

# Projekt Hra "Lodě"

## Tvorba uživatelských rozhraní

xkrist22, xhujic00, xpolis04

FIT VUT

5. října 2020

# Zadání

Implementujte počítačovou variantu známé hry "Lodě" pro čtverečkovaný papír. Hra bude podporovat síťovou hru dvou hráčů. V první fázi hra umožní spojení dvou hráčů, ve druhé fázi bude probíhat rozmístění několika druhů lodí do hracího pole a třetí fází bude samotná hra (souboj). Aplikace bude zobrazovat dvě hrací pole: hráčovy lodě a protihráčovo bitevní pole, také by měla umožňovat komunikaci mezi hráči během hraní.

# Rozdělení práce

- back-end – vytvoření logiky hry
- back-end – síťová komunikace aplikace
- back-end – grafické rozvržení a návrh chatu
- front-end – Menu a nastavení připojení
- front-end – úvodní fáze hry, rozmístění lodí
- front-end – grafika a efekty souboje

# Využívané platformy

Programovací jazyk



# Využívané platformy

## Verzovací systém



# git

# Využívané platformy

## Vývoj GUI

- Qt



- Tkinter

# Pravidla práce v týmu

- Členové alespoň jednou za den kontrolují komunikační kanál
- Komunikačním kanálem je Discord, případně školní e-mail
- Při výpadku bude práce rozdělena mezi zbývajících členy
- Při rozhodování je potřeba společný souhlas všech členů týmu

# Prostor pro otázky