



Zadanie projektowe z języka Haskell

Semestr: lato 2014

Opis zadania

Zadanie realizowane jest w **dwuosobowych** zespołach. Skład zespołu należy podać przy oddawaniu rozwiązania (patrz niżej).

W ramach zadania należy napisać aplikację do warcabowej gry "Wilk i owce" (opis dostępny np. pod adresem: http://pl.wikipedia.org/wiki/Wilk_i_owce), gdzie użytkownik gra wilkiem, a komputer owcami. Oprócz wykonania ruchu, w trakcie gry powinna istnieć również możliwość:

- zakończenia gry,
- rozpoczęcia gry od nowa,
- zapisania aktualnego stanu gry do pliku o podanej nazwie,
- wczytania stanu gry z zapisanego wcześniej pliku.

Realizację strategii gry komputera należy oprzeć na przeszukiwaniu drzewa gry (opis dostępny np. pod adresem:

http://wazniak.mimuw.edu.pl/index.php?title=Sztuczna_inteligencja/SI_Modu%C5%82_8_-_Gry_dwuosobowe).

Interfejs aplikacji można zrealizować w trybie tekstowym na zasadzie: wyświetlamy aktualny stan planszy i dostępne opcje, użytkownik wykonuje ruch/wybiera opcję, aplikacja wykonuje ruch/wczytuje lub prezentuje dane, ponownie wyświetlamy aktualny stan planszy i dostępne opcje. Szczegółowa organizacja dostępnych opcji, prezentowanych danych i sposobu interakcji z użytkownikiem jest częścią zadania i podlega ocenie. Aplikacja ma być w pełni **użyteczna** (choć z uproszczonym interfejsem) i odporna na błędy we wprowadzanych danych.

Termin i forma oddania zadania

Źródła programu należy wysłać w formie załącznika na adres m.szlenk@elka.pw.edu.pl najpóźniej **8 czerwca 2013 r (24:00)**. Mail powinien być zatytułowany „[SPOP Haskell] *Nazwisko1 Nazwisko2*”. Dodatkowo należy również dołączyć dokument (.pdf, .rtf lub .doc) zawierający jedną (i tylko jedną) stronę opisu do źródeł. Opis ten może mieć charakter półformalny (odpowiednik osobistego prezentowania źródeł prowadzącemu). Należy w nim założyć, że czytelnik wie do czego program służy, natomiast chce zorientować się, co gdzie jest w kodzie i dlaczego zrobione zostało tak, a nie inaczej (jeśli zastosowano niekoniecznie oczywiste rozwiązania). Poziom szczegółowości opisu wyznacza jego maksymalny rozmiar równy jednej stronie.

Kryteria oceny

Projekt jest oceniany w skali 0-20 punktów. Przy ocenie będą brane pod uwagę:

- zakres funkcjonalny programu (czy program udostępnia wymienione w opisie zadania funkcje?),
- zachowanie programu (czy jest zgodne z oczekiwaniami?),
- czytelność i intuicyjność interfejsu,
- zwiezłość i czytelność kodu, w tym jakość komentarzy,
- przydatność (w trakcie dokonywania przeglądu kodu) dołączonej „dokumentacji”.