

Maciej Wasiuta

104218 gr. nr 5

Quorridor

Oświadczenie

Świadomy odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejszy projekt został napisany przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego lub zaliczenia przedmiotu z żadnej uczelni ani szkoły.

Manual

Zadanie, które program ma realizować

Program realizuje zasady gry Quorridor. Każdy gracz ma po jednym pionki i musi dotrzeć do mety. Kto pierwszy wygrywa. Dodatkowo każdy z graczy ma po 10 ścianek którymi może wydłużać drogę przeciwnika.

Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich

Każde dane są prawidłowe. Program przyjmuje tylko prawidłowe dane. Jeśli dane wprowadzone były nieprawidłowe poprosi o ponowne podanie.

Nietypowe zachowania programu

Program każe podać numer pola na które gracz chce się przemieścić. To samo tyczy się rozstawiania ścianek. Dodatkowo ścianki można ustawiać tylko po prawej lub u góry pól. Co mimo wszystko jednak nie stanowi przeszkody aby postawić ściankę w dowolnym miejscu na planszy które jest dozwolone.

Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania

Program realizuje dodatkowo grę z komputerem zamiast gracza. Nie działa funkcja sprawdzająca czy gracz nie został zastawiony. Gracze muszą grać tak, aby nie zastawić sobie drogi.

Składnia danych wejściowych i wyjściowych

Struktura plików, typy danych przechowywane w poszczególnych polach pliku

Plik z logami wyświetlający się na starcie gry. Dane w pliku zapisywane są w jednej linii w następującym formacie:

YYYY/MM/DD hh::mm::ss <tresc loga>

Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu

...

Opis kodu

Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu

Source.cpp, Computer.cpp, CoreGame.cpp, Field.cpp, Player.cpp, Computer.h, CoreGame.h, Field.h, Player.h

Diagram klas

