Opis programu:

Program służy do prowadzenia gry w kółko i krzyżyk oraz pochodne tej gry z innym rozmiarem planszy i ilością pół wymaganych do wygranej. Rozgrywka może być prowadzona w trzech trybach: Gracz vs Gracz, Gracz vs Komputer, Komputer vs Komputer. Komputer ma planowane kilka poziomów trudności, gdzie łatwy poziom jest częściowo losowy (na razie patrzy tylko jeden ruch do przodu), a poziom trudny ma opierać się na algorytmie minimax/negamax z zastosowaniem odcięć alfa-beta. Oprócz tego program daje możliwość wczytania z pliku zasad gry i krótkiej historii np. Gomoku. Wiele funkcji zostało na razie wstępnie napisane, a dopiero w przyszłości będą użyte w programie

Użytkowanie:

Interfejs podpowiada na każdym kroku, co należy zrobić. Na początku należy wybrać pomiędzy wczytaniem z pliku zasad lub historii, a rozpoczęciem rozgrywki. Praktycznie na każdym etapie użytkowania aplikacji istnieje możliwość zakończenia programu. Przy wybieraniu niektórych opcji należy wprowadzić z klawiatury indeks opcji i zatwierdzić go enterem, czasem wystarcza samo naciśnięcie przycisku. Komunikaty interfejsu precyzują, co dokładnie należy zrobić w danej chwili. W przypadku samej rozgrywki możliwości interakcji z programem są wypisane pod planszą. Za pomocą strzałek porusza się po tablicy, Enter zatwierdza wybrany ruch, Klawisz Escape kończy rozgrywkę. Aby przetestować działanie programu należy zagrać kilka partii, w module gracz vs gracz można łatwo sprawdzić algorytm sprawdzający stan planszy, który po spełnieniu warunków wygranej określonych w zasadach gry ma kończyć partię. Łatwy poziom komputera na razie jest wystarczający jedynie dla małych planszy. Na standardowej planszy 3v3 spełnia całkowicie swoje zadanie.