

Scenariusz układanka

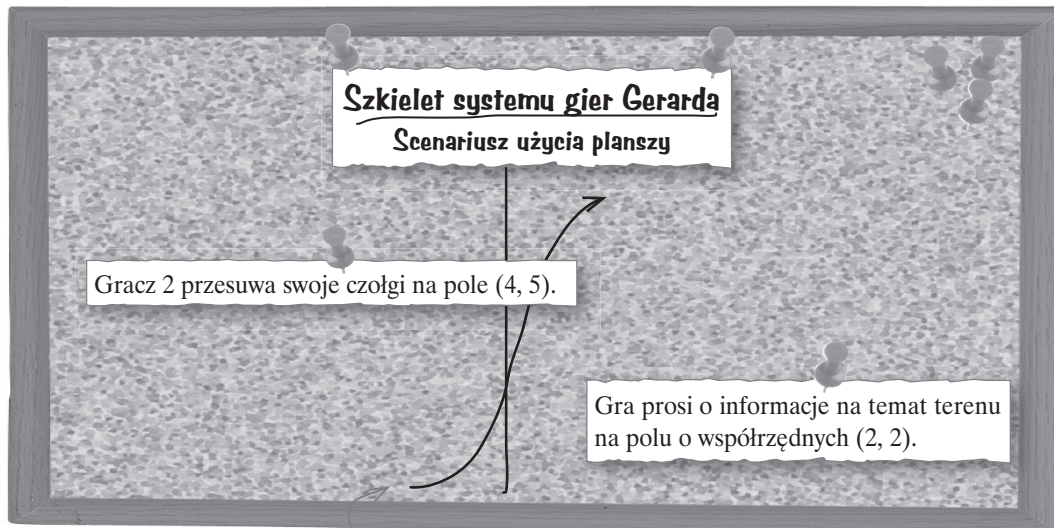
Wymyśl scenariusz dla interfejsu Board, który właśnie napisałeś.

W tym rozdziale gra toczy się o zmniejszenie ryzyka. Dwie strony wcześniej, na podstawie kilku wymagań, jakie określiliśmy, napisałeś interfejs Board. Obecnie jednak Twoim zadaniem jest określenie, czy o czymś nie zapomnieliśmy. Powinieneś to zrobić szybko — zanim Gerard zobaczy efekty Twojej pracy i znajdzie w niej jakieś błędy.

Twoje zadanie polega na wybraniu fragmentów scenariusza umieszczonych u dołu strony i przypięciu ich na korkowej tablicy w sensownej kolejności. Scenariusz powinien obejmować realistyczny fragment gry. Kiedy skończysz, sprawdź, czy czegoś nie brakuje w interfejsie Board, a jeśli faktycznie znajdziesz jakieś braki, to uzupełnij je w kodzie. Może się okazać, że nie wszystkie fragmenty scenariusza będą Ci potrzebne. Powodzenia!

Właśnie to jest ryzyko, które staramy się zmniejszyć lub całkowicie wyeliminować dzięki zastosowaniu scenariusza.

Na tablicy przypięliśmy dwa elementy scenariusza, aby ułatwić Ci rozpoczęcie pracy.



Przypinaj fragmenty scenariusza na tej tablicy.

Elementy scenariusza umieszczaj w obu kolumnach.

- Gracz 1 rozpoczyna bitwę z Graczem 2.
- Jednostki Gracza 1 przegrywają bitwę.
- Gracz 2 przesuwa swoją armię na pole (4, 5).
- Projektant gry tworzy planszę w określonej
- Gra prosi o informacje o terenie na polu (4, 5).
- kości i wysokości.
- Jednostki Gracza 1 zostają usunięte z pola (4, 5).
- Projektant gry określa wysokość i szerokość.
- Jednostki Gracza 2. wygrywają bitwę.
- Gra prosi o informacje o jednostkach
- Gracz 1 przesuwa artylerię na pole (4, 5).
- umieszczonych na polu (4, 5).
- Projektant gry tworzy nową planszę.
- Gracz 1 przesuwa jednostki inżynieryjne na pole (2, 2).

