

MARTON PÉTER TIBOR

GO

ÖSSZEFOGLALÁS

Dolgozatom fő célja a körülbelül 4000 éves *go* játék népszerűsítésére egy olyan szoftver készítése, amely bemutatja a játék történetét, megismerteti a szabályokat a kezdő játékosokkal és két játékos számára játéklehetőséget nyújt. A program, mely Kína és Japán nemzeti játékát ismerteti, ezáltal egyaránt szórakozási és tanulási lehetőséget biztosít, mivel „a stratégiai játékok királya” a lépésvariációk sokasága miatt, logikai képességeink fejlesztésére is alkalmas.

Munkám első fázisát a *go* szabályainak és stratégiáinak tanulmányozása tette ki. Ezt követően a program megtervezését végeztem. Ekkor került sor az egyes modulok felépítésének, működésének meghatározására és a program kezelőfelületének felvázolására. A tervezést objektumorientált szabályok szerint folytattam az esetleges továbbfejlesztések megkönnyítése miatt. Fontos szempontot képezett még a felhasználók pontos tájékoztatása és a program egyszerű kezelhetősége. A programot az elkészült tervek alapján *Borland Delphi* rendszerben fejlesztettem. Az így született *Windows* alkalmazást, a hibák kiszűrése miatt, különböző adatokkal és lépéskombinációkkal teszteltem. Ezután a felhasználók tájékoztatására egy súgót terveztem, amelyet *Microsoft Help Workshop* segítségével készítettem el. Ugyancsak ezt a célt szolgálja a szoftver felhasználói útmutatója, mely a program telepítésétől kezdve segítséget biztosít a játékosok számára.

Végeredményként egy olyan program született, mely egy kisebb teljesítményű számítógépen is probléma nélkül futtatható és kellemes időtöltést kínál a *go* iránt érdeklődőknek. Barátságos felülete, egyszerű kezelése és teljes szabálygyűjteménye miatt talán azok érdeklődését is felkelti eme stratégiai játék iránt, akik eddig nem ismerték, és ezáltal is bővíti a *go* egyre szélesedő táborát.

A dokumentumban található *go*-val kapcsolatos kifejezések:

- fogoly
- élet
- öngyilkos kő
- *ko*-szabály
- két szem
- *seki*