

IJA: Úkol č. 2

Zadání:

- pracujte v svn, adresář `uko12`
- připravte adresářovou strukturu podle zadání Projektu
- vytvořte základní aplikaci Projektu
 - po spuštění se vytvoří hrací pole, je možné parametrizovat (viz zadání Projektu)
 - vytvoří a zobrazí se figurky podle zadaných parametrů (počet hráčů)
- v kořenovém adresáři se příkazem `ant compile` provede překlad aplikace
 - po překladu vznikne jar archiv
- v kořenovém adresáři se příkazem `ant run` aplikace spustí
 - spouští se jar archiv
 - aplikace se ukončuje standardním způsobem (tlačítko, menu, ...)
- pro účely úkolu není potřeba realizovat další prvky z Projektu

Odevzdání

- úkol bude hodnocen z svn, adresář `uko12`
- adresářovou strukturu také zabalte do archivu `zip` a odevzdejte prostřednictvím informačního systému, termín *Úkol 2*
 - název archivu bude `xlogin.zip`, kde `xlogin` je login vedoucího týmu
 - součástí archivu nebudou přeložené soubory (přípona `class`), archivy `jar`, ani dokumentace! Externí `jar` archivy nepřikládejte, pokud je vaše řešení vyžaduje, vytvořte pro potřeby odevzdání do informačního systému v adresáři `lib` skript s názvem `get-libs.sh`, který po spuštění uvedené knihovny stáhne z internetu (předpokládejte prostředí Unix/Linux a přítomnost nástroje `wget`)
- hodnocení každého člena týmu lze přerozdělit, platí stejná pravidla jako v Projektu
- **Úkol se vypracovává v týmu, odevzdává pouze vedoucí týmu.**