

# Harmonogram i cel pracy inżynierskiej

Temat: Język programowania zaprojektowany do definiowania zasad gier

Cel: Celem pracy jest stworzenie gramatyki języka umożliwiającego definiowanie zasad gier oraz interpretera, który będzie mógł przeprowadzić jej symulację. Dodatkowo język będzie umożliwiał implementację strategii w celu przeprowadzenia badania skuteczności różnych strategii względem siebie.

Harmonogram:

- 24.10 – Analiza tekstu i produkcja drzewa składniowego

Analiza leksykalna i składniowa przy pomocy analizatorów Flex i Bison, która wyprodukuje drzewo składniowe dla pliku wejściowego. Zdefiniowana zostanie podstawowa gramatyka umożliwiająca zdefiniowanie najprostszych gier (np. 3 5 7, kółko i krzyżyk)

- 07.11 – Analiza semantyczna i budowa obiektu gry

Analiza semantyczna drzewa składniowego (sprawdzanie deklaracji, nazw itd.), budowa obiektu gry i implementacja podstawowych funkcji (wyświetl stan, wykonaj ruch)

- 21.11 – Dokończenie obiektu i implementacja strategii

Wykrywanie końcowych stanów rozgrywki oraz wydawanie wypłaty. Możliwość implementacji strategii automatycznie wykonującej ruchy

- 05.12 – Symulacja rozgrywki

Możliwość przeprowadzenia symulacji rozgrywki przez interpreter, automatyczne testowanie zdefiniowanych strategii