

SPOP 2014 L. Projekt. Opis źródeł.

Aniserowicz Michał, Turek Jakub

1 Moduły

Program składa się z następujących modułów:

- `Logic.Game` - zawiera typy i funkcje realizujące zasady gry “Wilk i Owce”, w tym heurystyczną funkcję oceny stanu planszy z punktu widzenia danego gracza;
- `Logic.AI` - zawiera funkcje realizujące sztuczną inteligencję, w tym implementację algorytmu minimax wykorzystującego cięcia alfa-beta;
- `Presentation.GameLoop` - zawiera funkcje implementujące pętlę gry: wyświetlenie i obsługę opcji, wykonanie ruchu komputera itp.;
- `Presentation.GameSpecific` - zawiera funkcje specyficzne dla gry “Wilk i Owce”: inicjalizację planszy (wybór pozycji Wilka), wykonanie ruchu gracza itp.;
- `Presentation.SaveLoad` - zawiera funkcje realizujące odczyt/zapis gry z/do pliku;
- `Main` - główny moduł programu, inicjalizuje pętlę gry.

2 Heurystyka