

# Technologie Obiektowe 2

## Projekt

### Gra Mastermind

Zespół1

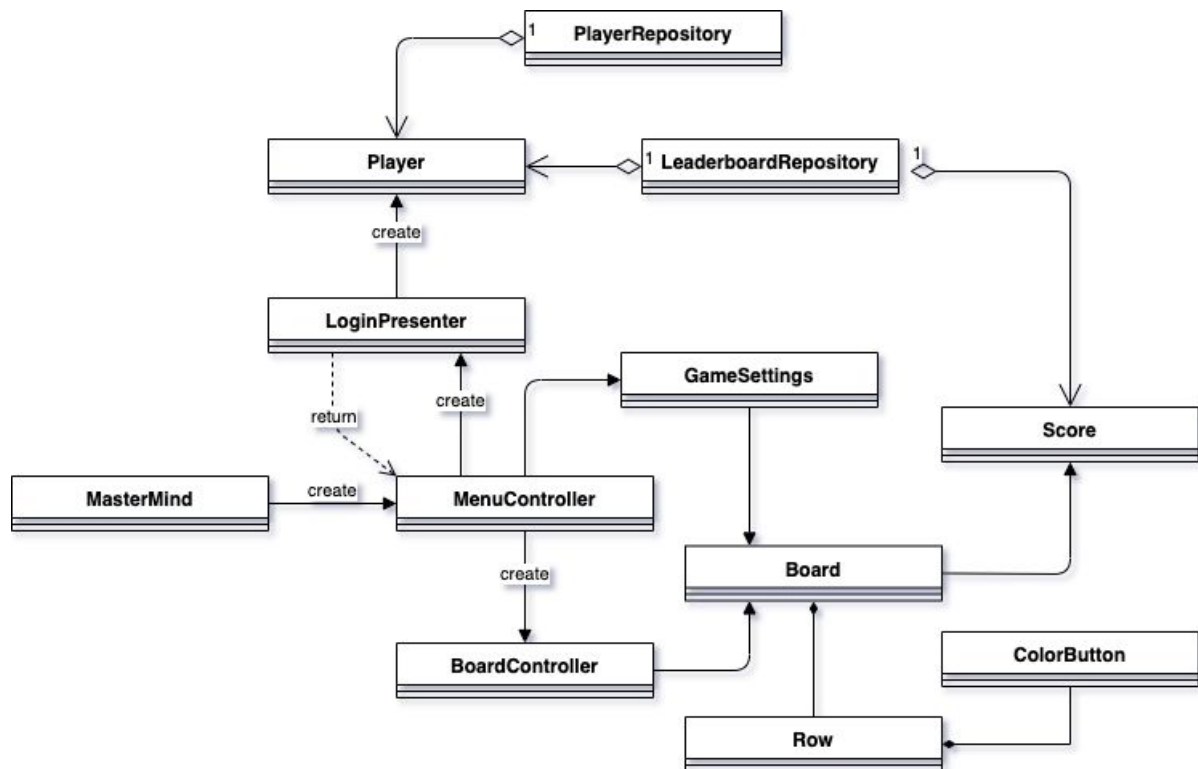
Dokumentacja

Michał Dygas  
Ignacy Grudziński  
Grzegorz Niedziela  
Wiktor Pawłowski

## Spis treści

Model - diagram klas.....	str. 3
Uruchomienie aplikacji.....	str. 4
M1 - początkowy wygląd i możliwości.....	str. 5
Używane technologie.....	str. 6

Model - diagram klas  
(planowanych)

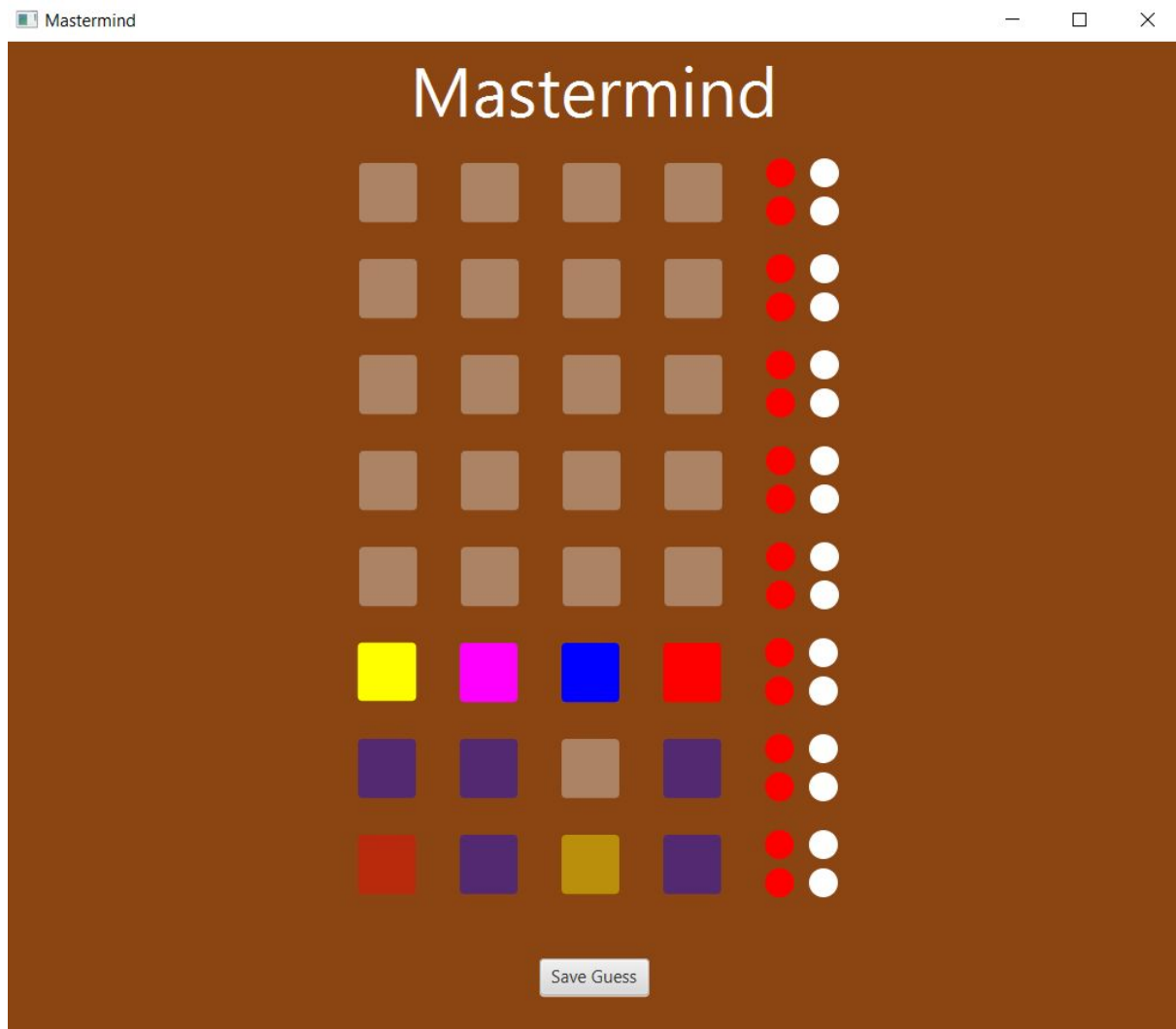


## Instrukcja uruchomienia

1. Otwieramy projekt w IDE (IntelliJ)
2. Klikamy PPM na plik build.gradle i klikamy "Import Gradle Project"
3. Budujemy projekt Gradle -> zespól1 -> Tasks -> build -> build
4. Wybieramy SDK (Java 11)
5. Aby uruchomić aplikację, w menu gradle wybieramy  
Tasks->application -> Run

## M1 - początkowy wygląd i funkcjonalności

Plansza wygląda następująco:



Aby zmienić kolor danego pola, klikamy na niego.

Podział prac był równomierny.

## Używane technologie

Do budowania projektu używamy Gradle.

Do Gui będziemy wykorzystywać JavaFX.

Jako baza posłuży nam Sqlite/Mongo.