Jakub Bielski

124238, grupa nr 4

# **Nr zadania i temat projektu**

# 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 realizuje grę w statki przeciwko komputerowi. Użytkownik najpierw ustawia statki na planszy postępując zgodnie z komendami w konsoli a następnie podczas swojej kolejki oddaje strzał w plansze przeciwnika. Wyniki każdej gry są zapisywane w pliku tekstowym Wyniki.txt. Program co ruch wyświetla plansze gracza z jego statkami i plansze do strzelania ich legenda to: Puste pole - . Pole ze statkiem – x Pole z trafionym statkiem o.

## Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich

Program prosi o podanie nick’u do gry wówczas należy podać dowolny ciąg znaków. W momencie gdy prosi o współrzędne statku lub pola do oddania strzału należy podać dowolna liczbę a później jeden znak. Program posiada możliwość sprawdzenia gdy dany znak lub liczba jest nie odpowiednia ale nie posiada mechanizmu na wypadek podania znaków do pola liczb ani liczb do pola znaków.

## Nietypowe zachowania programu

W przypadku, gdy jest komunikat o podaniu współrzędnej najpierw cyfra potem litera np. 1a program zadziała źle lub nie zadziała w ogóle gdy podamy mu te wartości na odwrót np. B3.

## Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

Standardowa gra w statki, gdzie każdy z graczy posiada 1 statek czteromasztowy 2 statki trzymasztowe 3 statki dwumasztowe i 4 statki jedno masztowe.

# Składnia danych wejściowych i wyjściowych

## Struktura plików, typy danych przechowywane w poszczególnych polach pliku

W pliku wyjściowym .txt z wynikami każda gra zajmuje 2 linijki tekstu w pierwszej linijce jest numer gry i godzina zakończenia gry. W drugiej linijce po tabulatorze jest tekst „GRACZ x wygral/przegral pozostalo mu y pol statkow.” Gdzie x to podany podczas gry nick a Y to pozostałe statki na planszy w przypadku zwycięstwa lub pozostałe statki na planszy przeciwnika w przypadku porażki.

## Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

…

# Opis kodu

## Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

AI\_ship.h ; player\_ship.h ; funkcje.h ; AI\_ship.cpp ; player\_ship.cpp ; funkcje.cpp ; main.cpp

## Diagram klas

