Nagy Balázs

Programozási technológia II. beadandó

Feladat leírása:

A képen szöveg, Betűtípus, képernyőkép, dokumentum látható

Automatikusan generált leírás

Osztálydiagram:

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, sárga látható

Automatikusan generált leírás

Esemény-eseménykezelő párosítások és tevékenység:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Esemény | Eseménykezelő | Tevékenység |
| Elindítjuk a programot | LovagitornaGUI | Kirajzolódik egy kezdeti 4x4-es tábla, valamint a menü |
| Menü események, játéktábla nagyságok közül oldalmenü nyitás, valamint „Exit” gomb kiíratása | JMenu, sizeMenuItem, exitMenuItem (ezek ActionListenerjei) | Mindegyik menü funkció működőképes, az exit bezárja a programot, a New pedig a méretnek megfelelő új pályát nyit. |
| Játéktábla gombjainak lenyomása | ButtonListener osztály actionPerformed metódusa | Egy gomb lenyomásánál a program leellenőrzi, hogy az aktuális ló léphet-e az adott mezőre. Ha nem, akkor konzolon jelzi, hogy nem, ha pedig igen, akkor a lovat átlépteti az adott mezőre, megváltoztatja a ló és mező tulajdonságait, majd frissíti a táblát. Emellett minden gombnyomásnál megnézi, hogy véget ér-e a játék, vagy van-e nyertes játékos. |
| Valaki megnyeri a játékot, vagy betelik a tábla | ButtonListener osztály actionPerformed metódusa | Mivel játék megnyerése/vége csak gomblenyomás után tud bekövetkezni, így ezt is a gomblenyomás eseménykezelőjével végzem el, ami meghívja a Board szükséges metódusait, hogy megnézze véget ért-e a játék. Ha igen, egy új ablakban kiírja a nyertest, valamint lehetőséget ad kilépésre és új játék indítására. Új játék esetén az eredeti táblamérettel egy friss játékot generál. |