

Politechnika Śląska w Gliwicach
Wydział Automatyki, Elektroniki i Informatyki

Programowanie Komputerów 3

GRA W ŻYCIE

autor	Tomasz Sojka
prowadzący	mg inż. Grzegorz Kwiatkowski
rok akademicki	2018/2019
kierunek	informatyka
rodzaj studiów	SSI
semestr	3
termin laboratorium / ćwiczeń	wtorek, 13:45 – 15:15
grupa	2

1 Informacja

1.1 Diagram UML

Pełen diagram UML można znaleźć pod linkiem:
<https://go.gliffy.com/go/share/sbejb2lxs2s3y1t601g8>

1.2 Kod i pliki testowe

Pełny kod programu oraz pliki tekstowe do testowania znajdują się na moim repozytorium:
https://github.com/tomaszsojka/my/tree/master/projekt_pk3

1.3 Specyfikacja wewnętrzna

Poniżej znajduje się dokumentacja klas i plików.
Między innymi opis klas i ich metod, opis funkcji oraz operatorów, grafy wywołania, diagramy dziedziczenia i współpracy klas.
Zaawansowany c++: W programie użyto wątków w celu synchronizacji dwóch metod klasy `menue`. Ich opis można znaleźć w dokumentacji metod klasy `menue`: `petla` i `zatrzymaj_petle`, oraz w pełnym kodzie w pliku `metody_menue.cpp` w metodzie `poprowadz_uzytkownika`.