

به نام خدا

Produced by: Amirhossinparsapor

Mahdi afkhami

Ali afkhami

- ابتدا برد بازی با استفاده از ۳ تا تابع طراحی و چاپ میکنیم که اول با استفاده از تابع initialize board مهره های سیاه و سفید را مرتب میکنیم که در این تابع با دوتا for جایگاه مهره که یک در میان هستند را قرار دادیم و سپس با تابع visualize زدیم که این تابع نماد مهره را که با استفاده از switch case زدیم را نشان میدهد سپس با تابع print board چارت شکل و نماد های بازی بین خط ها با کمک تابع visualize چاپ میکنیم و سپس دو تابع را در main چاپ میکنیم.
- در ادامه نیاز داریم به ورودی گرفتن از بازیکن در ابتدا ستون کخ با char نشان دادیم سپس ردیف که از ۰ تا ۷ شماره گذاری کردیم سپس char که موقع cin وارد میکنیم با استفاده از تابع char to int به عدد تبدیل میکنیم تا متوجه شویم که ببینیم روی array ۲ بعدی وجود دارد یا نه اگر وجود حرکت های بعدی را انجام میدهیم.
- با استفاده از تابع are enemy جاهایی که مهره های دشمن روی برد هستند مشخص میکند.
- تابع is enemy nearby را بولین تعریف کرده و مقدار اولیه این تابع منفی گرفته چور همیشه که دشمن بهت نزدیک نیست و جاهایی که دشمن را بشه زد حتما باید بزنیم.
- تابع canattack تابعی است که با استفاده از بولین به دو نوبت بلک و وایت تقسیم میشود که با استفاده از دو حلقه for کل برد بررسی میکنیم و با استفاده از تابع is enemy nearby جاهای دشمن را تشخیص داده و وقتی بشه به دشمن حمله کرد را اجبار میکند.

chekhers

- تابع is move valid تابعی است که اجازه حرکت به مهره را میدهد و با دو تابع is can attack و enemy nearby این تابع رومیسازیم
- تابع is move valid for king که این تابع دسترسی هاش با تابع قبلی فرق میکند چون king میتواند به عقب نیز برود
- تابع clear screen برا شلوغ نشدن بازی طراحی شده که بازی طولانی و شلوغ نشه صفحه رو پاک میکند و دوباره از اول چاپ میکند که دستور لینوکس با ویندوز فرق میکند.