3.

Redovisning

Redovisning sker genom att du visar läraren den fungerande uppgiften. Skicka INTE in något via mail! Senaste tidpunkt för redovisning är torsdag sista veckan på kursen.