

DOKUMENTACJA UŻYTKOWNIKA

Projekt G6 – „kółko i krzyżyk”

Autor: Marcin Trajdecki

301199

Opis projektu

Projekt G6 to zmodyfikowana wersja gry kółko i krzyżyk. Jest to turowa gra dwuosobowa. Gdy jeden z graczy wykona jeden ruch, następuje tura drugiego gracza. Do dyspozycji gracza oddane są 2 różne ruchy, opisane w rozdziale „Opis rozgrywki”. Rozgrywka odbywać się będzie na planszy stworzonej przy użyciu interfejsu okienkowego GTK+. Plansza będzie zawierać siatkę 4x4 lub 5x5, na której gracze będą wykonywać operacje. Siatka będzie ponumerowana, począwszy od kwadratu (1,1) w lewym górnym rogu, skończywszy na kwadracie (4,4) lub (5,5) w prawym dolnym rogu. Grę rozpoczyna Gracz 1, identyfikowany przez symbol krzyżyka (X), wykonuje swój ruch, po czym następuje ruch Gracza 2, identyfikowanego przez symbol kółka (O). Rozgrywka kończy się, gdy jednemu z graczy uda się ułożyć w pionie, poziomie lub na ukos 4 bądź 5 jednakowych symboli.

Opis rozgrywki

Każdy gracz może w każdej turze wykonać jeden z dwóch ruchów:

- postawienie własnego znaku na górze kolumny
- przestawienie znaku z dołu kolumny

Postawienie znaku na górze kolumny nie wiąże się z niczym więcej, tzn. po wykonaniu ruchu tego typu na planszy pojawi się jedna figura odpowiednia dla gracza wykonującego ruch. Po wyjęciu znaku z dołu kolumny, zostanie on postawiony na górze kolumny z której został wyjęty, cała kolumna przesunie się o jedną pozycję w dół, a nad przestawionym znakiem pojawi się nowy, odpowiadający przestawiającemu graczowi symbol. Efektem końcowym obu ruchów jest zatem pojawienie się jednego nowego symbolu odpowiedniego typu na planszy.

Opis sterowania

Sterowanie odbywać się będzie za pomocą odpowiednich komend:

- komenda „a” - postawienie znaku na górze kolumny
- komenda „b” - przestawienie znaku z dołu kolumny

Każda z komend wywoływana będzie za pomocą jednego z dwóch przycisków, znajdujących się poniżej planszy. Wybór kolumny następować będzie za pomocą kliknięcia lewym przyciskiem myszy na odpowiednią kolumnę.

Rozmiar planszy będzie określany przy wywoływaniu pierwszej kopii programu jako parametr jego wywołania.