package org.liky.game.frame;

/\*\*

\* @author Lenovo

\* 主程序

\*

\* \*/

import java.awt.Color;

import java.awt.Font;

import java.awt.Graphics;

import java.awt.Toolkit;

import java.awt.event.MouseEvent;

import java.awt.event.MouseListener;

import java.awt.image.BufferedImage;

import java.io.File;

import java.io.IOException;

import javax.imageio.ImageIO;

import javax.swing.JFrame;

import javax.swing.JOptionPane;

public class FiveChessFrame extends JFrame implements MouseListener, Runnable {

// 取得屏幕的宽度

int width = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize().width;

// 取得屏幕的高度

int height = Toolkit.getDefaultToolkit().getScreenSize().height;

// 背景图片

BufferedImage bgImage = null;

// 保存棋子的坐标

int x = 0;

int y = 0;

// 保存之前下过的全部棋子的坐标

// 其中数据内容 0： 表示这个点并没有棋子， 1： 表示这个点是黑子， 2：表示这个点是白子

int[][] allChess = new int[19][19];

// 标识当前应该黑棋还是白棋下下一步

boolean isBlack = true;

// 标识当前游戏是否可以继续

boolean canPlay = true;

// 保存显示的提示信息

String message = "黑方先行";

// 保存最多拥有多少时间(秒)

int maxTime = 0;

// 做倒计时的线程类

Thread t = new Thread(this);

// 保存黑方与白方的剩余时间

int blackTime = 0;

int whiteTime = 0;

// 保存双方剩余时间的显示信息

String blackMessage = "无限制";

String whiteMessage = "无限制";

public FiveChessFrame() {

// 设置标题

this.setTitle("五子棋");

// 设置窗体大小

this.setSize(550, 540);

// 设置窗体出现位置

this.setLocation((width - 550) / 2, (height - 540) / 2);

// 将窗体设置为大小不可改变

this.setResizable(false);

// 将窗体的关闭方式设置为默认关闭后程序结束

this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT\_ON\_CLOSE);

// 为窗体加入监听器

this.addMouseListener(this);

// 将窗体显示出来

this.setVisible(true);

t.start();

t.suspend();

**public** **void** paint(Graphics g) {

// 双缓冲技术防止屏幕闪烁

BufferedImage bi = **new** BufferedImage(550, 540,BufferedImage.***TYPE\_INT\_RGB***);

Graphics g2 = bi.createGraphics();

g2.setColor(Color.***black***);

// 绘制背景

g2.drawImage(bgImage, 1, 20, **this**);

// 输出标题信息

g2.setFont(**new** Font("黑体", Font.***BOLD***, 20));

g2.drawString("游戏信息：" + message, 130, 45);

// 输出时间信息

g2.setFont(**new** Font("宋体", 0, 14));

g2.drawString("黑方时间：" + blackMessage, 390,140);

g2.drawString("白方时间：" + whiteMessage, 390, 200);

// 绘制棋盘

**for** (**int** i = 0; i < 19; i++) {

g2.drawLine(10, 70 + 20 \* i, 370, 70 + 20 \* i);

g2.drawLine(10 + 20 \* i, 70, 10 + 20 \* i, 430);

}

// 标注点位

g2.fillOval(68, 128, 4, 4);

g2.fillOval(308, 128, 4, 4);

g2.fillOval(308, 368, 4, 4);

g2.fillOval(68, 368, 4, 4);

g2.fillOval(308, 248, 4, 4);

g2.fillOval(188, 128, 4, 4);

g2.fillOval(68, 248, 4, 4);

g2.fillOval(188, 368, 4, 4);

g2.fillOval(188, 248, 4, 4);

// 绘制全部棋子

**for** (**int** i = 0; i < 19; i++) {

**for** (**int** j = 0; j < 19; j++) {

**if** (allChess[i][j] == 1) {

// 黑子

**int** tempX = i \* 20 + 10;

**int** tempY = j \* 20 + 70;

g2.fillOval(tempX - 7, tempY - 7, 14, 14);

}

**if** (allChess[i][j] == 2) {

// 白子

**int** tempX = i \* 20 + 10;

**int** tempY = j \* 20 + 70;

g2.setColor(Color.***WHITE***);

g2.fillOval(tempX - 7, tempY - 7, 14, 14);

g2.setColor(Color.***BLACK***);

g2.drawOval(tempX - 7, tempY - 7, 14, 14);

}

}

}

g.drawImage(bi, 0, 0, **this**);

}