04.03.2015r.

Paweł Kamiński  
Carlos Zaldivar Batista  
Jan Muczyński  
  
Prowadzący: dr inż. Robert Nowak

Projekt ZPR  
Dokumentacja Wstępna

**Temat projektu**

Przeglądarkowa gra dwuosobowa kółko i krzyżyk, obsługująca użytkowników na jednym serwerze.

**Gra**

Ogólna idea

Gra będzie się toczyć na planszy o rozmiarze 16 na 16 pól. Gracze w wybranych przez siebie miejscach wstawiają kółko i krzyżyk. Warunkiem zwycięstwa jest ustawienie 5 takich samych symboli sąsiadujących ze sobą w jednej linii (pionowo, poziomo bądź na ukos). W przypadku, gdy zostaną wykorzystane wszystkie pola oraz żaden z graczy nie spełni warunku zwycięstwa to gra kończy się remisem.

Opis funkcjonalności

Użytkownik po wejściu na stronę gry po zgłoszeniu chęci do rozegrania partii i podaniu nicku, oczekuje na kolejnego gracza. Gdy ten się pojawi to zaczyna się gra.

Użytkownicy toczą rozgrywkę, każdy ruch przed przesłaniem do serwera jest sprawdzany pod kątem poprawności. Wykonanie ruchu przez jednego z graczy blokuje możliwość wykonania ruchu przez drugiego.

Pierwszy ze zgłoszonych graczy ma przydzielane kółko a drugi krzyżyk. Ponadto przy nicku gracza znajduje się licznik jego zwycięstw w danej grze. Po zakończeniu partii istnieje możliwość rewanżu po obopólnej zgodzie. Każdy z graczy ma ograniczony czas na wykonanie ruchu – jeżeli się w nim nie zmieści to przegrywa partię.

TODO\_BUT\_WILL\_NOT\_BE\_DONE

-prywatne gry

-zmiana rozmiaru planszy(w zależności od rozmiaru inny warunek zwycięstwa) – minimalny 3x3

-chat miedzy graczami

-ranking – za wygrana dostaje się bonusowe punkty, a za przegrana odejmuje się punkty

-wedlug rankingu dobierani sa gracze na roznym poziomie trudnosci