



Τεχνολογία Πολυμέσων

Σκουρτσή Δήμητρα-Άννα el18044

Χρησιμοποιήθηκε το IntelliJ IDE και υλοποιήθηκαν όλες οι απαιτήσεις έτσι όπως ζητούνταν. Στις περιπτώσεις δημιουργίας και φόρτωσης έχουν οριστεί τα κατάλληλα prompts που ενημερώνουν τον χρήστη για τα διαφορετικά πιθανά errors (κενές τιμές, μη αποδεκτές τιμές, μη ύπαρξη του συγκεκριμένου σεναρίου).

Αρχικά με χρήση του Scene Builder δημιουργήθηκαν τα απαιτούμενα παράθυρα (Medialab Minesweeper, Create scenario, Load scenario), και ύστερα για την υλοποίηση της λειτουργίας του κάθε κουμπιού χρησιμοποιήθηκε ο Controller.

Η λογική του παιχνιδιού βρίσκεται στις κλάσεις Minesweeper και MinesweeperGrid, ενώ το κάθε κελί του παιχνιδιού στην κλάση Cell. Για τα dialog windows έχει δημιουργηθεί η κλάση Dialog, ενώ υπάρχουν οι βοηθητικές κλάσεις για το γράψιμο και το διάβασμα ενός σεναρίου. Οι κλάσεις DifficultySettings και GameParams έχουν δημιουργηθεί για να κρατάνε την πληροφορία που αφορά τις παραμέτρους του παιχνιδιού πέρα από τις πληροφορίες που παρέχει το σενάριο.

Εικόνες από την λειτουργία της εφαρμογής:

Create scenario

SCENARIO_ID

Difficulty level

Number of mines

Super-Mine

Total time

Create

Ρομπρ παράθυρο δημιουργίας νέου σεναρίου

Load scenario

SCENARIO_ID

Select

Ρομπρ παράθυρο επιλογής σεναρίου

