

Zápočtový program Pexeso – Petr Bělohlávek

Jazyk: Java 6/7

Platforma: Java virtual machine

Pravidla: V každém kole hráč otočí 2 kartičky a pokud jsou správné, odebere je ze stolu a připíše si body, v opačném případě je otočí zpět obrázkem dolů.

Popis aplikace: Aplikace bude obsahovat GUI (swing/awt) a umělou inteligenci schopnou hrát proti člověku. Program bude do jisté míry konfigurovatelný (vlastní sady obrázků, různé parametry kvality virtuálního protihráče, časová omezení a možná i něco navíc).

Ovládání: myš

Dokumentace: v angličtině, vygenerované html pomocí javadoc (tzn. přímo ve zdrojovém kódu).

Rád převedu úhledné a odkazy provázané html do pdf.

GitHub: současný stav vývoje můžete nalézt ve veřejném repozitáři na

<https://github.com/petrbel/MemoryGame>, kam postupně commituji zásadnější změny v kódu.