

BattleShips

Jakub Brehuv

2018

01. sk

Popis hry

Celý projekt je možné nájsť na <https://github.com/kubekbreha/BattleShips>

Pri tejto hre je samotnom začiatku potrebné vybrať si herný mód. Herne módy

pozostávajú z

- * hráč proti počítaču

- * hráč proti hráčovi

Pri výbere počítača je potrebné aby si používateľ vybral obtiažnosť počítača.

Na vyber ma obtiažnosti

1. Easy
2. Medium
3. Hard
4. Expert

Hra je zatiaľ s stave not settedUp. Ďalším krokom je vygenerovanie hracej plochy ktorá môže byť generované náhodne alebo používateľom. Ak je všetko nastavené hra sa môže začať.

1. Náhodne: počítač vyberie veľkosť lode z listu lodí a uloží ju na náhodnú pozíciu kde loď bude mať náhodnú pozíciu.

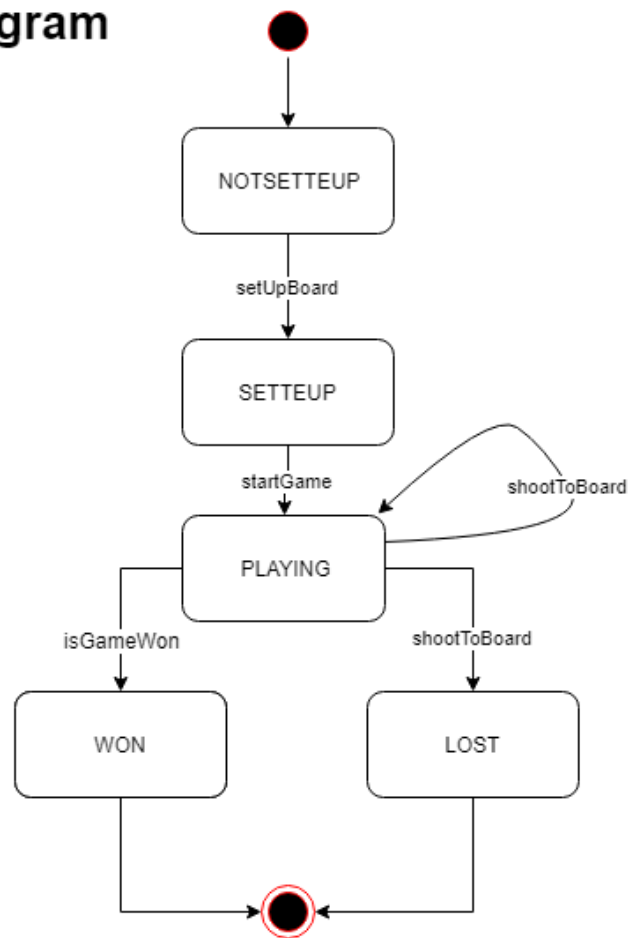
2. Používateľom volené: používateľ zadá pozíciu aj orientáciu lode ktorá bude na hraciu plochu uložená.

Ak je všetko nastavené môže začať samotná hra. Stav hry sa zmení na Played. Hra spočíva v strieľaní na hraciu plochu pričom používateľ zadáva pozície kde bude strieľať a počítač tieto pozície generuje.

Počas hrania s počítačom má používateľ možnosť kroku späť a taktiež môže použiť nápovedu ktorá mu poradí kde má strieľať. Pri zasiahnutí jednotlivých políčok sa state týchto mení z SHIP na HITTED alebo z WATER na MISSED.

Hra prebieha až pokiaľ jeden z hráčov nevyhrá. Hráč môže vyhrať takým spôsobom že potopí každú loď protivráča. Pokiaľ hra prebieha stav hry je PLAYING a akonáhle hra skončí state sa zmení na Win or Lose. Overovanie ukončenia hry má starosti funkcia isGameVon() ktorá zistí či na hracej ploche sú všetky políčka lode označené ako HITTED.

Game state diagram



Tile state diagram

