

# *Gra HusBao*

Metody Programowania

Projekt 4

wersja –  $\alpha$

Semestr zimowy 2009/2010

W oparciu o zasady gry *HusBao* należy utworzyć jej własną implementację, której część wizualna zostanie oprogramowana w języku *Java*, natomiast dane i operacje będą zaimplementowane w języku *C++*.

W projekcie można wyróżnić następujące zagadnienia:

- internacjonalizacja
  - interfejsy graficzne (*Swing*)
  - tabele wyników `JTable JDBC`
  - odtwarzanie przebiegu gry *XML*
  - raportowanie przebiegu gry *pdf*
  - komunikacja z *C++* w oparciu o model zdarzeniowy
- 
- przechowywanie obecnego stanu gry *strumienie plikowe C++*
  - przechowywanie planszy *C++*
  - mechanizm AI *algorytmika*

\*\*\*

[http://www.pionek.net/index2.php?option=com\\_content&do\\_pdf=1&id=772](http://www.pionek.net/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=772)