

A PROGRAMOZÁS ALAPJAI 2.

VÉGLEGESÍTETT HÁZI FELADAT SPECIFIKÁCIÓ

SAKK TÁBLAJÁTÉK

KÉSZÍTETTE: KOCSIS LÁSZLÓ, IG72OK
Kocislaci95@gmail.com

KÉSZÍTÉS FÉLÉVE: 2018/19/2

TARTALOMJEGYZÉK

Informális házi feladat leírás.....	3
Formális házi feladat leírás	3
Az elkészítendő szoftver célja	3
Elvárások	3
Elvárt bemenet	3
Elvárt kimenet.....	3
Implementálandó funkciók	3
Felhasználói interakció	3
Fejlesztéshez használt technológiák	3
Egyéb követelmények.....	3
Futtató környezet követelményei.....	3
Célközönség	3
Hivatkozások	4

Informális házi feladat leírás

Házi feladatomnak a jól ismert sakk táblajátékot választottam.

Formális házi feladat leírás

Az elkészítendő szoftver célja

Céлом egy könnyen és gyorsan játszható sakk táblajáték megvalósítása. Azért választottam ezt a játékot mert ennek a működését és szabályait jól ismerem, valamint széles körökben népszerű.

Elvárások

Elvárt bemenet

Kezdetben nincs bemenet. A program indítása után kell megadni a szükséges bemeneti adatokat, majd később a lépéseket.

Elvárt kimenet

Kimenete a programnak az aktuális állás, végeredmény, valamint a játék lefutása, ha befejeződött a mérkőzés.

Implementálandó funkciók

- Játszma architektúra
- Játékos architektúra
- Figura architektúra
- Szükséges metódusok
 - Lépések lefuttatása
 - Tábla felrajzolása
- Különböző *setter* és *getter* függvények az osztályoknak
- Konstruktorok és destruktorkok

Felhasználói interakció

A felhasználóknak (két játékos) az elején a standard bemeneten meg kell adniuk egy egyedi azonosítót, majd a játék kezdetével szintén a standard bemeneten kell a kívánt lépéseket is megadni. A program az aktuális állást és a végeredményt a standard kimenetre kiírja.

Fejlesztéshez használt technológiák

A programomat C++ nyelven írom meg. Fejlesztőkörnyezetnek a Microsoft Visual Studio 2017-es verzióját használom. Ha szükséges a program követhetősége és gyors ellenőrzése céljából létre hozok neki egy repository-t github-on.

Egyéb követelmények

Futtató környezet követelményei

A programot Windows környezetre készítem el, így azon lesz futtatható.

Célközönség

Célközönségnek gyakorlatilag bárki ott van, aki ismeri és játszana ezzel a táblajátékkal. Szükséges továbbá is merni a lejegyzéshez használt egyezményes jelölés rendszert.

Hivatkozások

<https://en.wikipedia.org/wiki/Chess>