

# Projekt PRM2T

-  
Zespół nr 4

Mikołaj Jankowski

Kacper Usiądek

Bartłomiej Filipiuk

Wojciech Polak

Politechnika Warszawska, Instytut Telekomunikacji

25 kwietnia 2022

## Spis treści

1. Opis projektu . . . . .	1
2. Analiza zagadnienia . . . . .	1
3. Podział ról . . . . .	1
4. Przypadki użycia . . . . .	2
5. Klasy . . . . .	2

## 1. Opis projektu

Battleships (statki) znane również jako Bimaru, to logiczna łamigłówka z prostymi zasadami i wymagającymi rozwiązaniami. Zasady Battleships są proste: Musimy znaleźć lokalizację statków ukrytych na siatce. Niektóre statki zostały częściowo ujawnione. Statek to prosta linia następujących po sobie czarnych komórek. Liczba statków każdego rozmiaru jest pokazana w legendzie poniżej siatki. 2 statki nie mogą się stykać (nawet po przekątnej). Liczby poza siatką pokazują liczbę komórek zajmowanych przez statki w tym wierszu / kolumnie.

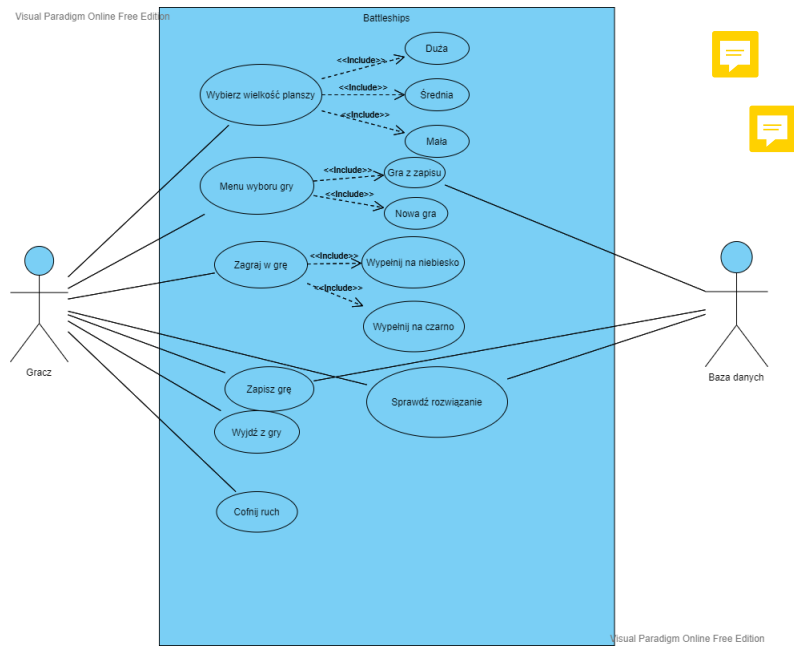
## 2. Analiza zagadnienia

Analizując zasady gry Battleships rozłożyliśmy obiektowo problem do wizualnej formy w postaci wcześniej poznanego na ćwiczeniach diagramu UML. Pozwoliło nam to na wstępne zaprojektowanie klas, ich atrybutów, metod oraz znalezieniu bezpośrednich powiązań między nimi. Znacznie ułatwiło nam to znalezienie drogi do realizacji projektu oraz podział ról pomiędzy zespołem.

## 3. Podział ról

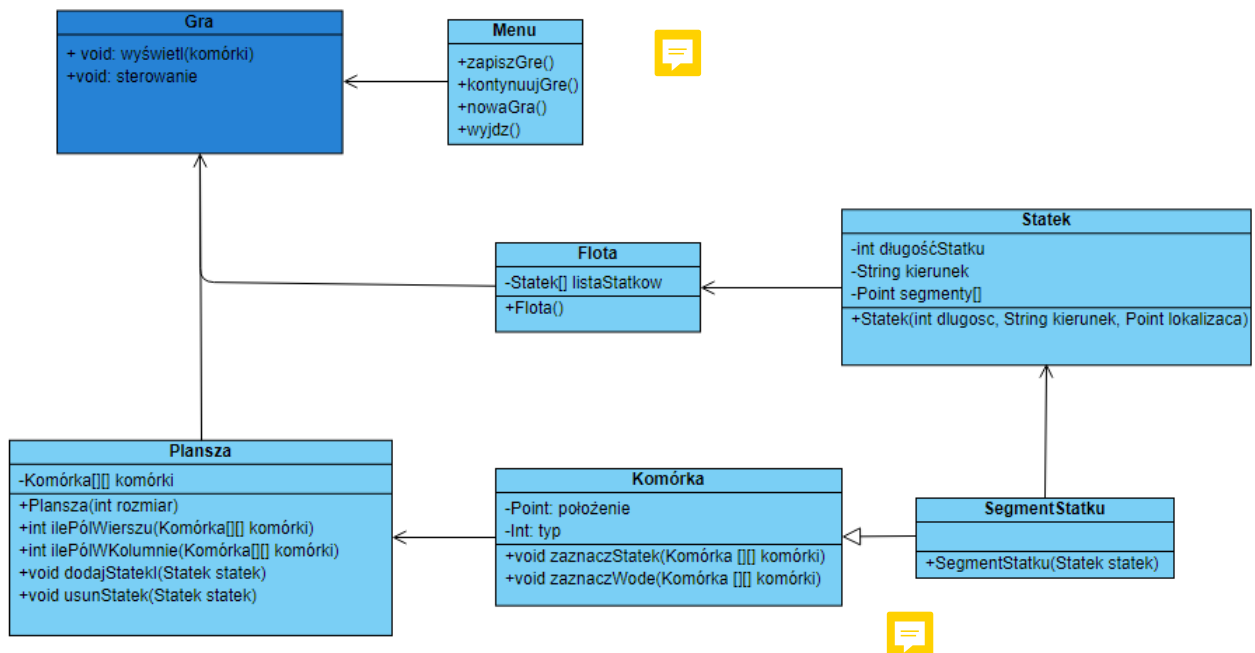
- Bartłomiej Filipiuk - interfejs graficzny oraz zaprojektowanie klas **Plansza** oraz **Komórka**
- Mikołaj Jankowski - grafika oraz klasy **Statek** i **SegmentStatku**
- Wojciech Polak - zaprojektowanie klasy **Menu** i pomoc w projekcie klasy **Gra**
- Kacper Usiądek - zaprojektowanie klas **Gra** i **Flota**

## 4. Przypadki użycia



Rys. 1. Diagram przypadków użycia

## 5. Klasy



Rys. 2. Diagram klas