

VC++大作业类设计

map.map	
描述：此类是游戏地图的属性类，并给出中间变化过程的操作函数。	
(-)V:int (-)H:int (-)STEP:int (-)STEPBACK:int (-)BACKTOTAL:int (-)COPYSET:bool (-)ISREWRITE:bool (-)MAP_BACK:vector<point> (-)MAP:int[V*H] (-)POINT:vector<point>	~横方向的格子数 ~竖方向的格子数 ~当前步数 ~已后退的步数 (<=2) ~总后退步数 ~是否录盘 ~同名录盘文件是否覆盖原文件 ~动态数组，该步前的所有状态 ~当前状态 ~当前游戏进度指针，后退即删除
(-)ISWIN():bool (-)COPY(char* p):void (+)map(int m,int n) (+)map(int size) (+)LOAD(char* map):bool (+)SAVE(char* path,int mode):bool (+)NEXT(int mt,int nt,char* p):bool (+)PRESTEP():bool (+)RELOAD():bool (+)THISMAP():int* (+)THISSTEP():int (+)SETCOPY(bool set, char* path, bool isrewrite):void (+)LOADRESHOW(char* path): bool (+)HASRESHOWNEXT(): bool (+)RESHOWNEXT(): point*	~返回是否胜利 ~把当前局写进录盘文件里 ~构造函数，设置 MAP 和 MAP_BACK, 对应于玩家自定义情况 ~构造函数，对应于预设情况 ~打开地图 ~保存地图，只保存当前状态，mode 定义是否覆盖源文件，1 为覆盖。返回是否成功 ~输入被改变的格子的坐标，STEPBACK=0, mt、nt 从 0 开始，p 为录盘路径 ~回退 MAP，STEPBACK++，返回是否可以回退的布尔值 ~重新载入本局游戏，若没开局返回 false ~返回当前游戏地图 ~返回当前步数 ~设置是否录盘 ~以下为复盘所需函数

map.point	
描述：此结构体是游戏地图的点类，记录操作点的横纵坐标	
(+)x:int (+)y:int	~操作点横坐标 ~操作点纵坐标

CDlgSAVE	
描述：此类定义保存对话框	
(+)m_File: CString (+)m_check: bool	~链接 IDC_EDIT1, 文件路径 ~链接 IDC_CHECK1, 是否覆盖同名文件

(+)ifshow: CString	~链接 IDC_ifshow, 提醒玩家保存路径
Edit Control	IDC_EDIT1
Check-box Control	IDC_CHECK1
Text Control	IDC_ifshow

CgameDoc	
描述：负责菜单及部分 View 区的事件响应	
(+)size: int (+)m, n: int (+)step: int (+)THISMAP: map* (+)copypath: CString (+)m_sign: bool (+)deviceId: MCIDEVICEID	~以上变量缓存 map 类中的属性 ~存储 map 对象 ~缓存录盘文件路径 ~正在播放标识 ~播放设备 ID
(+)afx_msg OnFileNew(): void (+)afx_msg OnFileOpen(): void (+)afx_msg OnFileReboot(): void (+)afx_msg OnFileSave(): void (+)afx_msg OnEditUndo(): void (+)afx_msg OnEditRecord(): void (+)afx_msg OnEditMusic(): void (+)afx_msg OnHelpShow(): void (+)OnTime(): bool	~菜单“新建游戏”事件响应函数 ~菜单“打开游戏”事件响应函数 ~菜单“重新本局”事件响应函数 ~菜单“保存游戏”事件响应函数 ~菜单“悔棋”事件响应函数 ~菜单“是否录盘”事件响应函数 ~菜单“音乐”事件响应函数 ~菜单“规则”事件响应函数 ~调用 map 类中复盘函数
OnFileNew() OnFileOpen() OnFileReboot() OnFileSave() OnEditUndo() OnEditRecord() OnEditMusic() OnHelpShow()	ID_FILE_NEW ID_FILE_OPEN ID_FILE_REBOOT ID_FILE_SAVE ID_FILE_RECORD ID_EDIT_RECORD ID_EDIT_MUSIC ID_HELP_SHOW

CgameView	
描述：负责菜单及部分 View 区的事件响应	
(+)themap: int** (+)m, n: int (+)lefttopx, lefttopy: int (+)lockmouse: bool	~缓存游戏地图 ~地图尺寸 ~地图左上角坐标 ~是否响应鼠标按键消息
(#)afx_msg OnRButtonUp(UINT nFlags, CPoint point): void (+)afx_msg OnLButtonUp(UINT nFlags, CPoint point): void (+)afx_msg IWIN(): void (+)afx_msg OnTimer(UINT_PTR nIDEvent):	~点击鼠标右键消息 ~点击鼠标左键消息 ~游戏结束触发该消息 ~定时器消息, 调用 CgameDoc 中 OnTime

void	函数并刷新用户区
(+)afx_msg OnEditLshow(): void	~菜单 “复盘” 事件响应函数
(+)OnDraw(CDC* pDC): void	~绘制用户区, 棋盘等
OnEditLshow()	ID_EDIT_LSHOW

CNewDlg	
描述：此类定义新建游戏对话框	
(+)new_combo: CComboBox (+)slide_x: CSliderCtrl (+)slide_y: CSliderCtrl (+)show_x: CEdit (+)show_y: CEdit (+)m_size: CString (+)m_intx: int (+)m_inty: int	~链接 IDC_COMBO1, 选择地图大小 ~链接 IDC_SLIDER1, 选择横方向格子数 ~链接 IDC_SLIDER2, 选择竖方向格子数 ~链接 IDC_EDIT1, 显示横方向格子数 ~链接 IDC_EDIT2, 显示竖方向格子数 ~缓存地图尺寸类型 ~缓存自定义地图横方向格子数 ~缓存自定义地图竖方向格子数
(#)afx_msg OnCbnSelchangeCombo1(): void (+)virtual OnInitDialog(): BOOL (+)afx_msg OnReleasedcaptureSlider1(NMHDR *pNMHDR, LRESULT *pResult): void (+)afx_msg OnReleasedcaptureSlider2(NMHDR *pNMHDR, LRESULT *pResult): void	~组合框消息响应函数 ~初始化函数 ~拖动条 1 响应函数 ~拖动条 2 响应函数
OnCbnSelchangeCombo1 OnReleasedcaptureSlider1 OnReleasedcaptureSlider2	IDC_COMBO1 IDC_SLIDER1 IDC_SLIDER2 IDC_EDIT1 IDC_EDIT2

【注】 Cgame、CMainFrm、stdafx 类与预设基本一致，故不在赘述