

SEMESTRALNI PRACE

Nazev : “ Sea Battle ”.

Zadani : naimplementovat jednoduchou konzolovou aplikaci modelující populární hru lode v režimu “člověk vs počítač”, využít práce se soubory;

Vlastnosti:

- jazyk : angličtina;
- textové menu s možností vrácení k právě probíhající hře, uložení , uploadu;
- objektový návrh – třídy Dispatcher, Game extends Dispatcher, Player, PlayerHuman extends Player, PlayerComputer extends Player, Display, Menu;
- práce se soubory při uložení a uploadu;
- PlayerComputer hraje podle principu připomínajících hru člověka;

Ovládání: Tlačítkem s enter. Při spuštění programu vzniká menu, ve kterém se da vybrat mezi několika opci. Dal je nutno postupovat podle instrukcí. Před každým požadovaným vstupem z klávesnice je položena otázka, zda se Vám nechce vrátit do menu (tlačítko ‘e’). Souřadnice lodí se zadávají postupně jedna po druhé (nejdříve řádek, pak sloupec) – celkem čtyři čísla na vstupu (i u jednopálubních lodí). Souřadnice tahu se zadávají stejně – celkem dva čísla na vstupu. Pro úplné ukončení programu je nutné použít opci 5 – “quit”, která ukončuje hlavní automatizovaný cyklus.

–

Bogutskaya Natalia.

CVUT FEL Otevřená Informatika .

Zimní semestr 2011-2012.