Jakub Mikuła

113392, gr.3

Zadanie semestralne, Quoridor

# 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 ma realizować grę Quoridor.

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

W głównym menu:

1. Gra przeciwko komputerowi.
2. Gra przeciwko innemu graczowi.
3. Lista zakończeń gry w zależności od Nicku gracza.\*
4. Wyjście z całego programu.

\*jest poprawność danych, więc można wpisać wszystko

W grze:

1. Ruch góra/dół/lewo/prawo .\*
2. Postawienie ściany (char dla x, int dla y) \*
3. Wyjście do głównego menu.

\*jest poprawność danych, więc można wpisać wszystko

## Nietypowe zachowania programu

Podczas stawiania ścian program nie sprawdza, czy istnieje możliwość wygranej (można całkowicie zablokować gracza).

## Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

Brak

# Składnia danych wejściowych i wyjściowych

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

Wejście:

Otwiera plik zależący od Nicku (Nick.txt) i wczytuje całe linie z pliku.

Typy danych: string, int.

Wyjście:

Tworzy pliki z podanych nick’ów (Nick.txt) i w nim zapisuje dane końcówki gry.

Typy danych: string, int.

## Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

Wszystkie pliki znajdują się w katalogu gry.

# Opis kodu

## Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

board.h

board.cpp

funcAndTemplates.h

funcAndTemplates.cpp

player.h

player.cpp

main.cpp

ClassDiagram.cd

## Diagram klas

