

Java

(studia dzienne)

zadanie nr 6
17 listopada 2005

Napisz *aplet* w technologii *AWT*, który będzie grą logiczną zwaną „*samotnikiem*”. Wszystkie pola w tej grze powinny być przyciskami (plansza do „*samotnika*” składa się aż z 33 pól) — należy więc starannie przemyśleć sposób tworzenia przycisków i związanych z nimi słuchaczy zdarzeń akcji.

Zasady gry są bardzo łatwe. Plansza do gry ma kształt regularnego krzyża wpisanego w kwadrat 7×7 o grubości ramion na 3 pola (początkowo wszystkie pola oprócz jednego na samym środku są wypełnione pionami). Piony przesuwa się po planszy, przeskakując jednym przez drugi poziomo lub pionowo i usuwając z planszy pion, przez który się przeskoczyło. Celem gry jest pozbycie się z planszy jak największej liczby pionków (najlepiej wszystkich z wyjątkiem jednego). Wygląd planszy i dalsze szczegóły dotyczące zasad gry można znaleźć w internecie. W „*samotnika*” można nawet zagrać na stronie: <http://www.mojegry.pl/graj.php?id=77>.

Po każdym ruchu należy sprawdzić, czy gra się skończyła, a jeśli tak, to zablokować wszystkie przyciski na planszy. Obok planszy do gry powinien się znaleźć przycisk wznowiający grę (przejdzie do stanu początkowego). W trakcie gry, *aplet* powinien odtwarzać w tle jakąś spokojną muzykę (Chopin, Debussy, Kilar, itp), a gdy gra dobiegnie końca muzyka ma cichnąć.

Uwaga:

Łamigłówka ta została podobno wymyślona przez Pellisona na rozkaz Ludwika XIV. Znana we Francji już pod koniec XVI wieku, znaczną popularność zdobyła w XVII wieku, by następnie rozprzestrzenić się na całą Europę. W Polsce samotnik, zwany także zakonniczką lub kapucynkiem, znany jest od przełomu XVII i XVIII wieku.

Paweł Rzechonek
Wrocław, 10 listopada 2005.