**Politechnika Białostocka**

Wydział Informatyki

KOMUNIKACJA CZŁOWIEK - KOMPUTER

**Kod przedmiotu:** IE1KCK

*Magdalena Weronika Trzcińska*

Studia: dzienne

Kierunek studiów **Informatyka i ekonometria**

Semestr: **V**

Grupa: **PS 1**

Prowadzący zajęcia:

**Dr inż. Marcin Skoczylas**

# Dokumentacja projektu: - Opis projektu (główne założenia, jaki jest cel i istota aplikacji)

Głównym założeniem było stworzenie gry w trybie tekstowym. Przeniesienie planszowej gry logicznej dla dwóch osób na ekran komputera. Celem oprogramowania jest zapewnienie rozrywki użytkownikowi grającemu w moją grę.

# - Opis funkcjonalności (wymienione główne funkcjonalności oraz ich omówienie)

Główną funkcjonalnością jest wrzucanie żetonów na odpowiednie miejsce oraz sprawdzenie który z użytkowników wygrał poprzez sprawdzanie na bieżąco układu żetonów na planszy

# - Szczególnie interesujące zagadnienia projektowe (problemy, z jakimi zmierzyli się programiści, sposób ich rozwiązania, ciekawe fragmenty kodu itp.)

Podczas projektowania aplikacji zmierzyłam się z trudnością odwzorowania grawitacji ziemskiej w moim programie. Początkowo zaimplementowałam planszę jako macierz dwuwymiarowa a użytkownik mógł wybrać koordynaty na jakie chce położyć żeton okazało się to jednak nieefektywne, zmieniłam kod tak aby użytkownik mógł wybrać tylko rząd w jaki chce wrzucić żeton co bardziej odwzorowuje oryginalną planszową grę.

# - Instrukcja instalacji (komplet wiedzy potrzebnej użytkownikowi do zainstalowania aplikacji)

Aplikacja nie potrzebuje instalacji, wystarczy środowisko programistyczne dla języka Python i uruchomienie pliku za pomocą komendy w linii poleceń -python main.py

# - Instrukcja użytkownika (komplet wiedzy potrzebnej użytkownikowi do efektywnego korzystania z aplikacji)

Gdy aplikacja poprawnie się uruchomi wyświetlana jest animacja X O co symbolizuje

możliwe żetony które gracz wrzuca do planszy o wielkości 6x7. Aplikacja posiada bardzo czytelne komunikaty, informacje o bledach oraz podpowiedzi co robić by uniknąć problemu

# - Wnioski

Efektem finalnym aplikacji jest gra w trybie tekstowym która w bardzo dobry odwzorowuje oryginalną grę. Pozwala na konkurencję pomiędzy dwoma graczami. Gra jest prosta w obsłudze i posiada czytelny interfejs z kompletem instrukcji dla użytkownika

### - Samoocena

Program pod względem funkcjonalności nie był trudnym programem, ponieważ zasady gry planszowej na której się inspirowałam są stosunkowo proste jednak logika działania programu wymagała dokładnej analizy i kilku podejść do implementacji. Dodatkowym utrudnieniem było wybranie nowego dla mnie języka programowania Python’a. Projekt uważam za udany i jestem zadowolona z efektu finalnego mojej pierwszej gry.