A programozás alapjai 2.

Véglegesített házi feladat specifikáció

**Sakk táblajáték**

Készítette: Kocsis László, IG72OK

Kocsislaci95@gmail.com

Készítés féléve: 2018/19/2

Tartalomjegyzék

[Informális házi feladat leírás 3](#_Toc5262027)

[Formális házi feladat leírás 3](#_Toc5262028)

[Az elkészítendő szoftver célja 3](#_Toc5262029)

[Elvárások 3](#_Toc5262030)

[Elvárt bemenet 3](#_Toc5262031)

[Elvárt kimenet 3](#_Toc5262032)

[Implementálandó funkciók 3](#_Toc5262033)

[Felhasználói interakció 3](#_Toc5262034)

[Fejlesztéshez használt technológiák 3](#_Toc5262035)

[Egyéb követelmények 3](#_Toc5262036)

[Futtató környezet követelményei 3](#_Toc5262037)

[Célközönség 3](#_Toc5262038)

[Hivatkozások 4](#_Toc5262039)

# Informális házi feladat leírás

Házi feladatomnak a jól ismert sakk táblajátékot választottam.

# Formális házi feladat leírás

## Az elkészítendő szoftver célja

Célom 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 destruktorok

## 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>