

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU Z JAVY

Wymagania ogólne:

- w programie muszą być min 3 wątki (poza wątkiem zegara i wątkiem głównym)
- w programie muszą być użyte co najmniej 3 rodzaje komponentów (np. button, checkbox, scrollbar)
- jak największa interakcja z użytkownikiem
- nacisk na grafikę, animację i wizualizację
- Pomiar czasu gry
- Podstawowe menu użytkownika (Nowa gra, parametry, wyjście)
- Rejestracja użytkowników (nazwa, hasło)
- Automatyczny zapis i odczyt do/z pliku informacji o wynikach odbytych gier (Użytkownik/cy, wynik), prosta statystyka wygranych (użytkownik, liczba zwycięstw)
- Możliwość rozgrywania turniejów (podawane są informacje odnośnie nazwy turnieju, poszczególnych graczy, wyników poszczególnych gier oraz bieżący ranking) – możliwość zapisania i odczytania tych informacji z pliku i kontynuacji turnieju)

1. Kółko i krzyżyk

- 2D i 3D
- Rozmiar: 3x3, 4x4, 3x3x3, 4x4x4
- Pomiar czasu
- Możliwość gry dla 1. i 2. osób

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU Z JAVY

Wymagania ogólne:

- w programie muszą być min 3 wątki (poza wątkiem zegara i wątkiem głównym)
- w programie muszą być użyte co najmniej 3 rodzaje komponentów (np. button, checkbox, scrollbar)
- jak największa interakcja z użytkownikiem
- nacisk na grafikę, animację i wizualizację
- Pomiar czasu gry
- Podstawowe menu użytkownika (Nowa gra, parametry, wyjście)
- Rejestracja użytkowników (nazwa, hasło)
- Automatyczny zapis i odczyt do/z pliku informacji o wynikach odbytych gier (Użytkownik/cy, wynik), prosta statystyka wygranych (użytkownik, liczba zwycięstw)
- Możliwość rozgrywania turniejów (podawane są informacje odnośnie nazwy turnieju, poszczególnych graczy, wyników poszczególnych gier oraz bieżący ranking) – możliwość zapisania i odczytania tych informacji z pliku i kontynuacji turnieju)

2. Odkrywanie par

- Pomiar czasu
- Możliwość zmiany rozmiaru planszy
- Możliwość wyboru różnych wizualizacji kart (co najmniej 2)
- Prosty algorytm gry z komputerem
- Możliwość gry dla 1. i 2. osób

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU Z JAVY

Wymagania ogólne:

- w programie muszą być min 3 wątki (poza wątkiem zegara i wątkiem głównym)
- w programie muszą być użyte co najmniej 3 rodzaje komponentów (np. button, checkbox, scrollbar)
- jak największa interakcja z użytkownikiem
- nacisk na grafikę, animację i wizualizację
- Pomiar czasu gry
- Podstawowe menu użytkownika (Nowa gra, parametry, wyjście)
- Rejestracja użytkowników (nazwa, hasło)
- Automatyczny zapis i odczyt do/z pliku informacji o wynikach odbytych gier (Użytkownik/cy, wynik), prosta statystyka wygranych (użytkownik, liczba zwycięstw)
- Możliwość rozgrywania turniejów (podawane są informacje odnośnie nazwy turnieju, poszczególnych graczy, wyników poszczególnych gier oraz bieżący ranking) – możliwość zapisania i odczytania tych informacji z pliku i kontynuacji turnieju)

3. Warcaby

- możliwość regulowania wymiarów planszy (przy zachowaniu kwadratowego kształtu)
- możliwość wyboru co najmniej 2 różnych zestawów pionów
- Pomiar czasu
- gra błyskawiczna
- Możliwość gry dla 1. i 2. osób

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU Z JAVY

Wymagania ogólne:

- w programie muszą być min 3 wątki (poza wątkiem zegara i wątkiem głównym)
- w programie muszą być użyte co najmniej 3 rodzaje komponentów (np. button, checkbox, scrollbar)
- jak największa interakcja z użytkownikiem
- nacisk na grafikę, animację i wizualizację
- Pomiar czasu gry
- Podstawowe menu użytkownika (Nowa gra, parametry, wyjście)
- Rejestracja użytkowników (nazwa, hasło)
- Automatyczny zapis i odczyt do/z pliku informacji o wynikach odbytych gier (Użytkownik/cy, wynik), prosta statystyka wygranych (użytkownik, liczba zwycięstw)
- Możliwość rozgrywania turniejów (podawane są informacje odnośnie nazwy turnieju, poszczególnych graczy, wyników poszczególnych gier oraz bieżący ranking) – możliwość zapisania i odczytania tych informacji z pliku i kontynuacji turnieju)

4. Statki

- Pomiar czasu
- Możliwość regulacji rozmiaru planszy
- Prosty algorytm gry z komputerem
- Możliwość zdefiniowania typu statków użytych w rozgrywce
- Możliwość gry dla 1. i 2. osób

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU Z JAVY

Wymagania ogólne:

- w programie muszą być min 3 wątki (poza wątkiem zegara i wątkiem głównym)
- w programie muszą być użyte co najmniej 3 rodzaje komponentów (np. button, checkbox, scrollbar)
- jak największa interakcja z użytkownikiem
- nacisk na grafikę, animację i wizualizację
- Pomiar czasu gry
- Podstawowe menu użytkownika (Nowa gra, parametry, wyjście)
- Rejestracja użytkowników (nazwa, hasło)
- Automatyczny zapis i odczyt do/z pliku informacji o wynikach odbytych gier (Użytkownik/cy, wynik), prosta statystyka wygranych (użytkownik, liczba zwycięstw)
- Możliwość rozgrywania turniejów (podawane są informacje odnośnie nazwy turnieju, poszczególnych graczy, wyników poszczególnych gier oraz bieżący ranking) – możliwość zapisania i odczytania tych informacji z pliku i kontynuacji turnieju)

5. Reversi

- Pomiar czasu
- Możliwość zmiany rozmiaru planszy
- Możliwość wyboru różnych wizualizacji pionów (co najmniej 2)
- Prosty algorytm gry z komputerem
- Możliwość gry dla 1. i 2. osób

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU Z JAVY

Wymagania ogólne:

- w programie muszą być min 3 wątki (poza wątkiem zegara i wątkiem głównym)
- w programie muszą być użyte co najmniej 3 rodzaje komponentów (np. button, checkbox, scrollbar)
- jak największa interakcja z użytkownikiem
- nacisk na grafikę, animację i wizualizację
- Pomiar czasu gry
- Podstawowe menu użytkownika (Nowa gra, parametry, wyjście)
- Rejestracja użytkowników (nazwa, hasło)
- Automatyczny zapis i odczyt do/z pliku informacji o wynikach odbytych gier (Użytkownik/cy, wynik), prosta statystyka wygranych (użytkownik, liczba zwycięstw)
- Możliwość rozgrywania turniejów (podawane są informacje odnośnie nazwy turnieju, poszczególnych graczy, wyników poszczególnych gier oraz bieżący ranking) – możliwość zapisania i odczytania tych informacji z pliku i kontynuacji turnieju)

6. Backgammon

- Pomiar czasu
- Możliwość zmiany rozmiaru planszy
- Możliwość wyboru różnych wizualizacji pionów (co najmniej 2)
- Prosty algorytm gry z komputerem
- Możliwość gry dla 1 i 2 osób

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU Z JAVY

Wymagania ogólne:

- w programie muszą być min 3 wątki (poza wątkiem zegara i wątkiem głównym)
- w programie muszą być użyte co najmniej 3 rodzaje komponentów (np. button, checkbox, scrollbar)
- jak największa interakcja z użytkownikiem
- nacisk na grafikę, animację i wizualizację
- Pomiar czasu gry
- Podstawowe menu użytkownika (Nowa gra, parametry, wyjście)
- Rejestracja użytkowników (nazwa, hasło)
- Automatyczny zapis i odczyt do/z pliku informacji o wynikach odbytych gier (Użytkownik/cy, wynik), prosta statystyka wygranych (użytkownik, liczba zwycięstw)
- Możliwość rozgrywania turniejów (podawane są informacje odnośnie nazwy turnieju, poszczególnych graczy, wyników poszczególnych gier oraz bieżący ranking) – możliwość zapisania i odczytania tych informacji z pliku i kontynuacji turnieju)

7. Pong

- Pomiar czasu
- Prosty algorytm gry z komputerem
- Możliwość gry dla 1. i 2. osób
- Singiel, debel