

Gra w zabronione wzorce z pasikonikiem

Autorzy:

Patrycja Skorupa
Katarzyna Sobiczewska
Marta Czerwińska

1 Opis problemu i rozwiązania

Aplikacja ma za zadanie oferować możliwość rozgrywki komputer kontra człowiek w Grę w zabronione wzorce z pasikonikiem. Będzie ona posiadała interfejs graficzny wyświetlający tzw. „zakazany wzorec xx” czyli dwóch tych samych ciągów liter (należących do alfabetu) o różnej długości.

Użytkownik, poza wyborem rodzaju alfabetu i jego długością, będzie miał możliwość ustalenia poziomu trudności gry (łatwy i trudny) oraz maksymalną długość słowa. Dzięki temu użytkownik ma szansę na wygraną.

Rozgrzywka będzie polegała na tym, że komputer wstawia wybraną literę bądź dwie na koniec słowa (w zależności od pozycji wskaźnika - pasikonika). Jeżeli pasikonik jest na przedostatniej wstawionej literze, to komputer wstawia jedną literę. Jeżeli jest na ostatniej literze (wstawianej) bądź jest to jego pierwszy ruch, to komputer wstawia dwie litery.

Natomiast użytkownik będący pasikonikiem może skoczyć na sąsiednią literę albo przeskoczyć jedną literę do przodu. Ciąg liter dodanych przez komputer tworzy słowo, które pasikonik czytuje szukając zabronionego wzorca. Jeżeli w słowie wystąpi wzorec komputer wygra. Wystąpienie wzorca w kolorze zostanie zaznaczone kolorem czerwonym.

W przypadku, gdy słowo osiągnęło swoją maksymalną długość wygrywa użytkownik.

Poniżej prezentujemy przykładowy interfejs graficzny:

