

بازی ۴ نفره می باشد.

حرکات بازیکن ها در ارایه دوبعدی board ذخیره میشود و دیوار ها در دو ارایه دوبعدی VWalls برای دیوارهای عمودی و HWalls برای دیوارهای افقی ذخیره میشوند.

بازیکن ها G, W, B, R هستند.

برنده ی بازی با استفاده از تابع isgameover مشخص میشود که در صورتی که یکی از بازیکن ها به دیوار مقابل رسیده باشد برنده ی بازی، آن بازیکن، و در غیر اینصورت در صورتی که مود بازی limited moves باشد و تمام بازیکن ها حرکاتشان تمام شده باشد، بازی به اتمام میرسد.

در صورتی که برای بازیکن، دیواری باقی نمانده باشد که این امر توسط تابع validwalls چک میشود، بازیکن نمیتواند دیواری بگذارد.

از آنجا که بازی ۴ نفره ست و بازیکن ها ۵ دیوار در اختیار دارند، هیچوقت حالتی که بازیکنی توسط دیوارها محاصره شود رخ نمیدهد.

game()

این تابع به محض اینکه بازی ساخته میشود فراخوانی میشود و مقداردهی های اولیه را انجام میدهد

setPlayerDirection

این تابع، برای بازیکن، جهت دریافتی را ست میکند.

getPlayerDirection()

این تابع، جهت بازیکن فعلی را برمیگرداند

isemptycell

چک میکند که آیا خانه ای که مختصات آن را دریافت میکند، خالیست یا نه

getPlayerLocation()

موقعیت بازیکن را برمیگرداند

setPlayerLocation

برای بازیکن، موقعیت جدید ثبت می کند

isWall()

چک میکند که آیا دیواری بین موقعیت فعلی و موقعیتی که بازیکن مایل است برود وجود دارد یا خیر

getPlayerMoves

در صورتی که مود بازی، **limited moves** باشد، تعداد حرکات باقیمانده برای بازیکن فعلی را برمیگرداند

validMove

چک میکند در صورتی که بازیکن قادر به حرکت باشد، حرکت او ممکن است یا نه-پرش از دوبازیکن، عبور از دیوار

moveTo

بازیکن را به خانه ی جدید منتقل میکند

findNewLocation()

با توجه به جهتی که کاربر وارد میکند، مختصات خانه ی بعدی را پیدا میکند.

display()

بازی را نمایش میدهد

changePlayer()

نوبت را بین بازیکن ها تقسیم میکند