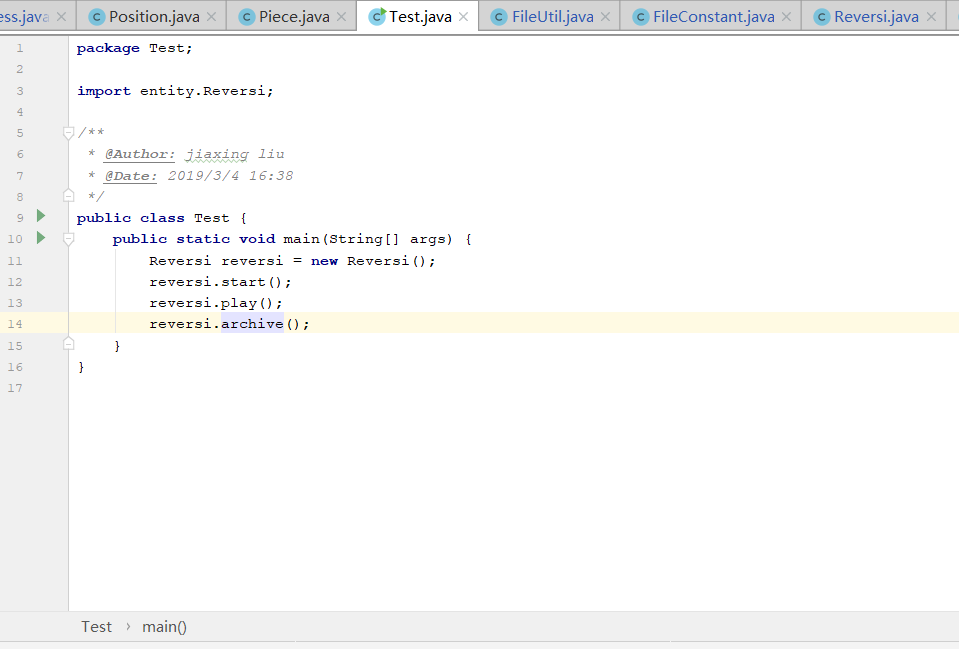
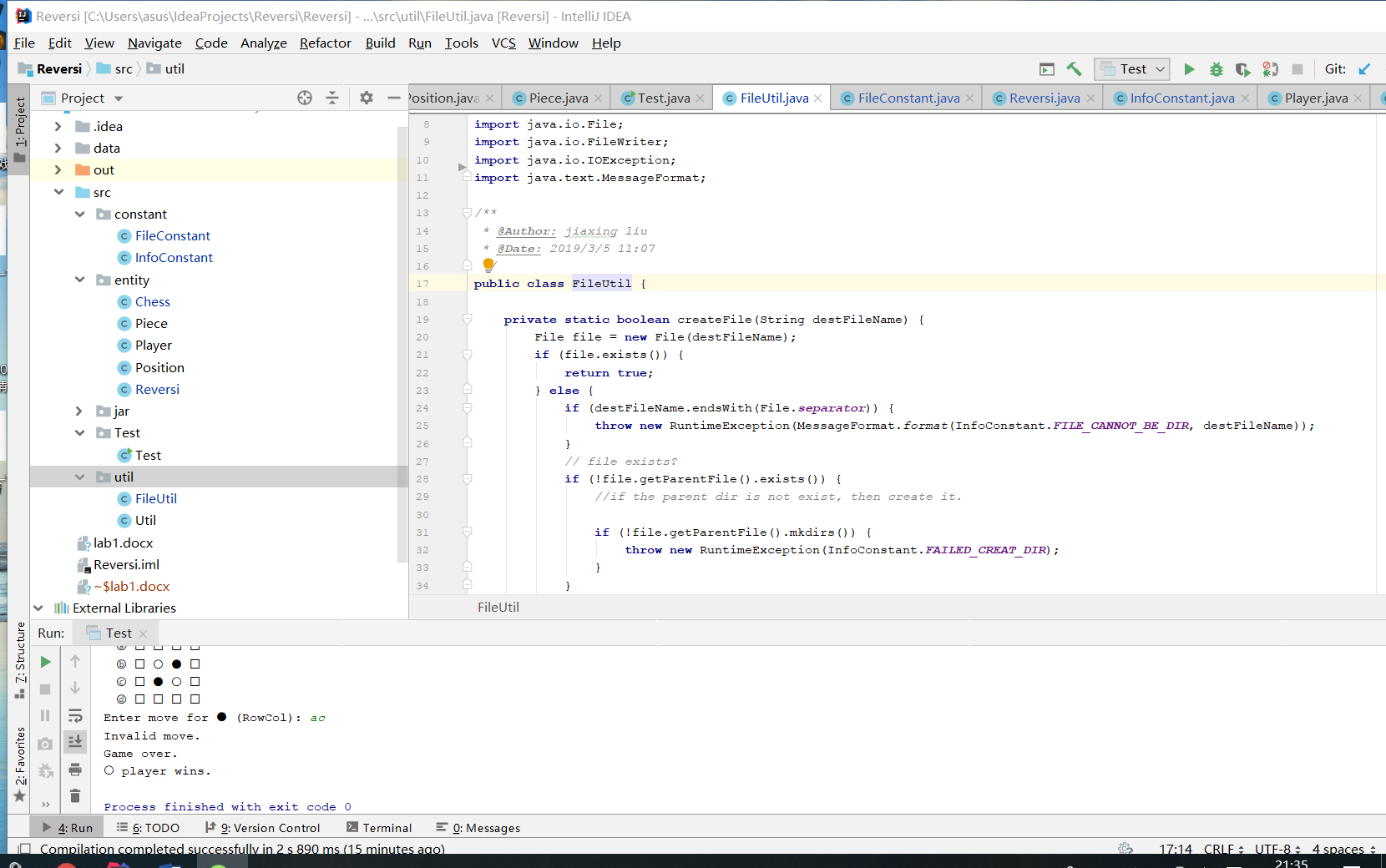
这个程序基本上是按照pdf中给的例子做了一遍。其中Test类为启动类，在包test下面，运行其主程序可以执行。关于如何运行以及程序会做出怎样的互动在pdf中已经说的很清楚了，我在这里就不再做过多说明。

1 我就谈一下我关于面向对象部分的思考以及如何实现的。



可以看得出，宏观上我用一个对象在表示整个程序。这个对象就是reversi。程序开始，reversi对象调用start方法，这个方法里面含有从控制台获得用户输入棋盘大小以及电脑玩家执棋的颜色，并会根据这些数据创建两个player对象和一个chess对象。此后，reversi对象会调用play方法，也就是从控制台获得玩家的输入，打印棋盘，电脑玩家下棋之后打印棋盘，同时会不断检查游戏状态，确保游戏按照规定的流程进行。游戏结束以后，会调用archive方法进行存储，存入棋局信息。

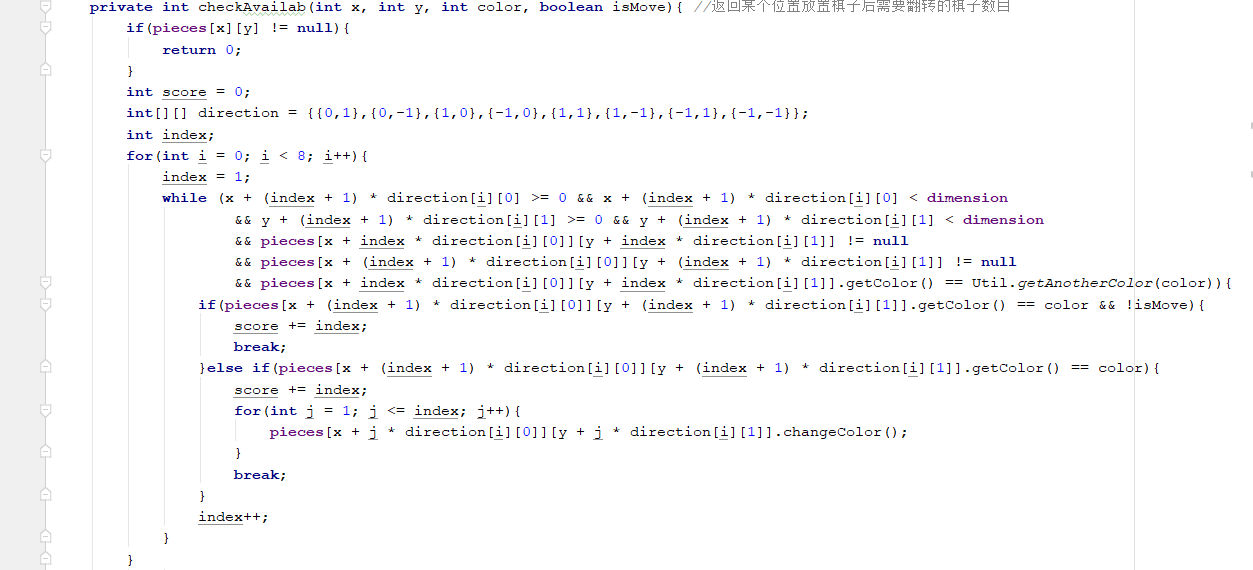
为了便于组织程序的逻辑，我相应的创建了棋子类，棋局类，玩家类，位置类。这些类的代码数量不一，但在逻辑上或者功能上都起到了很多的作用。



除此以外，我也创建了其他的一些类，包括专门用于文件读写的FileUtil类，用于提供一些辅助方法的工具类函数，用于提供与输出信息相关的字符串常量类InfoConstant类，与文件常量有关的FileConstant类。

2 关于某个方法的实现

程序里面其实最为复杂一点的问题是如何判断一个位置是否可以放下某种颜色的棋子，以及放下了该棋子，可以翻转多少枚对方的棋子。



方法大概如此吧，我觉得最为厉害的一点就是用了一个数组来代表八个方向，这样的话加一层循环就能解决向八个方向遍历的问题。