

# Java

(studia wieczorowe)

zadanie nr 6  
16 listopada 2005

Napisz *aplet* w technologii *AWT*, który będzie grą logiczną zwaną “*dwoma kolorami*”. Wszystkie pola w tej grze powinny być przyciskami (plansza do “dwóch kolorów” składa się aż z 25 pól) — należy więc starannie przemyśleć sposób tworzenia przycisków i związanych z nimi słuchaczy zdarzeń akcji.

Zasady gry są bardzo łatwe. Kwadratowa plansza  $5 \times 5$  wypełniona jest pionkami w dwóch kolorach: czerwone i niebieskie (początkowo trzy pionki w każdym narożniku są czerwone, a pionki w polach środkowych są niebieskie). Wskazanie pionka powoduje zmianę jego koloru na przeciwny (z czerwonego na niebieski a z niebieskiego na czerwony); pola bezpośrednio sąsiadujące ze wskazanym (u góry, u dołu, z lewej i z prawej) także zmieniają kolory. Celem gry jest pokolorowanie planszy na ten sam kolor. Wygląd planszy i dalsze szczegóły dotyczące zasad gry można znaleźć w internecie. W “dwa kolory” można nawet zagrać na stronie <http://www.mojegry.pl/graj.php?id=62>.

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 wznawiający grę (przejdzie do stanu początkowego).

*Paweł Rzechonek*  
Wrocław, 9 listopada 2005.