Jakub Chwesiuk

107366, grupa 5

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

Umożliwia rozegranie partii w grę Talat.

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

1. Nowa gra – rozpocznij nową grę.
   1. Wybór opcji ilu graczy ma być sterowanych przez gracza.
2. Wczytaj grę, jeśli istnieje zapisana gra
3. Zakończ program

## Nietypowe zachowania programu

Aby program wyglądał tak jak powinien, minimalny rozmiar bufora ekranu dla okna konsoli powinien mieć wymiary 155x80

Program nie sprawdza poprawności pliku save.txt więc w przypadku modyfikacji z zewnątrz program nie będzie działał prawidłowo, lub nie będzie działał w ogóle.

## Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

Brak sprawdzania zamrożenia planszy, gra kończy się gdy któryś z graczy nie ma już żadnego możliwego ruchu.

# Składnia danych wejściowych i wyjściowych

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

W pliku save.txt przechowywane są informacje o pionkach każdego z graczy, ile pionków gracz już zbił i w trakcie czyjej tury gra została zapisana

Kolejno:

Dla każdego z graczy (tj. 3 razy)

Int short short pawnType Size bool (w dziewięciu kolejnych wierszach)

Int (ile pionków zbił gracz)

….

Bool bool bool int (ostatnia linijka pliku przechowuje informacje którzy z graczy są sterowani przez komputer i w trakcie czyjej tury gra została zapisana)

## Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

-

# Opis kodu

## Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

…

## Diagram klas

