Informatika 2

Semestrálna práca

Dominik Bobák

5ZH011

Dáma

Ovládanie a pravidlá

Po spustení si od Vás hra vypýta, aby ste zadali mená pre dvoch hráčov a následne Vám vygeneruje hraciu plochu. Každý z hráčov má k dispozícii 8 figúrok, s ktorými sa môže pohybovať po diagonále.

Pohyb figúrok je riadený myšou. Hráč môže pohnúť iba jednou figúrkou počas jedného ťahu. Ak pohybuje pešiakom (plný krúžok), tak sa smie pohnúť iba o jedno políčko, ak dámu (krúžok so štvorcom uprostred), tak o ľubovoľný počet políčok na diagonále. Pokiaľ mu v ceste stojí nepriateľská figúrka a za ňou je prázdne políčko, tak ju môže preskočiť a táto figúrka bude vyhodená. Tento proces Môže opakovať kým mu budú stáť v ceste nepriateľské figúrky. Hru vyhráva hráč, ktorý ako prvý vyhodí všetky nepriateľove figúrky. Pre ukončenie hry v akejkoľvek chvíli stlačte tlačidlo ESC.

Popis tried

Balíček dama:

HraciaPlocha – slúži na vykreslenie hracej plochy na plátne.

Hrac – vykreslí osem figúrok na plátne a riadi ich pohyby.

ManazerHry – riadi fungovanie celej hry.

Dama – vytvorí novú hru dáma.

Balíček dama.figurky:

Figurka – slúži na vykreslenie figúrky na hracej plochy a ovláda jej pohyby.

FPesiak – vytvorí pešiaka na hracej ploche s ktorým je možné pohybovať.

FDama – vytvorí dámu na hracej ploche s ktorou je možné pohybovať.

IFigurka – interface pre prístup k triede FDama a FPesiak.

Balíček dama.enumy:

FarbaFigurky – enum s farbami figúrok.

TypFigurky – enum s typmi figúrok.

TypHraca – enum s typmi hráčov.

Balíček dama.vynimky:

NeplatneHodnotyException – vlastná výnimka pre neplatný pohyb figúrky.

Použité triedy z programu Tvary V3: Kruh, Stvorec, Manazer, Platno.

UML diagram

