



PROJEKTPLAN

02121 INDTRØDUKTION TIL SOFTWARETEKNOLOGI

af **s224819** Aslan Dalhoff Behbahani, **s224739** Yahya Alwan,
s224786 Abinav Reddy Aleti og **s163977** Rasmus Wiuff
Gruppe 16

4. januar 2023

1 PROBLEMANALYSE

Projektet tager udgangspunkt i Model-View-Controller. Modellen deles udgør en klasse med en konstruktør for brættet og intern logik for placering og vending af brikker. Vi benytter et heltals-array med tre stadier: 0 for et tomt felt, 1 for hvid brik og 2 for sort brik. En række metoder vil blive implementerede til at placere og vende brikker og kontrollere om et træk er lovligt. Reglerne afvikles også af *bræt og brik* klassen. Reglerne og umiddelbare løsninger er beskrevet i Tabel 1:

Tabel 1: Regelsættets logiske implementering

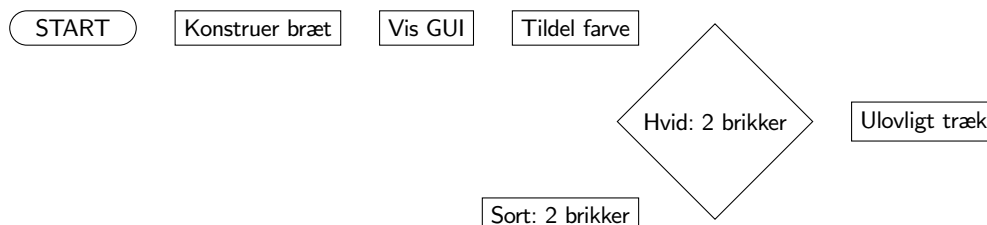
Problem	Løsning
Startende spiller	Spillere tildeles navne som tilfældigt tildeles farver. Hvid starter hver gang.
Startkonfiguration	Hvid farve får lov til at sætte to brikker. Sort placeres i de resterende midterfelter.
Turbaseret spil	Klasse med metoder der afgør om man skal melde pas, om et træk skal gøres om samt om spillet er slut.
Afsluttet spil	Metodekald til brætklassen, tæller vundet TN og afgør vinder.
Uafgjort	Spillet initialiseres igen med ny startende spiller.
Genstart	Metodekald konstruere bræt-objektet igen og nye farver tildeles.

Brugerfladen vil være et vindue indeholdende brættet med brikker, et tekstvindue der guider spillerne (hvis tur, skal der meldes pas, etc.), en pas knap og en genstart knap.

2 SKITSE OVER PROBLEMET

I Figur 1 ses et flowchart der beskriver den interne logik, ud fra et spils gennemførsel. Diamandform viser brugervalg.

Figur 1: Flowchart over programmets forløb



3 TILVALG AF AVANCEREDE TILFØJELSER

Tabel 2 viser mulige tilføjelser til den avancerede version i prioriteret rækkefølge.

Tabel 2: Mulige avancerede tilvalg

1: Brikker vendes automatisk	3: Visning af mulige træk	5: Spillernavne	7: Gemme/Hente spil	9: Visning af tid
2: Visuelle effekter og lyd	4: Fullscreen	6: High-score	8: Valg af farver	10: Speed-Reversi

4 DELOPGAVER & TIDSPLAN

Figur 2 viser den indledningsvise plan.

Figur 2: Gantttdiagram over projektet

