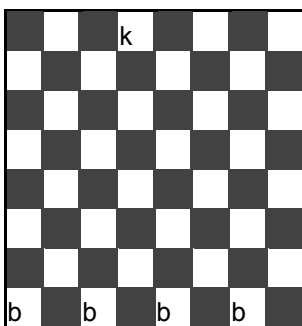


Afleveringsopgaven i objektorienteret programmering

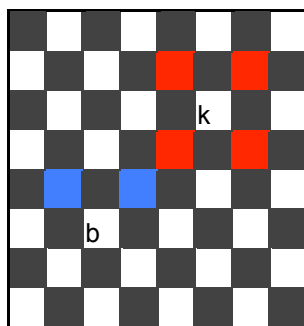
Brætspil

Der ønskes lavet en applet, på hvilken man kan spille et - eller måske flere brætspil. Der tænkes i første omgang på eller hund efter hare, men måske også skak. Skakspillets regler er for komplicerede at beskrive her, og for dette spils vedkommende vil der vil ikke blive tale et program, der kontrollerer alle skakregler og validerer trækkene.

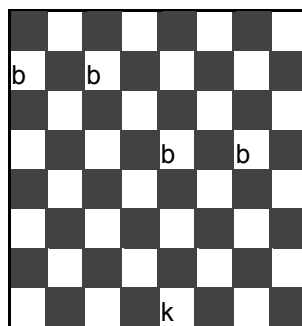
Hund efter hare spilles på et skakbræt ofte med skakbrikker. Ofte anvendes kongen (k) som hare og bønderne (b) i modsat farve som hundene. Startstillingen ses nedenfor. Der spilles kun på de hvide felter. Brikker kan rykke eet felt diagonalt, hvis feltet er ledigt. Der kan ikke tages brikker. Hundene kan kun rykke fremad, mens haren også kan rykke bagud. Mulige træk for en hund og en hare er vist nedenfor med henholdsvis rød og blå markering af felter de kan rykke til.



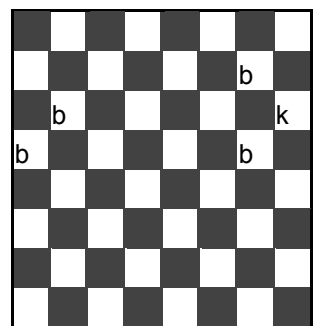
Startstilling



Mulige for hund og hare



Haren er brudt igennem



Hunde har fanget haren

Haren vinder, hvis den kommer gennem den fremstormende mur af hunde. Hundene hvis de fanger haren. D.v.s. bringer de i en situation, hvor den ikke kan rykke. Begge dele er vist ovenfor. Rigtigt spillet vil hundene altid vinde.

Den udviklede applet skal kunne vise spillet og afvikle det gennem en interaktiv brugerflade ved hjælp af musen, den skal desuden validere trækkene, så reglerne overholdes.

Som sagt vil der muligvis også blive mulighed for at spille andre brætspil, f.eks. skak

Mvh.

Chresten Boje Rasmussen