



**POLITECHNIKA
RZESZOWSKA**
im. IGNACEGO ŁUKASIEWICZA



**WYDZIAŁ
ELEKTROTECHNIKI
I INFORMATYKI**
POLITECHNIKI RZESZOWSKIEJ

Politechnika Rzeszowska
Wydział Elektrotechniki i Informatyki

LUDO: Manual

Wykonał:
Maciej Nabożny 173678

- **Opis gry**

Ludo to dynamiczna gra planszowa w której 4 graczy dysponuje po 4 pionki każdy. Gracz wprowadza pionki do gry poprzez wyrzucenie liczby 6 lub 1.

Celem gry jest doprowadzenie przez gracza wszystkich swoich pionków do lini mety (60 pól).

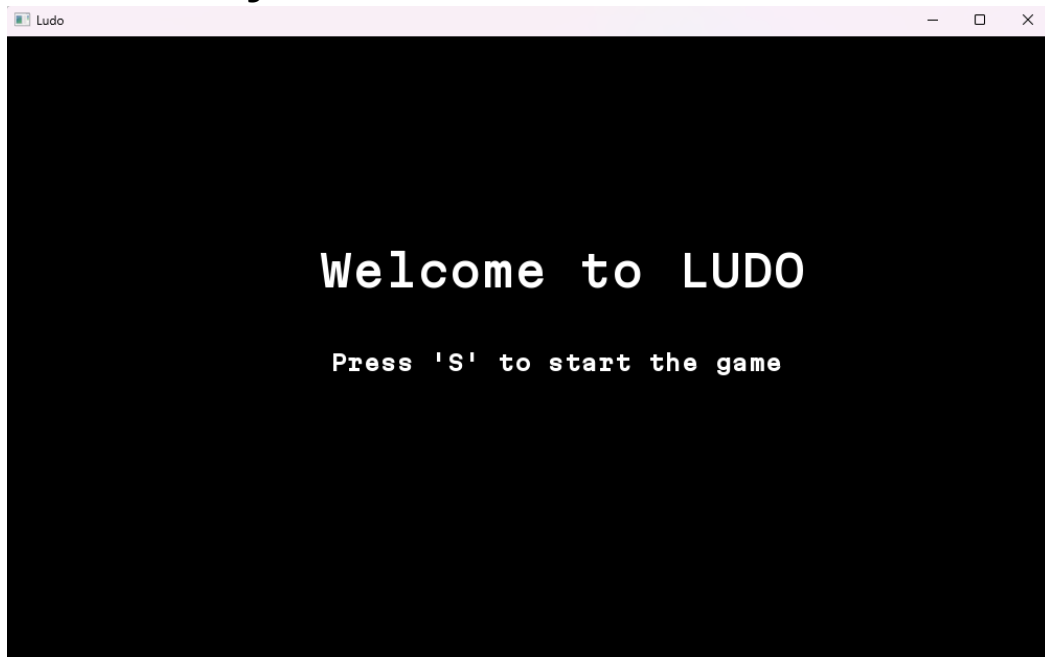
Gra pozwala na kucie pionków innych graczy poprzez ruch na pole z pionkiem przeciwnika z wyłączeniem sytuacji kiedy pionek znajduje się na jednym z ośmiu „bezpiecznych pól” oraz kiedy na polu znajduje się więcej niż jeden pionek jednego z graczy przeciwnych.

Skucie pionka oraz wyrzucenie 6 daje graczowi dodatkowy rzut kością (skucie pionka powoduje to, że wraca on do swojej pozycji startowej).

Jeżeli gracz wyrzuci 3 szóstki pod rząd, traci on możliwość ruchu i możliwość ponownego wyrzucenia kością dostaje gracz następny w kolejce.

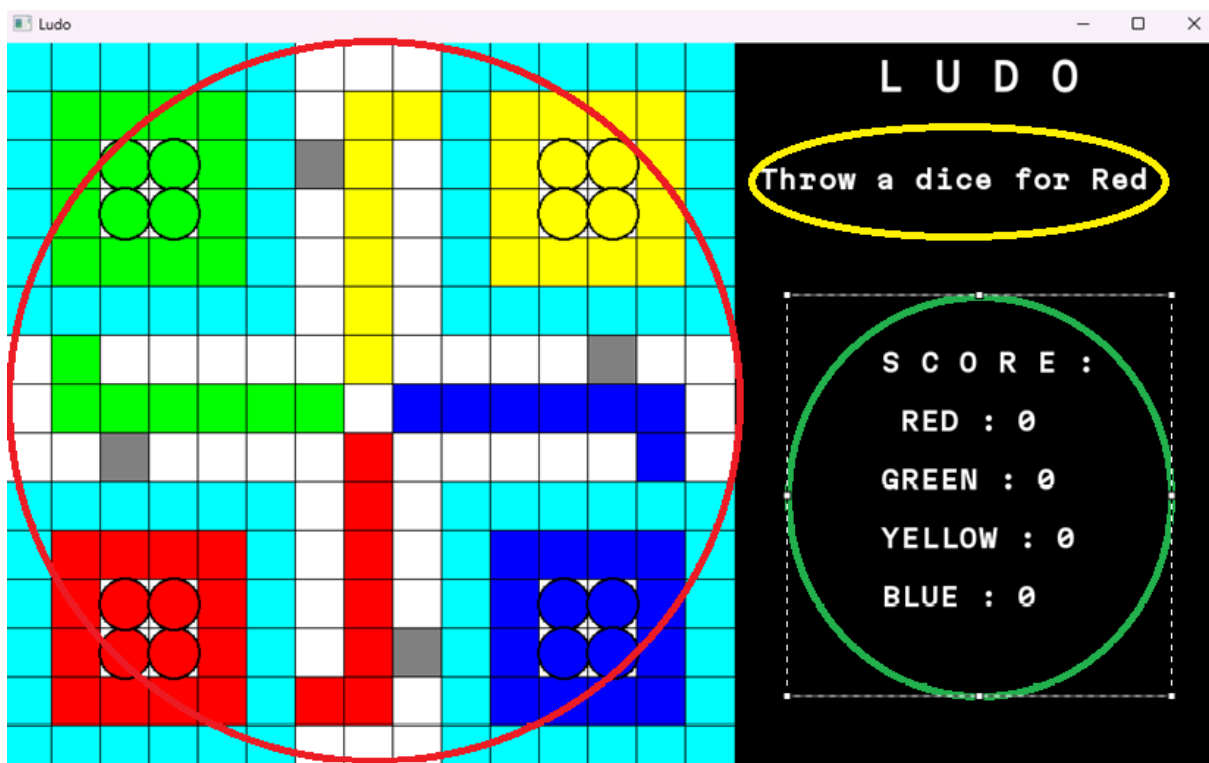
Jeśli gracz wyrzuci liczbę która uniemożliwia mu ruch jakimkolwiek z pionków (wtedy kiedy wszystkie pionki są w pozycjach startowych i nie wyrzucono 6 lub wtedy kiedy pionek jest przed metą i wyrzucono liczbę większą od liczby pól którą pionek musi przebyć do mety), gracz następny w kolejce otrzymuje możliwość rzutu kością.

- Przebieg rozgrywki i instrukcja obsługi
Ekran startowy:



Gra rozpoczyna się od ekranu startowego, po wciśnięciu na klawiaturze klawisza 'S', pojawia się plansza do gry (W każdym momencie gry można nacisnąć przyciske **Escape**, aby wyjść z niej).

Plansza i GUI:



W GUI LUDO wyróżnia się 3 sekcje:

1. Plansza na której widoczne są ruchy pionków

2. Komunikaty o możliwych akcjach

3. Aktualizowany wynik graczy (jest to liczba pionków danego gracza, które przekroczyły linie mety)

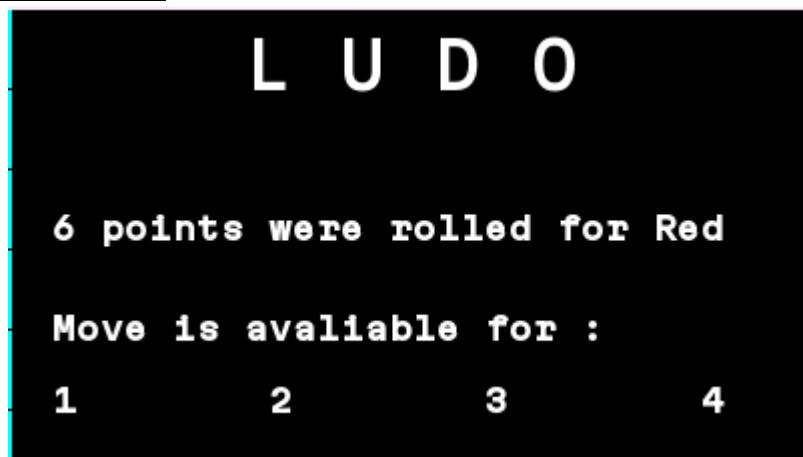
Komunikat 'Throw a dice':



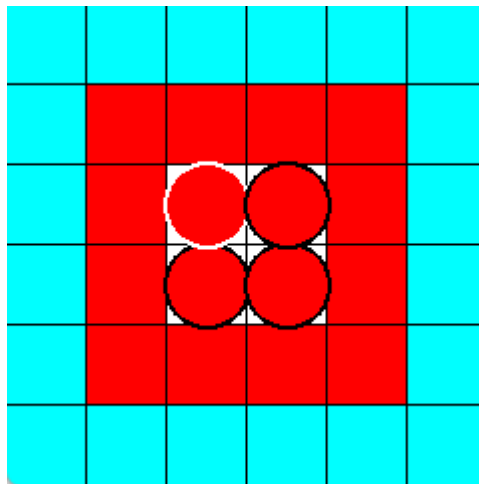
Aby wyrzucić kością losową liczbę oczek dla gracza, należy wcisnąć na klawiaturze klawisz 'D'.

Po wciśnięciu 'D', możliwe są 2 sytuacje:

1. Wyrzucona liczba oczek da możliwość ruchu pionkiem:



W tym przypadku na ekranie wyświetlają się numery pionków którymi można ruszyć. Po wciśnięciu (w tym przypadku) jednego z klawiszy numerycznych **1-4**, podświetlany jest wybrany pionek.



Podświetlenie pionka o numerze 1.

Wciśnięcie klawisza **Enter**, rusza podświetlony pionek o wyrzuconą liczbę pól (bądź jeśli wyrzucono 6 i pionek znajduje się w pozycji startowej, wciśnięcie **Enter** wpuszcza go do gry).

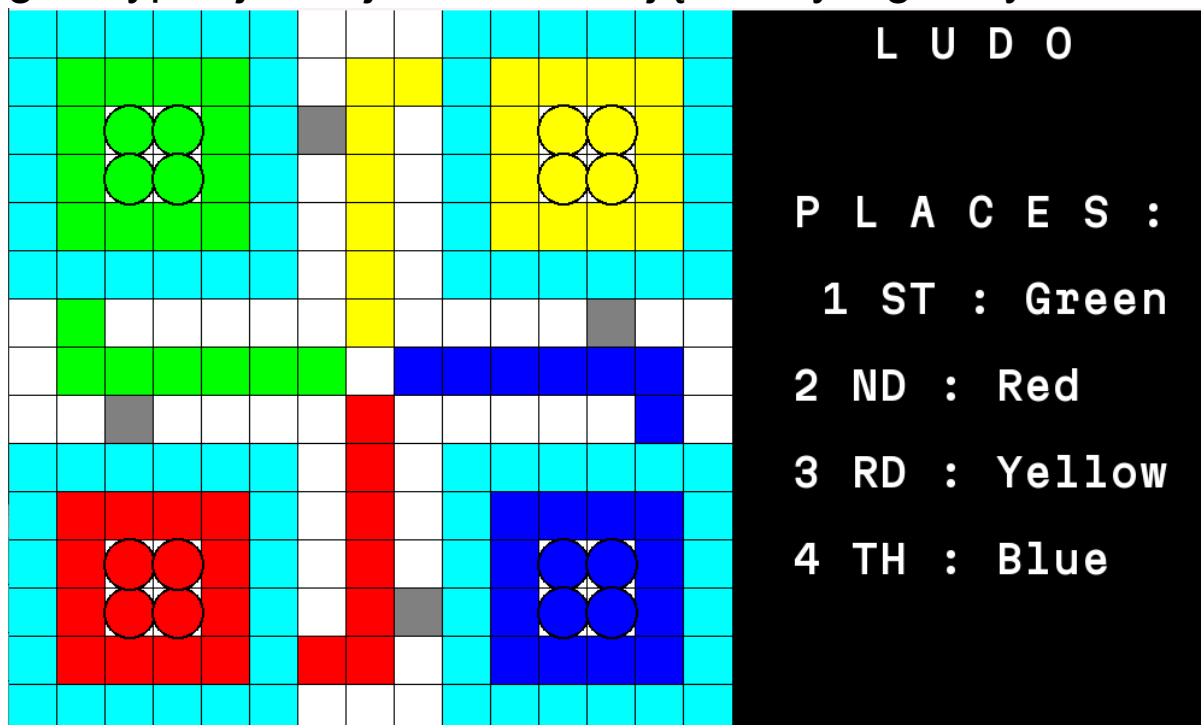
2. Wyrzucona liczba oczek nie da możliwości ruchu pionkiem:



Wciśnięcie przycisku **Enter** w takiej sytuacji powoduje przejście do następnego gracza.

Zakończenie gry:

Po osiągnięciu przez **trzech** graczy wyniku równego **4**, gra wypisuje miejsca, które zajął każdy z graczy.



Po zakończeniu gry można zrestartować gre poprzez wciśnięcie klawisza '**R**', powoduje to wtedy przeniesienie gry z powrotem do ekranu startowego, resetuje wyniki graczy i wszystkie pionki przenoszone są na swoje pozycje startowe.