



PROJEKTBEKRIVELSE

02121 INDTR0DUKTION 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

Modellen deles op i to:

1. Brættet og brikker
2. Regelsættet

Brættet og brikkerne skal være indeholdt i et objekt med metoder der gør det muligt at placere og vende 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. I forhold til regelsættet, vil et træks lovlighed kunne afgøres af klassen med bræt objektet. De resterende regler bruger logikken 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 jf. brætclassen samt om spillet er slut.
Afsluttet spil	Metodekald til brætclassen tæller vundet TN.
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

3 TILVALG AF AVANCEREDE TILFØJELSER

Tabel 2 viser mulige tilføjelser til den avancerede version.

Tabel 2: Mulige avancerede tilvalg

Brikker vendes automatisk	Visning af mulige træk	Visning af tid	High-score	Gemme/Hente spil
Visuelle effekter og lyd	Speed-Reversi	Fullscreen	Valg af farver	Spillernavne

4 DELOPGAVER & TIDSPLAN

Figur 1: Gantttdiagram over projektet

Jan																			
04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			