שם הפרויקט בעברית: שיטהד

שם הפרויקט באנגלית: Shithead

שמות המגישים + ת"ז: ליאב בקיש 305794133

דואל: liavbak@gmail.com

תקציר בעברית (200-300 מילים)

שיטהד הינו משחק קלפים עם חפיסת קלפים.

יש כמה קלפים מסוימים שנקראים קלפים "מיוחדים" אשר מקנה להם כוח ועדיפות מעל כל קלף רגיל.

בפתיחת המשחק כל שחקן מקבל 3 קלפים ליד, 3 קלפים שמוצגים כלפי מעלה בשולחן, 3 קלפים שמוצגים כלפי מטה בשולחן (מוסתרים).

המנצח הוא השחקן שיסיים ראשון את כל הקלפים.

תהיה לשחקן אפשרות להחליף את הקלפים שבידו עם הקלפים שמוצגים כלפי מעלה בשולחן לפני תחילת המשחק.

כאשר יתחיל המשחק, השחקן יוכל לשחק עם הקלפים שבידו בלבד, תמיד יהיו 3 קלפים ביד, כל פעם שיגיש קלף או כמה קלפים, ישלים את הקלפים שבידו ל-3 קלפים ע"י לקיחת קלפים חדשים מהחפיסה.

כאשר החפיסה תיגמר וגם הקלפים בידו נגמרו, יוכל לבחור אחד מהקלפים שמוצגים כלפי מעלה בשולחן, ואם נגמר, יבחר אחד מהקלפים שמוצגים כלפי מטה.

חוק בסיסי: מותר להניח קלף בעל ערך חזק או שווה מהקלף האחרון שבערימה. ישנם כמה קלפים מיוחדים אשר גוברים על החוק הנ"ל ואף משנים אותו.

אם לא ניתן להניח קלף כזה אז הפסדת בסיבוב, ועליך לקחת את כל הערימה שהצטברה.

קלפים מיוחדים:

1. קלף 2 –מאפס, ניתן להניח אותו על כל קלף, הוא מאפס את הערימה. עליו ניתן להניח כל קלף.
2. קלף 3 – שקוף, ניתן להניח אותו על כל קלף, הוא משקף את הקלף האחרון בערימה.
3. קלף 7 – ניתן להניח אותו על קלף 7 ומטה. עליו ניתן להניח רק קלף 7 ומטה או אחד מהקלפים המיוחדים.
4. קלף 8 – עצור, ניתן להניח אותו על קלף 8 ומטה, אך לא 7. הקלף עוצר את התור של היריב ומקנה תור מחדש.
5. קלף 10 – מוחק, ניתן להניח אותו על כל קלף, הוא מוחק את הערימה ומקנה תור מחדש.

חוקים נוספים וחשובים:

1. אם מניחים קלף מסוים ויש בידו עוד קלפים זהים מאותו סוג, ניתן להגיש אותם במכה. (רק קלפים אשר נמצאים ביד, לא תקף על קלפים שמוצגים כלפי מעלה בשולחן)
2. אם שחקן הגיש קלף או כמה קלפים והגיע לרצף של 4 קלפים זהים מאותו סוג בערימה, הערימה נמחקת ומקבל תור מחדש.

תקציר באנגלית (200-300 מילים)

Shithead is a card game with a standard deck. There are few cards that are called "special" and it gives them an advantage over a regular card.

At the opening of the game, each player receives three cards in hand, three cards are shown upwards on the table and three cards are shown downwards on the table (hidden). The winner is the first player to finish all the cards.

Each player has the option to change the cards in his hand with the cards that are shown upwards on the table before the game begins.

When the game begins, the player will be able to play only with the cards is his hand. There will always be three cards in hand. Any time a player submits a card or several cards, they will complete their cards to 3 cards by taking new cards from the deck.

When the deck ran out and a player's cards in hand ran out, he or she could choose one of the cards which are shown upwards on the table. If they ran out, they choose one of the cards that are shown downwards.

Basic Law: We may only lay a stronger or an equal card to the last card in the deck. There are some special cards which outweigh the aforementioned law and can even change it.

If one cannot lay such a card, they lose the round, and must take the whole deck that was accumulated..

Special cards:

Card 2, resets. One can put it on any card, it resets the deck. One may lay any card on it. 1.

Card 3 - transparent, you can put it on any card, it reflects the last card in the stack.2

3. Card 7 - You can put it on card 7 and under. It can be laid only on card 7 or lower or on one of the special cards.

4. Card 8 - Stops, you can put it on the card 8 and lower, but not on the card 7.

The card stops the opponent's turn and gives a new turn.

5. Card 10 - deleting, you can put it on any card, it deletes the stack and provides new turn.

Other important rules:

1. If one lays a certain card in his hand there are another identical cards of the same type, you can submit them in one turn as a whole. (Only cards in hand, this rule does not include the cards which are shown upwards on the table)

2. If a player submits a card or several cards and reaches a sequence of four identical cards of the same type in a stack, the stack is cleared. The player receives a new turn.

סטטוס פרויקט בטקסט חופשי

שלבים שבוצעו:

-ערך הקלף מסומן מ-2 ועד 14 = אס.

-סדרה הקלף מסומן מ1 ועד 4.

-כל שחקן מקבל אקראית 3 קלפים ליד, 3 קלפים שמוצגים כלפי מעלה בשולחן, 3 קלפים שמוצגים כלפי מטה.

-כל השחקנים מקושרים לחבילת קלפים סטנדרטית (52 קלפים) אחת מעורבבת אקראית.

-בחירה – לפני תחילת המשחק כל שחקן מקבל אפשרות להחליף את הקלפים שביד שלו עם הקלפים שמוצגים כלפי מעלה בשולחן.

-התקפה – לכל שחקן בתורו יש אפשרות לבחור קלף בהתאם לכללי המשחק, כלומר אם ישנם קלפים ביד אז יוכל לבחור רק מהיד, אם אין אז יוכל לבחור מהקלפים שמוצגים כלפי מעלה ואם אין, יוכל לבחור מהקלפים שמוצגים כלפי מטה (מוסתרים) לפי הסדר.

שחקן בחר קלף -

-אם הערימה ריקה, אוטומטית נוסיף את הקלף. נבדוק אם הקלף הינו 8 אשר מקנה תור נוסף או 10 אשר לא צריך להוסיף אותו לערימה (כי הוא מוחק) ומקנה תור נוסף.

-אם הקלף האחרון בערימה הינו 2, כלומר הערימה "אופסה", לכן נוסיף אוטומטית את הקלף. נבדוק -אם הקלף הינו 8 אשר מקנה תור נוסף או 10 אשר מוחקת את הערימה ומקנה תור נוסף.

-אם הקלף 3 – תכניס את הקלף מתחת לקלף האחרון בערימה. כך שבקלף הבא ישחק ע"פ הנהלים של הקלף האחרון שעליו בוצע השיקוף.

-אם הקלף 7 – נבדוק שהקלף האחרון בערימה קטן או שווה ל ל7.

-אם הקלף 8 – נבדוק אם הקלף האחרון בערימה קטן (חוץ מ7) או שווה לו 8, ונקנה לו תור נוסף.

-אם הקלף 10 – נמחק את הרשימה ונקנה לו תור נוסף.

קלפים רגילים:

-אם הקלף האחרון בערימה הינו 7, אז נוודא שהקלף הנבחר הינו 7 או קטן ממנו.

-אם הקלף הנבחר גדול או שווה לקלף האחרון בערימה, נוסיף.

-אם הקלף הנבחר עומד בכללי המשחק ויש בידיו עוד קלפים דומים (בעלי אותו ערך), אז התוכנית תיקח את כל הקלפים הדומים ותניח אותם על הערימה.

-בסיום הנחת הקלף על הערימה, ייבדק אם התקבל רצף של 4 קלפים דומים (בעלי אותו ערך) אז התוכנית תמחק את הערימה ותיתן תור נוסף לאחרון שהניח את הקלף.

המשחק עובד ותקין שחקן VS שחקן.

משימות שצריך לבצע:

-סידור קלפים ביד בסדר עולה.

-שחקן מחשב, אשר ישחק בצורה הכי אופטימלית שהוא יכול. אחשוב בהמשך על איזו אסטרטגיה הוא ישחק.

-כרגע ניתן לראות את הקלפים ביד של כל שחקן, צריך להבין איך להסתיר את זה מפני השחקן השני, אני מניח שזה יבוא לידי ביטוי בעיצוב.

- בניית עיצוב למשחק

קישורים לאתר הפרויקט ואו כל תוכן רלוונטי אחר שקשור לפרויקט

https://github.com/liavbak/Shithead

הערות ספציפיות שקשורות לפרויקט

כרגע הקוד עובד על eclipse, איך אני מביא למצב ששחקן משחק מול שחקן? באיזה תקשורת משתמשים? (נניח כרגע שאנחנו מדברים על דרך המחשבים בלבד)

הקוד שרץ על eclipse, ניתן לראות את הקלפים ביד של היריב, כיצד מסתירים?