

Tematy i zasady oceniania projektów

70% - Kompletność rozwiązania, czy projekt spełnia wszystkie postawione w temacie założenia

30% - złożoność obliczeniowa i estetyka kodu – Czy wykonywane są niepotrzebne operacje, czytelność kodu, komentarze, rozbicie na funkcje

1. Conway's Game of Life

- Zasady i przykłady: https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_w_życie

Wymagania:

- Spełnienie wszystkich założeń rodzenia się i umierania komórek
- Możliwość wczytania kształtu z pliku lub poprzez przesuwanie kursora strzałkami i zatwierdzanie ich jakimś klawiszem
- Możliwość określenia zamierzonej ilości cykli wykonania gry
- Wizualizacja w terminalu na bieżąco

2. Saper

- Plansza saperska losowo generowana (miny ustawiane losowo)
- Możliwość odkrywania pól lub stawiania „flag”
- Odkrycie pustego pola powinno odkryć wszystkich sąsiadów będących pustymi polami lub cyframi określającymi pobliskie miny

3. Warcaby

- Gra dla dwóch osób
- Spełnienie wszystkich zasad gry w warcaby

4. Baza danych przychodni

- Przechowywanie skończonej liczby pacjentów i ich danych (imię, nazwisko, pesel itd.)
- Każdy pacjent ma swoją historię wizyt (data, rozpoznanie), którą można przeglądać
- Możliwość dodawania nowych wizyt

5. Labirynt

- Plansza wczytywana z pliku
- Sterowanie „postacią za pomocą strzałek
- Poruszanie tylko po korytarzu, ściany nieprzekraczalne
- Wykrywanie dotarcia do wyjścia
- Timer
- Tablica najlepszych wyników

6. Snake

- Sterowanie strzałkami
- Wszystkie zasady gry w snake spełnione (wydłużanie się po zjedzeniu owocu, koniec gry po zderzeniu z samym sobą lub ścianą)
- Przechowywanie najlepszego wyniku

7. File manager

- Proszę o sugestie funkcjonalności na maila