

**SZÉCHENYI ISTVÁN EGYETEM
MŰSZAKI TUDOMÁNYI KAR
MATEMATIKA ÉS SZÁMÍTÁSTUDOMÁNY TANSZÉK**



MÉRNÖK INFORMATIKUS SZAK

Scrabble játék hálózatos környezetben

Bincze Tamás

Mérnök informatikus BSc

Győr, 2013

Célkitűzés

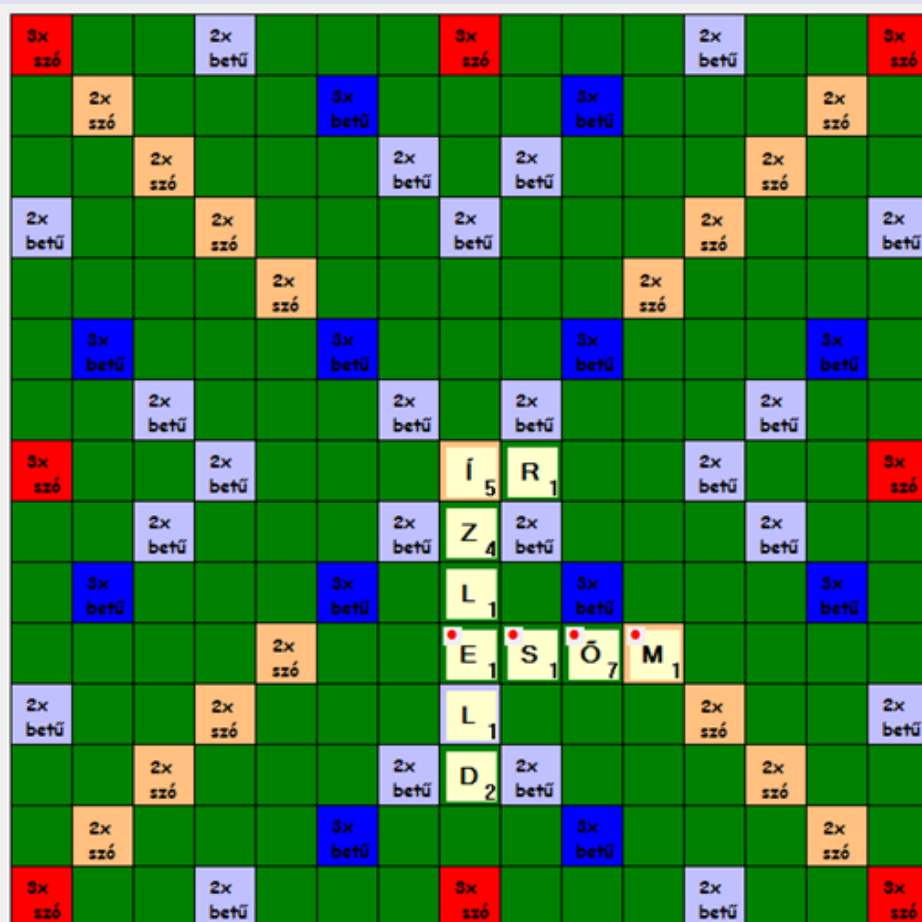
- A Scrabble játék leprogramozása
- Távoli játékos
- Gépi játékos
- Szótár
- Frissítés
- Súly

A Scrabble bemutatása

- Felépítése
 - Tábla, jutalomnégyzetek
 - Betűkockák (100/7), joker
- Szabályok
 - Szavak helye, illeszkedések
 - Kijátszható szavak
 - Pontozás
 - Passzolás, csere
 - Házi szabályok



A játéktér ablaka



Pontszámok

Első játékos: 15

Második játékos: 32

Zsákban lévő
betűk száma:
76

2:22

Játékos:

ízleld

15

Gép:

esőm

20

A₁ R₁ E₁ É₃ R₁ Ü₄ G₂

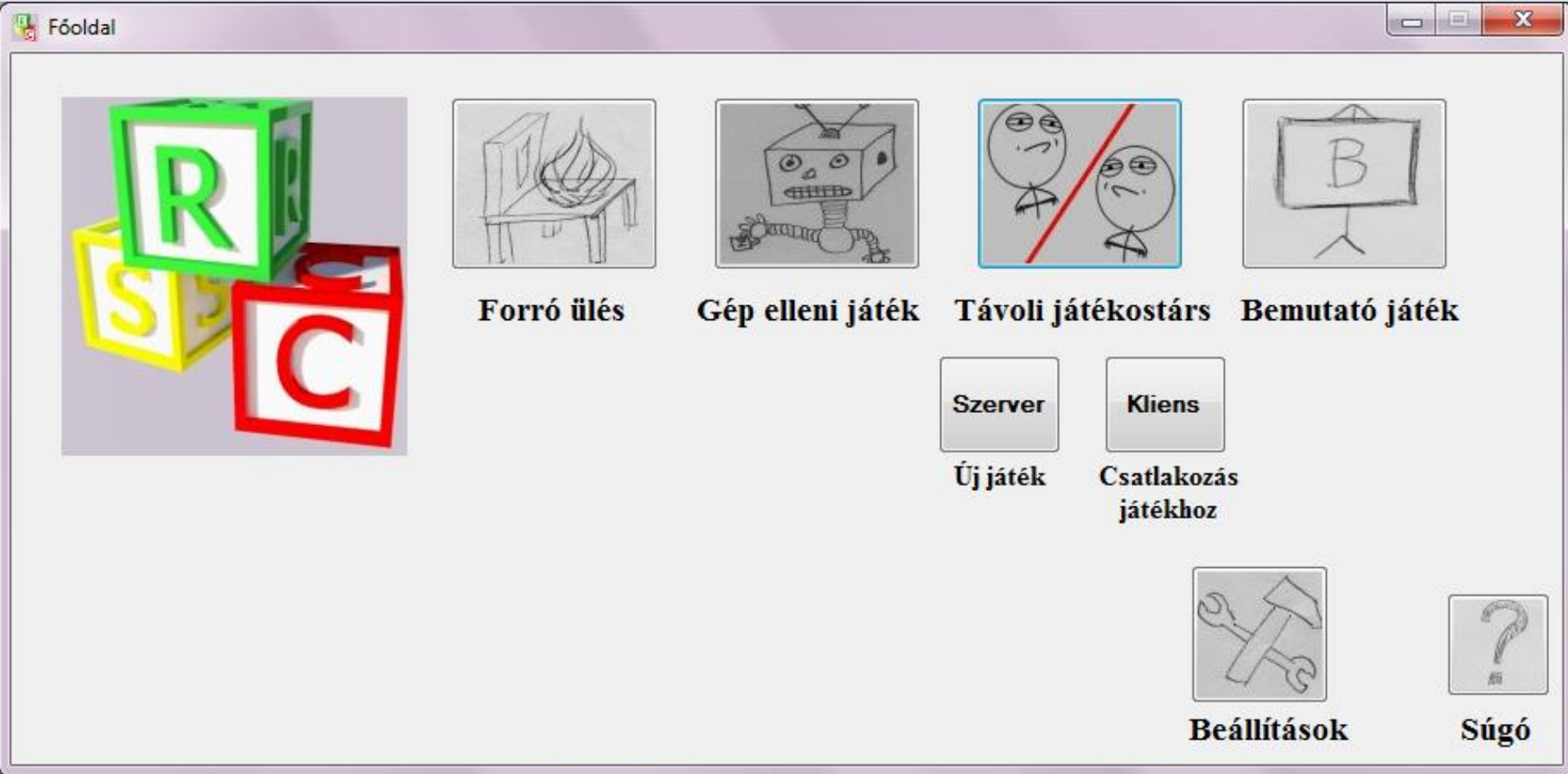
Mehet

Cserélni akarok

Passz

- Pontszámok
- Legutóbbi események
- Időlimit
- Zsák
- Saját betűk
- Mehet, passz, csere
- Tesztgombok (nem látszik)

A kezdőablak



A gépi játékos

- Szó keresése, az algoritmus ismertetése
 - Véges reakcióidő
- Passz, csere

Szavak ellenőrzése

- Betűk elhelyezkedése
- Szavak nyelvtani ellenőrzése
 - Szóellenőrző függvény (Word szótára)
 - Saját, kigyűjtött két - és hárombetűs szavak
 - Egymás ellenőrzése

Távoli játékos

- Kliens - szerver
- Socketek, szálak használata

Frissítés

- Célja
- Ellenőrzés
- Letöltés, használat

Tesztelés, továbbfejlesztés

- Tesztelés célja
 - gép kockái
 - 80 húzás
- Továbbfejlesztés
 - Játszani kívánók kapcsolatfelvétele
 - Házi szabályok
 - Idegen nyelvre történő alkalmazás