

Class Piece

java.lang.Object
Piece

```
public class Piece  
extends java.lang.Object
```

Classe de objetos para posicionamento e manipulação das peças Autor: Cleyson B. de Olideira
Versão/data: v07 d14-11-18

Constructor Summary

Constructors

Constructor and Description

Piece(int x, int y, int t, java.lang.String type)

Método construtor de classe

Method Summary

All Methods Instance Methods Concrete Methods

Modifier and Type	Method and Description
int	aliveInt () Método que retorna a variável alive em inteiro para salvar o jogo
java.lang.String	chessman () Set type para compatibilidade com o tabuleiro.
java.lang.String	chessmanLinux () Set type para compatibilidade com o tabuleiro.
char	getCoordinateY () Retorna char CoordinateY(Coordenada Y em letra (Respectiva ao tabuleiro))
int	getPosX () Retorna int posX (0-7)
int	getPosY () Retorna int posY (0-7)
int	getTeam () Retorna int Team (número do time, respectivamente.)
java.lang.String	getType () Retorna String Type

boolean	isAlive() Retorna boolean isAlive(true se estiver em tabuleiro)
void	move (java.lang.String i) Move a peça alterando a posição X e Y; Parâmetros: (ignoreCase) String i String contendo a nova cordenada.
void	setDefeat (boolean i) Invalida peça abatida *Há também a opção de torna-lá viva para casos de LOAD
void	setPosX (int i) Seta nova posição para X
void	setPosY (int i) Seta nova posição para Y
void	setType (java.lang.String i) Altera o formato da peça *Utilizado quando o peão chega ao último quadro do tabuleiro
java.lang.String	toSave () Método toSave retorna informações necessárias para guardar o jogo em .txt
java.lang.String	toString (int plataforma) Método toString retorna informações necessárias para a classe Board

Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

Constructor Detail

Piece

```
public Piece(int x,
            int y,
            int t,
            java.lang.String type)
```

Método construtor de classe

Method Detail

aliveInt

```
public int aliveInt()
```

Método que retorna a variável alive em inteiro para salvar o jogo

chessman

```
public java.lang.String chessman()
```

Set type para compatibilidade com o tabuleiro. Compatibilidade Windows e BlueJ - peça desenhada em unicode -

chessmanLinux

```
public java.lang.String chessmanLinux()
```

Set type para compatibilidade com o tabuleiro. Compatibilidade Linux - peça desenhada em unicode -

getCoordinateY

```
public char getCoordinateY()
```

Retorna char CoordinateY(Coordenada Y em letra (Respectiva ao tabuleiro))

getPosX

```
public int getPosX()
```

Retorna int posX (0-7)

getPosY

```
public int getPosY()
```

Retorna int posY (0-7)

getTeam

```
public int getTeam()
```

Retorna int Team (número do time, respectivamente.)

getType

```
public java.lang.String getType()
```

Retorna String Type

isAlive

```
public boolean isAlive()
```

Retorna boolean isAlive(true se estiver em tabuleiro)

move

```
public void move(java.lang.String i)
```

Move a peça alterando a posição X e Y; Parâmetros: (ignoreCase) String i String contendo a nova cordenada. String no formato FunçãoLetraNúmero (Function,y,x)

setDefeat

```
public void setDefeat(boolean i)
```

Invalida peça abatida *Há também a opção de torna-lá viva para casos de LOAD

setPosX

```
public void setPosX(int i)
```

Seta nova posição para X

setPosY

```
public void setPosY(int i)
```

Seta nova posição para Y

setType

```
public void setType(java.lang.String i)
```

Altera o formato da peça *Utilizado quando o peão chega ao último quadro do tabuleiro

toSave

```
public java.lang.String toSave()
```

Método toSave retorna informações necessárias para guardar o jogo em .txt

toString

```
public java.lang.String toString(int plataforma)
```

Método toString retorna informações necessárias para a classe Board