



Założenia:

- stan początkowy wczytywany jest z pliku „newGame.txt”, dane zapisywane i odczytywane z pliku „savedGame.txt”,
- podczas rozgrywki, gdy użytkownik powinien wybrać swój oddział lub wybrać miejsce do przemieszczenia, lub wybrać oddział do zaatakowania, wybieranie pól pustych lub takich, dla których zachodziłaby kolizja z innym obiektem (oczywiście w przypadku wybierania oddziału do zaatakowania, takie działanie jest pożądane, więc ten przypadek można wykluczyć) czy próbę wyboru pola, na którym znajduje się zaprzyjaźniony oddział (wcześniejsza dygresja pokazuje, że następują w programie takie sytuacje, gdy należy wybrać pole, na którym znajduje się jednostka), nie spowoduje żadnych zmian w programie - aplikacja będzie oczekiwała na wykonanie prawidłowej operacji,
- pole gry jest ograniczone, nie da się wyjść poza jego obręb,
- w przypadku błędów podczas zapisu/odczytu, w konsoli pojawi się stosowny komunikat (numery błędów: 1 - błąd wczytywania stanu początkowego, 2 - błąd wczytywania gry, 3 - błąd zapisu gry),
- jeśli nie jest możliwe zaatakowanie wrogiej jednostki, program automatycznie przechodzi do wyboru oddziału przez drugiego gracza,
- jeśli któremuś graczowi skończą się wojska, gra wyjdzie do menu,
- na jedną turę gracz może wykonać ruch tylko jednym oddziałem; po wyborze oddziału nie jest możliwa jego zmiana, nie można się nie poruszyć i nie można nie zaatakować przeciwnika (oprócz sytuacji, w której program przechodzi

automatycznie do następnej operacji, gdyż nie jest możliwe wykonanie ataku),

-gracz porusza się strzałkami, myszka nie jest dostępna, wybory zatwierdza klawiszem Enter, F1 - zapis gry do pliku, Esc - porzucenie rozgrywki i wyjście do menu.