

107 Reversi

P-uppgiften ska göras individuellt. Läs EECS:s hederskodex innan du börjar!

Varudeklaration: Datastrukturer, inläsning från tangentbord och filhantering.

Reverse är ett spel där två spelare turas om med att placera ut svarta respektive vita brickor på ett fyrkantigt bräde. Innan spelet börjar skall användaren välja spelplanens storlek (upp till rimlig storlek). När spelet är slut ska antalet mörka och ljusa brickor skrivas ut på skärmen samt vem som vann. Du kan implementera valfritt sätt att välja vem som börjar.

Regler:

- Spelarna turas om att lägga varsin bricka.
- Måste lägga bricka så att man vänder på något (går det ej står man över en tur).
- Riktningar som vänder är horisontellt, diagonalt och vertikalt.
- Allt som kan vändas av ett drag vänds.

Startläge: Startläget för spelet är alltid fyra st brickor i mitten av brädet som ligger på varsin diagonal.

Spelet avslutas när antingen brädet är fullt eller när båda spelarna har tvingats att stå över sitt drag då de inte kan ta någon bricka.

Du ska även räkna med hur mycket en person vann och lägga in det i en highscore som sparas på fil.

Extrauppgift, betyg C: Inför felhantering.

Extrauppgift, betyg B: Du ska nu låta datorn spela. Låt datorn ta så många pjäser som det går i varje drag. Glöm inte att datorn måste kunna stå över drag när så krävs.

Extrauppgift, betyg A: Du ska nu göra ett grafiskt interface där spelaren gör sitt drag genom att klicka på den ruta han vill lägga sin pjäs. Missa inte någon av den tidigare funktionaliteten för spelet.

