Gra w zabronione wzorce   
z pasikonikiem

Autorzy:

Patrycja Skorupa

Katarzyna Sobiczewska

Marta Czerwińska

# 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 pozwalający użytkownikowi na wprowadzenie tzw. „zakazanego wzorca xx” czyli dwóch tych samych ciągów liter (należących do alfabetu) o różnej długości.

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

Rozgrywka będzie polegała na tym, że komputer wstawia wybrana literę bądź dwie na koniec słowa (w zaleznosci od pozycji wskaźnika - pasikonika) . Jezeli pasikonik jest na przedostatniej wstawionej literze, to komputer wstawia jedna litere. Jezeli jest na ostatniej literze, to komputer dostawia dwie litery.

Natomiast użytkownik będący pasikonikiem moze skoczyc na sasiednia litere albo przeskoczyc jedna litere do przodu. Ciąg liter dodanych przez komputer tworzy słowo, które pasikonik zczytuje szukając zabronionego wzorca. Jeżeli w słowie wystąpi wzorzec komputer wygra.   
W przypadku, gdy słowo osiągnęło swoją maksymalną długość wygrywa użytkownik.

Poniżej prezentujemy przykładowy interfejs graficzny :

