1.Nếu bạn chưa làm như vậy, hãy cài đặt Java và IntelliJ trên máy tính của bạn. Phiên bản Java phải ít nhất

Java1 15.

2. Tải tệp tin-1.1.1.zip từ DTU Learn with IntelliJ Project đã chuẩn bị sẵn về máy tính của bạn

và giải nén nó trên máy tính của bạn ở nơi bạn muốn có các dự án IntelliJ cho khóa học này.

Bắt đầu IntelliJ và mở dự án này trong IntelliJ bằng cách mở pom.xml (với "Tệp->Mở..."). Cũng cố gắng xây dựng và bắt đầu dự án (lớp chính là StartRoboRally trong gói dk.dtu.compute.se.pisd.roborally).

3. Kiểm tra dự án này và tìm ra vị trí của các thành phần khác nhau và cách chúng tương tác

(điều này cũng sẽ được thảo luận một chút trong bài giảng). Ghi lại tất cả các gói, các lớp quan trọng nhất và

(công khai/công khai) với các nhận xét JavaDoc (xem các mẫu thiết kế gói trong dự án này để biết ví dụ về những nhận xét như vậy và cả https://www.oracle.com/technical-

tài nguyên/bài viết/java/javadoc-tool.html).

4. Ngay bây giờ, bạn có thể bắt đầu và dừng trò chơi cũng như đóng ứng dụng. Và khi bạn bắt đầu một trò chơi mới, một trò chơi sẽ xuất hiện bảng với quân cờ của người chơi trên đó và cũng có một số trường dành cho thẻ và nút lập trình. Nhưng khi nếu bạn nhấn gamepad hoặc các nút, không có gì xảy ra. Ngoài ra, có một thanh trạng thái ở phía dưới

cho biết hiện đang đến lượt của người chơi.

Bạn phải thay đổi điều đó trong tác vụ này: Khi người dùng nhấp vào một trường không có trình phát (hoặc một chút chính xác hơn là rô bốt của người chơi), thì rô bốt của người chơi hiện tại phải di chuyển đến không gian này; và sau đó nó phải đến lượt người chơi tiếp theo.

Trong dòng trạng thái, cho đến nay bạn chỉ có thể xem lượt của người chơi nào. Bạn cũng cần thêm một chút thông tin về dòng trạng thái: Dòng trạng thái cũng phải cho biết đã có bao nhiêu nước đi trong trò chơi.

Dưới đây, nó sẽ được giải thích thêm một chút về cách bạn có thể giải quyết hai nhiệm vụ đó.

5. Bước đầu tiên là để trình phát hiện tại di chuyển khi người dùng nhấp vào một trường và trường đó trống. phần mềm đó mà bạn đã được cung cấp đã được xây dựng theo cách mà khi người chơi nhấp vào một trường, một phương thức moveCurrentPlayerToSpace trong GameController; nhưng phương pháp này không làm gì cả. Ở đây bạn phải hoàn toàn

lập trình nó chính xác như trong trường nhận xét TODO bằng cách sử dụng các lớp mô hình Board, Player và Không gian (chúng sẽ được thảo luận thêm một chút trong lớp). Để làm được điều đó, người ta phải hiểu cái nào thông tin mà các lớp mô hình này cung cấp và cách thay đổi thông tin này.

Khi bạn đã triển khai phương thức moveCurrentPlayerToSpace, bạn phải kiểm tra xem giải pháp của mình có hoạt động tương ứng hay không ý định. Nếu không, hãy sử dụng trình sửa lỗi để tìm lỗi. Chỉ tiếp tục lập trình bước tiếp theo khi tính năng này hoạt động như dự định.

Trên thực tế, có một lớp thử nghiệm GameControllerTest trong dự án cũng kiểm tra xem phương thức moveCurrentPlayerToSpace được triển khai chính xác. Cũng thử nếu thử nghiệm này chạy qua; nhấp chuột phải vào

lớp GameControllerTest trong IntelliJ và chọn "Run GameControllerTest".

6. Thêm bộ đếm vào trò chơi của bạn (Bảng lớp) bằng getter và setter (hãy nhớ gọi notifyChange() khi bộ đếm thay đổi). Mục đích của bộ đếm này là đếm số lần di chuyển để số này có thể được hiển thị trong thanh trạng thái.

Khi bạn đã triển khai bộ đếm này, bạn có thể mở rộng mã mà bạn đã lập trình trong phương thức moveCurrentPlayerToSpace trong GameController để bộ đếm được tính mỗi khi người chơi di chuyển.

Cuối cùng, bạn phải thay đổi phương thức getStatusMessage() trong lớp Board để nó trả về một Chuỗi. đại diện không chỉ tên của người chơi mà còn cả số nước đi trong trò chơi cho đến nay (sử dụng quầy tính tiền). Kiểm tra xem trò chơi của bạn hiện có hoạt động như dự định không. Nếu quầy chậm hơn một chút, hãy kiểm tra xem bạn có quên thêm thông báoChange() trong phương thức setCounter().

7. Làm quen với trò chơi và luật chơi RoboRally (https://boardgamegeek.com/boardgame/18/roborally). Bạn có thể tìm bộ quy tắc cho trò chơi dưới dạng tệp PDF tại đây: http://media.wizards.com/2017/rules/roborally\_rules.pdf

Thiết lập phân loại đầu tiên với các khái niệm thiết yếu của trò chơi. Điều này có thể được thực hiện, ví dụ, bằng cách đánh dấu tất cả các điều khoản và hành động quan trọng trong sách quy tắc (trên giấy hoặc dưới dạng PDF) rồi lập danh sách những từ đó.

Nên tách khái niệm (danh từ) khỏi hành động (động từ)