Gra warcaby odbywa się na planszy o wymiarach 8x8 (64 pola). Na planszy znajdują się pionki, które mogą się poruszać jedno pole na ukos. Jeśli jakiś pionek ma możliwość bicia czyli może przeskoczyć o jedno pole dalej za pionkiem przeciwnika to musi to zrobić. Jeżeli któryś pionek dojdzie do przeciwnego ostatniego rzędu planszy, to zamienia się w tzw. damę, która ma możliwość poruszania się o dowolną liczbę pól po skosach (w tym bić “w przelocie”). Wygrywa ten gracz, który zbije wszystkie piony przeciwnika. Nasza implementacja tej gry będzie miała następujące zasady:

* Gra odbywa się z komputerem
* Dama **może** zostać zbita przez zwykłe pionki.
* Dama **może** poruszać się o wiele pól
* **Możemy** wykonać **dowolne** bicie
* **Można** bić zwykłym pionkiem do tyłu
* Pole w lewym dolnym rogu jest **czarne**.

Gra:

właściwości:

metody: Po każdym ruchu sprawdzanie czy koniec

Obiekt gracze:

wlasciwosci: ilosc pionow, ilosc damek

metody: rusz piona

obiekt AI dziedziczy po obiekcie gracz:

właściwości:

metody: symulacja, wybórOptymalnegoRuchu

obiekt plansza do gry:

właściwości: remisCounter,

obiekt pion:

właściwości: wlasciciel, czyjestmozliwoscbicia,

metody: porusz sie,zbij,

obiekt dama dziedzicząca po obiekcie pion

właściwości:

metody: @override porusz sie, @override zbij