

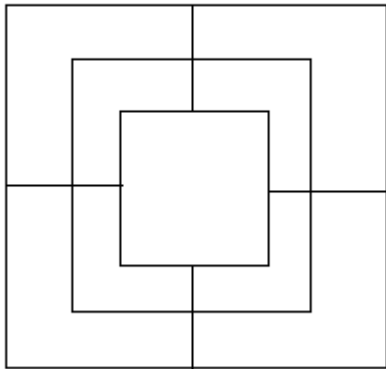
OOP opgavebeskrivelse af Lars Kusk Rasmussen

Mølle

Jeg har tænkt mig at lave en implementering af brætspillet mølle.

Reglerne

Et brætspil for to spillere, brættet ser ud som på nedenstående figur.



Den ene spiller er hvid. Den anden er sort. Hver spiller starter med ni brikker i spillerens farve. En brik kan placeres hvor to linjer mødes, inklusiv hjørner. Der må kun være en brik for hver mulig placering.

Tre ensfarvede brikker på en af linjerne er en mølle, hver gang man danner en ny mølle må man fjerne en af modstanderens brikker, dog ikke en der indgår i en mølle, medmindre man ikke har andre muligheder.

Spillet starter med at hver spiller har sine ni brikker i hånden, og så skiftes de til at placerer en brik, indtil de har placeret alle deres brikker, herefter, må de flytte deres brikker langs linjerne, indtil en spiller kun har tre brikker tilbage, så må spilleren flytte dem rundt som vedkommende vil. Den første spiller, som har under tre brikker tilbage, taber spillet.

Programmet skal kunne

Programmet skal implementere spillet mølle, og skal have mindst følgende egenskaber

- have en grafisk brugergrænseflade
- brikker kan placeres/flyttes ved hjælp af musen
- kontrollere om et træk er lovligt
- have mulighed for 0, 1 eller 2 computerspillere

Det skal være muligt nemt at skifte brugergrænseflade, og de computerstyrede spiller skal også være mulige at udskifte, da jeg formentlig kun vil implementere en simpel computerspiller.