BattleShips

Jakub Brehuv

2018

1. sk

Popis hry

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

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

pozostávajú z \* hráč proti počítaču

\* hráč proti hráčovi

Pri výbere počítača je potrebne 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 byt generované náhodne alebo používateľom. Ak je všetko nastavene hra sa môže začať.

1. Náhodne: počítač vyberie velkosť lode z listu lodi a uloží ju na náhodnú

pozíciu kde loď bude mat náhodnú pozíciu.

2. Používateľom volene: používateľ zadá pozíciu aj orientáciu lode ktorá

bude na hraciu plochu uložená.

Ak je všetko nastavene 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 ma 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 HITTET

alebo z WATER na MISSED.

Hra prebieha až pokiaľ jeden z hráčov nevyhrá. Hráč môže vyhrať takým spôsobom že potopí každú loď protihráča. 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.

