

Taptiles

INFORMATIKA

MARTIN ONDRUŠKA – STREDA 9:10

Návrh

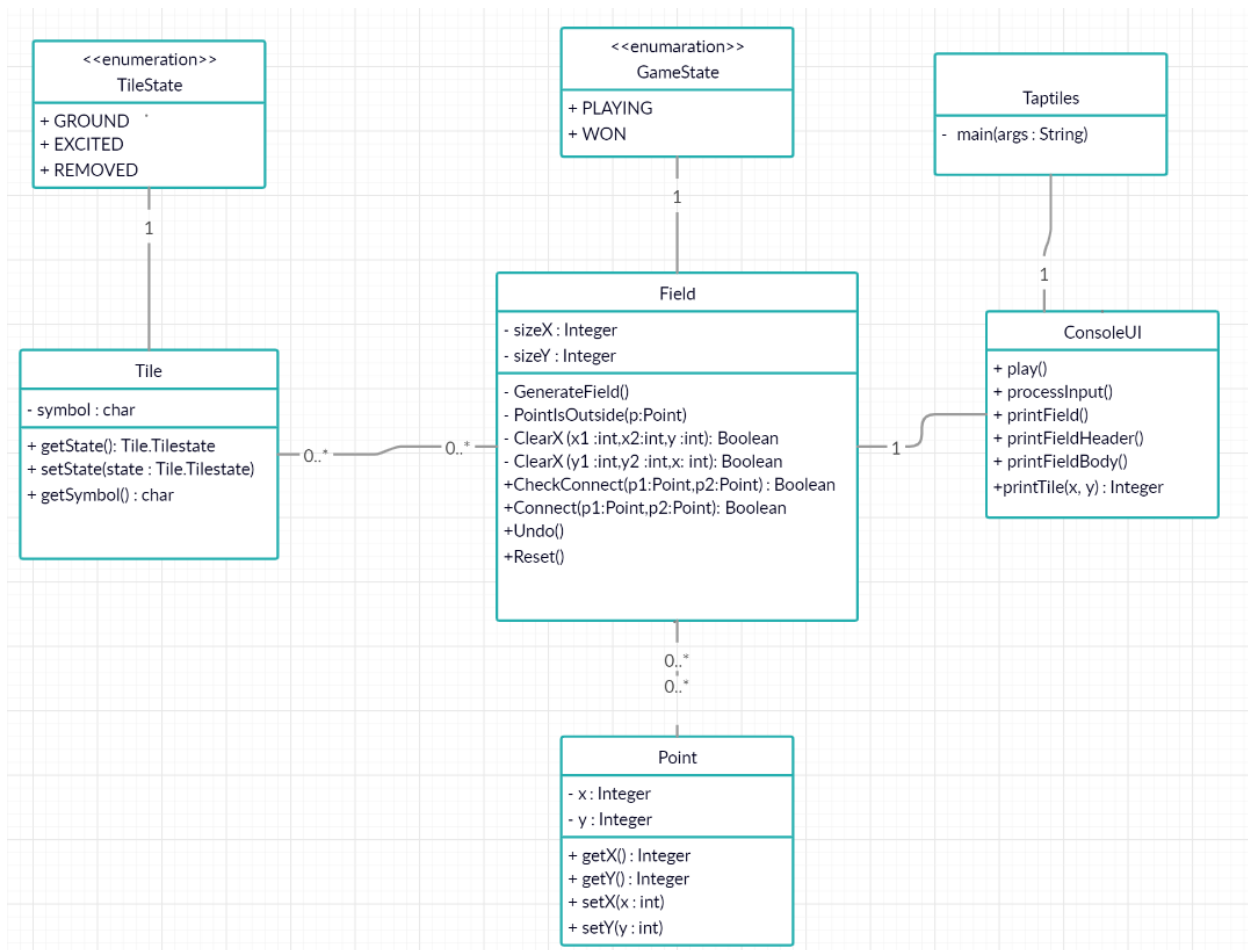
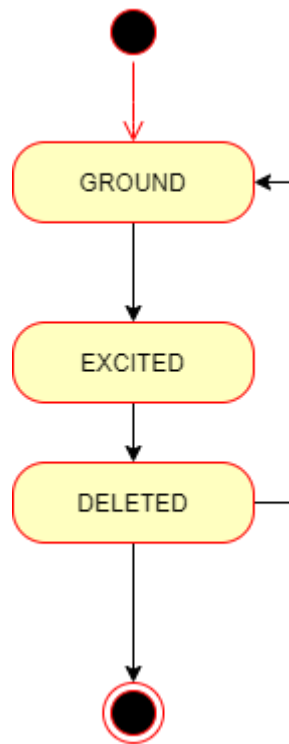
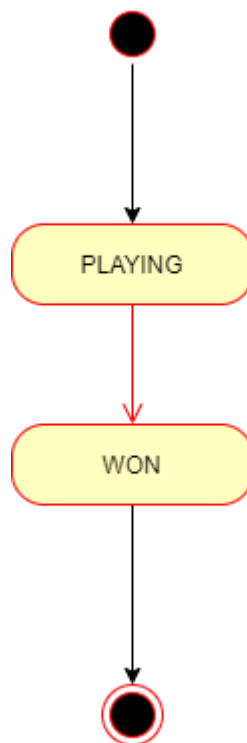


Diagram tried UML



Stavový diagram triedy Tile



Stavový diagram triedy Field

Logika hry :

spôsob generovania herného poľa : Tiles od A po Z podľa počtu voľných políček sú postupne umiestňované na náhodnú voľnú pozíciu. Ak je pozícia obsadená vyberie sa iné miesto. Posledných pár pozícií sa kvôli optimalizácii pridáva manuálnym prechodom cez array.

spôsob overovania stavov hry (podmienky výhry, prehry a pokračovania v hre) : Keďže sú stavy hry iba dva overujú sa pomocou porovnania už kliknutých políček a celkového počtu políček.

spôsob prechodu medzi stavmi dlaždíc, ťahy hráča : medzi stavmi dlaždíc prechádzame pri narábaní so vstupom. Normálny tile má stav GROUNDED, kliknutý má stav EXCITED a úspešne odstránený tile má stav DELETED. Stav deleted sa dá vrátiť funkciou UNDO alebo RESET, zriadených na zásobníku už odstránených políček. Hráč vždy vyberá jedno políčko vstupom vo formáte XY kde X je písmeno a Y je číslo.