

# Pexeso

AD7B36WPA – semestrální práce

ČVUT FEL

obor STM - Softwarové inženýrství, kombinované studium  
4. semestr

**Zpracovala:**

 Radoslava Jandová (jandora1)

V Praze dne 7. srpna 2011

## **1. Popis zadání**

V Java EE implementujte pomocí servletů, JSP a Java Beans hru pexeso s volitelným počtem hracích karet (alespoň 4×4, 8×8). Hru hraje vždy jeden hráč proti počítači. Obrázky na kartách můžete nahradit čísly.

## **2. Návrh architektury aplikace**

### **2.1. Použitý software:**

- vývojové prostředí NetBeans IDE 6.9.1
- aplikační server Tomcat 6.0

### **2.2. Návrh hlavních tříd**

- Package „jandora1“ – obsahuje tři třídy
  - Karta.java = třída pro popis karty pexeso.
  - Pexeso.java = servlet pro hru.
  - Plocha.java = třída, kde se vytváří plocha pro hru a udržuje se informace o všech kartách.

## **3. Implementace**

Kompletní implementace - viz přiložený soubor jandora1\_pexeso.zip.

## **4. Pravidla hry**

Hra je určena pro 1 hráče, který hraje proti PC.

Po kliknutí na název hry "PEXESO" se otevře hrací plocha.

První hraje hráč a kliknutím myši otočí dvě libovolné karty.

Pokud jsou čísla shodná, pak se hráči připočtou body.

Následně, nebo pokud nejsou čísla shodná, objeví se tlačítko "Otoč vše zpět..."

Po kliknutí na výzvu se karty otočí.

Hraje počítač, což je oznámeno textem "Hrál počítač..."

Kroky 3 – 7 se opakují, dokud nejsou všechny dvojice čísel nalezeny.

Hra je skončena, když jsou všechny karty vyčerpané, tzn. není již žádná dvojice, kterou by šlo otočit.

Okno se uzavře kliknutím na křížek vpravo nahoře.

## **5. Závěr**

V semestrální práci jsem si vyzkoušela základní možnosti, které nabízí technologie JavaEE s frameworkem JSP. Technologie se ukázala jako funkční.

## **6. Zdroje**

[1] **Podklady k přednáškám a cvičením předmětu AD7B36WPA** [online]. Poslední úprava 17. 5. 2011 [cit. 2011-07-31]. Dostupné z WWW: <<http://edux.feld.cvut.cz/courses/A7B39WPA>>.

[2] **Konzultace:** Radek Hübner, username Hubnera, STM-Swl, kombinované studium.