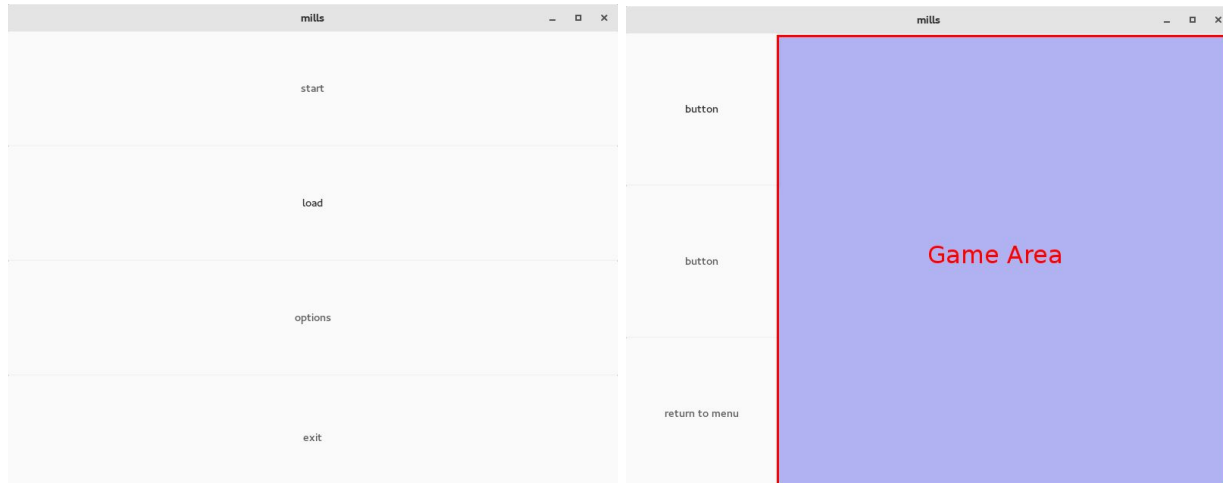


# Projekt G4 - gra młynek

Program jest podzielony na 4 moduły

1. Mills - odpowiadający za logikę gry i przechowywanie jej stanu. Udostępnia metody pozwalające na przejście z jednego stanu do kolejnego w odpowiedzi na akcję gracza, a także weryfikację legalności każdego stanu.
2. GUI - odpowiadający za graficzny interfejs użytkownika oraz obsługę wszelkich wydażeń z nim związanych. W tym module także tworzona jest graficzna reprezentacja gry.
3. Main - odpowiadający za inicjalizację gry i obsługę przed rozpoczęciem i po zakończeniu programu.
4. Multi - odpowiadający za komunikację między dwoma instancjami programu.

Interfejs użytkownika składa się z głównego ekranu, pozwalającego rozpocząć grę, wczytać rozgrywkę z dysku, dostosować program, oraz wyjść; ekranu gry, na którym wyświetlona jest plansza, oraz możliwość powrotu do menu głównego; innych ekranów spełniających wyżej wymienione możliwości. Interakcja użytkownika z programem odbywa się za pomocą myszki, poprzez GUI.



Ważniejsze funkcje implementowane przez moduły

1. mills.h
  - a. update\_game\_state - przejście do kolejnego stanu gry
  - b. is\_valid\_action - sprawdza, czy ruch gracza jest poprawny
  - c. is\_finished - określa koniec gry
2. gui.h
  - a. init\_app - tworzy interfejs użytkownika
  - b. signal\_error - wyświetla błędy oraz sygnalizuje niewłaściwe ruchy

- c. funkcje obsługujące interfejs użytkownika
- 3. multi.h
  - a. block\_player - pozwala na ruch tylko jednemu z graczy