

Damespiel Befehle

Die genannten Befehle beziehen sich auf ein Dame-Spiel (Schachspiel) in Java, und sie werden in der **JShell**-Umgebung ausgeführt, die es erlaubt, Java-Code interaktiv auszuführen. Hier ist die Erklärung für jeden Befehl:

- **jshell -R-ea**: Dieser Befehl startet die JShell-Umgebung mit der Option -R-ea, die dafür sorgt, dass Assertions (d.h. assert-Anweisungen im Java-Code) aktiviert werden.
- **/o lvp.java**: Dieser Befehl lädt die Datei lvp.java (LiveView) in die JShell-Umgebung.
- **Clerk.view()**: wird benutzen , um eine Verbindung zwischen den jshell und unsere Browser zu erstellen , in dem die graphische Darstellung des Spielfelds angezeigt und aktualisiert im laufe des Spiels werden .
- **/o Spielfeld.java** : Dieser Befehl lädt die Datei Spielfeld.java. Diese Datei enthält die Definition der Spielfeld-Klasse, die die Logik und Darstellung im Jshell behandelt.
- **/o DameView.java**
Die Datei DameView.java wird geladen. Diese Klasse enthält die Methoden zur grafischen Darstellung des Spiels im Browser
- **/o DameSpiel.java**
Die Datei DameSpiel.java wird geladen. Sie verbindet die Spiellogik mit der Darstellung und ermöglicht Interaktionen.
- **DameSpiel m = new DameSpiel();**
Mit diesem Befehl wird ein neues Objekt der Klasse DameSpiel erstellt und der Variablen m zugewiesen. Das ist das Hauptobjekt, das die gesamte Spielverwaltung übernimmt.
- **m.steinBewegenAusfuehren("b3","a4");**
Diese Methode führt einen Zug aus, bei dem ein Spielstein von der Position b3 zur Position a4 bewegt wird.