

Program „Monopoly, wersja studencka”

Zaprogramujemy grę znaną jako Monopoly. Zadaniem będzie zaprojektowanie planszy, a następnie przeniesienie jej do gry „komputerowej”.

Funkcjonalności:

1. Plansza wzorowana na oryginalnej grze Monopoly wykorzystująca „motywy” studenckie (kilka pomysłów: zamiast miast, budki z kebabami, księgarnie, kawiarnie, sale zajęciowe, itp.). Kreatywność i ciekawe (ale nie wulgarne!) pomysły mile widziane.
2. Wybór liczby graczy od 2 do 4.
3. Animacja pionków do gry w różnych kolorach.
4. Zaprogramowana podstawowa mechanika gry (przejście przez linię startu powoduje wzrost gotówki na koncie, karty „szansy”, pola specjalne – „podatek od wkuwania”, „idziesz na drugi termin”, itp.)
5. Automatyczne losowanie liczby oczek na kostce.

Co będzie ponadto oceniane:

1. Przejrzystość kodu, nazwy zmiennych i komponentów.
2. Ergonomia interfejsu użytkownika, w tym przejrzyste menu oraz wygodne sterowanie.
3. Odporność na błędy, np. podanie liczby przez użytkownika zamiast litery, podanie dwóch liter zamiast jednej, itp.

Termin wykonania:

Przesłanie kodu na mój adres mailowy. Ostateczny termin – równo 7 dni przed ostatnimi zajęciami (co do godziny, minuty i sekundy 😊)

„Ustne” zaliczenie kodu na ostatnich zajęciach.