

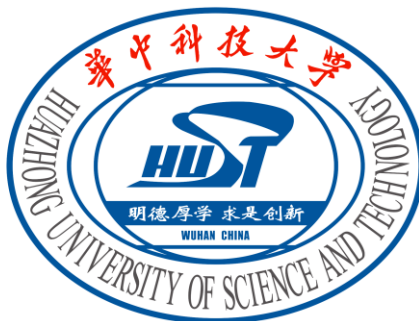
基于Java的面向对象程序设计

陈维亚

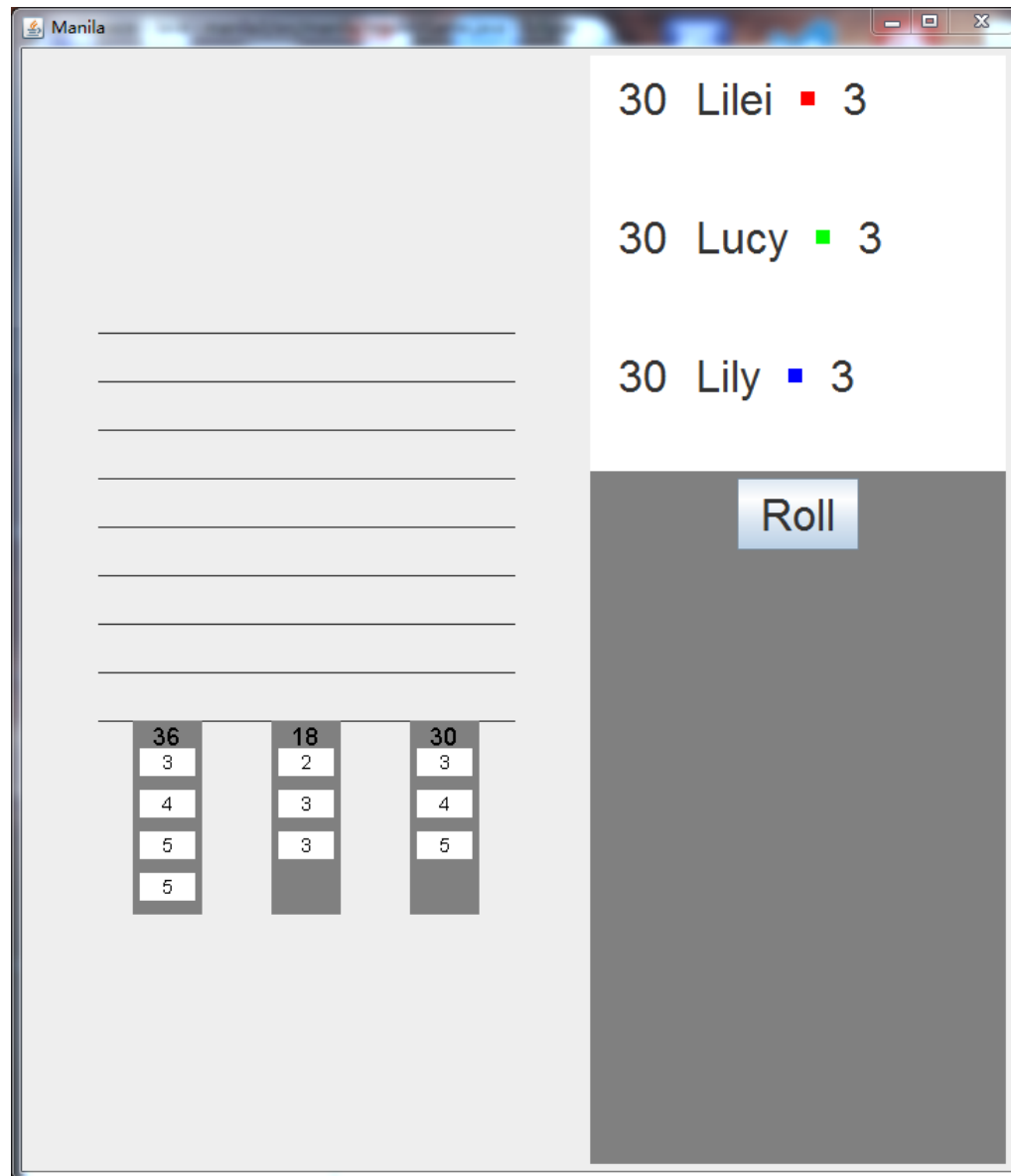
weiya_chen@hust.edu.cn

华中科技大学软件学院

第33讲：课程设计指导课 3



1. 谁说了算（新增窗体）
2. 进一步扩展

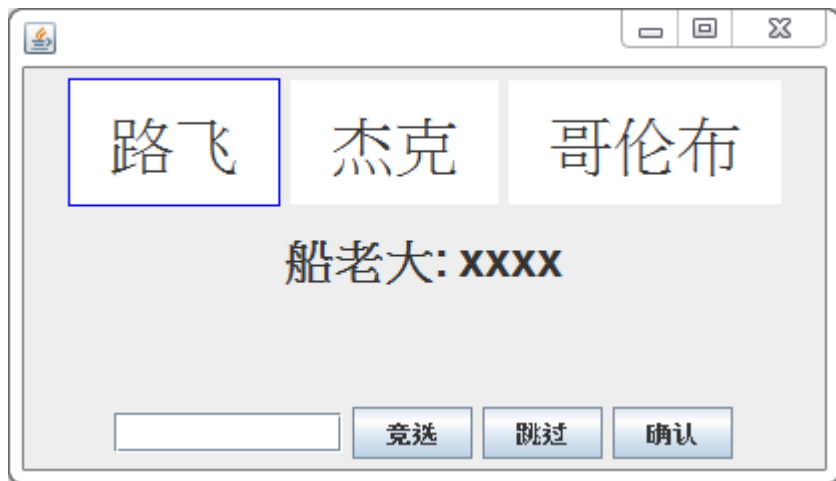


□ 选举船老大

由于先选择登船的玩家具有先发优势（从概率上讲，更容易赢得游戏），我们决定以竞选的方式获得优先选择权（称之为“船老大”）。

船老大竞选方式如下：从某个随机玩家开始喊价，最低1元起，按固定顺序进行，出价最高的玩家获得船老大的资格。

□ 选举船老大



修改步骤

1. 创建窗体 `ChoosingBossView` , 添加各种组件。
2. 修改 `PlayerView` 类 , 使其具有两种显示模式。
3. 修改 `PlayerView` 类和 `GameView` 中修改 `updatePlayersView` 方法 , 使其可以为当前玩家添加边框。
4. 创建监听类 `ChoosingBossController` , 为按钮添加监听对象。
5. 在监听类中设置处理不同事件的方法 (`bid` , `pass` , `confirm`) , 并修改游戏属性值。
6. 在 `Game` 中添加 `boss_pid` , 根据该id设置登船顺序。

2. 进一步扩展

□ 扩展规则

更多位置

股票

海盗

保险公司

领航员

...

发挥你的想象力



课程总结