

Jan Novák: program Pejsek – podrobnější specifikace

Jako zápočtový program implementuji karetní hru jménem Pejsek.

Výsledkem tedy budou pravidla hry a sada programů: server, nějaký grafický klient s pěknou grafikou a klient s umělou inteligencí ovládaný počítačem.

Tyto programy by měly být na sobě nezávislé a sestavitelné na většině systémech. Zřejmě bych použil jazyk C++ nebo C, nebo oba, a k tomu nějaké běžné knihovny na sockety, grafiku (boost, GTK nebo SDL, atd.).

Pejsek je karetní hra, která se hraje ve třech hráčích, s mariášovými jednohlavými kartami. Nevím, k čemu bych ji přirovnal, hraje se podle obrázků, které jsou na kartách. Ve hře jsou různé druhy karet: zvířátka, obchodníci, lákadla, dárečky a inspekce. Karty ve hře se pohybují mezi lízacím balíčkem, rukou, hráčovými kartami na stole, odhazovacím balíčkem a zverimexem. Cílem hry je získat dva pejsky nebo odhalit, že soupeř je v jedné z nepřipustných situací. Pravidla a možnosti ve hře jsou velmi pestré, existují různé strategie, triky a tahy na zmatení soupeře.