

PRASTYIK ANDRÁS

A SNAPSZER KÁRTYAJÁTÉK

ÖSSZEFOGLALÁS

A feladatom egy snapszer játékot bemutató, és népszerűsítő szoftver elkészítése volt, külön kitérve a négy illetve két játékkal játszott kártyajátéokra.

A szoftver célja, hogy megismertesse és megszerettesse ezt a klasszikus magyar kártyajátékot a felhasználóval, a szabályok megértésén és elsajátításán keresztül.

A fejlesztési folyamatban először tanulmányoznom kellett a rendelkezésre álló szakirodalmat (kártya szabályok), a szabályok megértése és elsajátítása után lehetőség nyílt a szoftver megtervezésére. A szoftver elkészítése során beépítettem a számítógép elleni küzdelem lehetőségét, valamint a bemutató játék (csak a számítógép játszik) üzemmódot is. Meg kellett oldanom, hogy számítógép különböző nehézségi fokokon tudjon gondolkodni, illetve azt, hogy lássuk-e a kártyalapjait vagy sem. A játék még tartalmazza a helyzetérzékeny sűgórendszert is, a kártyajáték és a játékszabályok könnyebb megértése és elsajátítása érdekében. A szoftverfejlesztés három fázisra tagolódott: a négy játékos üzemmód elkészítése, a két játékos üzemmód elkészítése, a sűgó rendszer kiépítése. A teljes fejlesztés teszteléssel zárult, a teszteredmények tükrében néhány változtatást kellett még elvégezni a szoftver tökéletes működése érdekében.

A diplomamunka eredményeképpen létrejött egy Windows-os felülettel rendelkező, a kitűzött céloknak megfelelő, könnyen továbbfejleszthető – bővíthető szoftvertermék.

Kulcsszavak:

Borland Delphi 4.0

Snapszer

Kártyajáték

Játék