

# Bygge lejligheder

- Afleveringsopgave i objektorienteret programmering -

René Diemer

## Om spillet

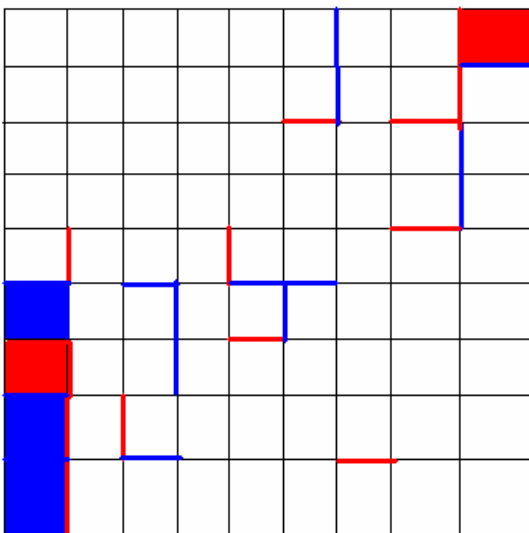
Bygge lejligheder foregår på et stykke ternet papir, hvor hver spiller skiftes til at sætte en streg med hver sin farve. Når et tern er blevet 'lukket' (streger på alle fire kanter), farves/skraveres ternet i den farve som spilleren der lukkede ternet har. Spillet slutter når der ikke er flere tern tilbage. Den spiller der har flest tern vinder spillet.

Udover de grundlæggende spilleregler skal følgende være muligt.

- Spillerne bestemmer selv hvor stor Spillepladen skal være.
- Det skal være muligt at spille to mod hinanden eller én mod computeren.

Der skal være en brugerflade hvor ovenstående muligheder vælges.

Nedenfor ses en skitse over spillepladen samt indstillingsvinduet.



Hus indstillinger	
<b>Spiller 1</b>	
<input type="text" value="Peter"/>	
<b>Spiller 2</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Computer
<input type="text"/>	
<b>Størrelse på spilleplade</b>	
<input type="text" value="9 x 9"/>	