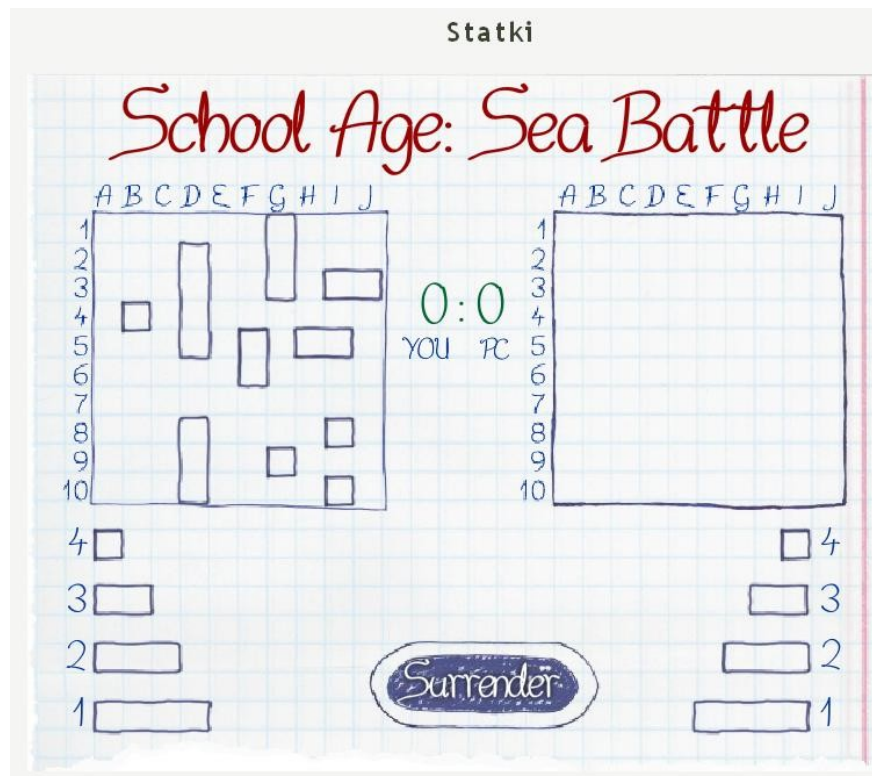


Podstawy programowania, Poniedziałek 12.06.2017

Projekt (zajęcia kontrolne 4), część 2, v2

1. Zadanie

Projekt polega na stworzeniu logicznej gry komputerowej działającej w trybie tekstowym o nazwie „Statki”.



2. Cele

Celem projektu jest napisanie bardziej rozbudowanego programu niż było to możliwe na pojedynczych zajęciach i przećwiczenie wcześniej nauczonych mechanizmów języka C. Ponieważ jest to projekt, wymagana jest również własna kreatywność oraz inwencja – nie wszystko w treści zadania będzie napisane krok po kroku jak to zrobić.

Uwaga! Zalecane jest szerokie stosowanie zewnętrznych funkcji – w dobrym projekcie funkcja `main` powinna być jak najkrótsza.

3. Wczytywanie statków z pliku

Zamiast podawać współrzędne statków z klawiatury, dodajemy wybór umożliwiający wczytanie plansz statków z pliku (patrz dołączone przykłady).

2. Rozwijamy funkcję Nowa Gra

Tworzymy dwóch graczy siedzących przed komputerem. Po wczytaniu statków obu graczy rozpoczynamy grę:

- gra składa się z rund (zliczamy, która to runda)
- w każdej rundzie każdy gracz strzelają do swojego przeciwnika

- strzał gracza polega na wczytaniu z klawiatury położenia x oraz y, w które chcemy strzelić
- jeżeli na planszy przeciwnika trafiamy w puste pole ('0') - PUDŁO, na naszej planszy trafień ustawiamy '1' oraz na planszy statków przeciwnika również '1' (by miał podgląd gdzie ktoś strzelił)
- jeżeli na planszy przeciwnika trafiamy w pole, gdzie znajduje się statek (jakaś liczba) – TRAFIONY, na naszej planszy trafień ustawiamy '8' oraz na planszy statków przeciwnika zmieniamy wartość tego pola również na '8' (by miał podgląd który jego statek jest trafiony)
- gra się kończy, gdy wszystkie statki jednego lub drugiego gracza zostaną zatopione

Szczegóły implementacji:

Nie jest to konieczna droga, ale najłatwiej napisać funkcję typu:

```
bool Strzal(Gracz *skad, Gracz *dokad, int x, int y)
```

która zwraca „true” lub „false” w zależności od tego, czy trafiliśmy w statek bądź nie. Funkcja ustawia odpowiednie pola obu graczy

Rundy implementujemy za pomocą nieskończonej pętli `while`. W każdej pętli używamy 2x funkcji `Strzal` (raz `gracz1` → `gracz2`, drugi raz `gracz2` → `gracz1`). Aby pętlę przerwać, zliczamy ilość trafień `gracza1` i `gracza2` we wszystkich rundach. Jeśli w którejś rundzie np. liczba trafień `gracza1` będzie wynosić 17 (suma kratek wszystkich statków na planszy), to `gracz1` wygrywa i kończy grę (przerywamy pętlę).

Uwaga!

Konieczne uruchomić przykładowy program.