

Stivaktakhs giorgos / csd4300

Phase B

Εδω θα δουμε κυριως τις extra methods που χρειαστηκαν και δεν ειχαν δηλωθει στην phase A.

Package Model

Board --> Abstract Tiles

Στην αρχη το καθε tile ειχε τα δικα του param στην void tile_action() αλλα αποδειχθηκε οτι ειναι πιο ευκολο να εχουν ολα τα ιδια param ωστε στην δημιουργια ενως αγνωστου ακομα tile να μπορει να χρησιμοποιηθει η void tile_action(player p1,player p2,Deck mailDeck,Deck dealDeck,Jackpot j) οπου ο p1 ειναι αυτος που βρισκεται πανω στο tile,p2 ο αλλος παιχτης, mail/dealDeck το mail/dealDeck και j το jackpot του παιχνιδιου. Τελος οταν χρειαζεται να ριχτει ζαρι για ενα tile_action γινεται αυτοματα και ενημερωνει τους παιχτες ,παρομοιως και οταν γινεται draw στο yard_tile.

Card --> Interface card

Παρομοια με τα Tiles και η card υλοποιηθηκε με τα ιδια param στις υποκλασσεις τις στην method card_action(player p1,player p2,Jackpot j)
Επισης στην Abstract Mail card προστεθηκε το attribute -> int price;
(Στην αρχη νομιζα οτι οι καρτες ειχαν standar values π.χ. οι Bill καρτες παντα ηταν 50ευρω κτλπ..)

Deck --> deck

Στο deck προστεθηκαν τα methods void Draw() η οποια τραβαι την top card του current deck και η int size που κανει return το size του deck.

Player --> player

Στον player προστεθηκαν τα attributes boolean is_firstturn για αν ειναι ο πρωτος του γυρος και Dice pdice που κανει return το dice του player.
Οπως και τα set/get για τα παραπανω attributes.

Position --> position

Το Tiles[] board το εβαλα σε array list ωστε να γινονται ευκολα shuffle τα Tiles στην αρχικοποιηση του παιχνιδιου.Επισης στο position υπαρχει μια test main για την λειτουργικοτητα των Tiles ,cards χωρης το view.

Package Controller

Class controller

Τα attributes της κλάσης :

```
private int allmonths, curr_month1, curr_month2;(οι μηνες του παιχνιδιου και των παιχτων)

private player p1, p2; (οι παιχτες)

private Deck Mail_Deck = new Deck(); (το mail deck)

private Deck Deal_Deck = new Deck(); (το deal deck)

private Deck P1_Deck = new Deck(), P2_Deck = new Deck();
(deal deck των παιχτων)

private Dice dice1 = new Dice();
private Dice dice2 = new Dice();
(Τα ζαρια των παιχτων)

private Jackpot jackpot = new Jackpot(); (Το jackpot του παιχνιδιου)

private position position1 = new position();
private position position2 = new position();
(Το position των παιχτων πανω στο board)
```

```
private ArrayList<Tile> board = new ArrayList<Tile>();  
(To board απο τα Tiles)  
  
private boolean is_finished; (αν εχει τελιωσει το παιχνιδι)  
  
private boolean dealdraw = false; (αν χρειαζεται να τραβηχτει deal card)  
  
private boolean maildraw = false, maildraw2 = false;  
(αν χρειαζεται να τραβηχτει mail card)  
  
private boolean maildraw2_moveto = false;(αν τραβηχτηκε στο tile_mail2 πρωτα  
move_to)  
  
private view view;(το view του παιχνιδιου)
```

Τα methods

Constructor controller()

Αρχικοποιει ολες τις τιμες και συνδεει το view

(Το καλεσµα του constructor αρκει για να τρεξει το παιχνιδι)

1) private void start() (τα dialogs στην αρχη του παιχνιδιου για τους ποσους μηνες θα παιξουν και ποιος θα παιξει πρωτος)

2) set/get για ολα τα boolean attributes και τους μηνες

3)private boolean first()(γυρναι τυχαια ειτε true ειτε false για το ποιος θα παιξει πρωτος)

4)set/get για τα mail/deal decks και για τους p1,p2

5)public void swap_turns()(κανει set το turn του παιχτη που παιζει τωρα false και true του αλλου παιχτη)

6)public void rolldiceAndMove(player p1)(αναλογα το dice roll ο p1 κινηται στο board και γινονται τα αναλογα actions)

7)private void performDayAction(player p1)(Αν ειναι Πεμπτη ή Κυριακη γινεται trigger και ο p1 µπορει να στοιχηµατισει σε crypto/football)

8)int getturn()(κάνει return 1 αν είναι η σειρά του P1,αλλιώς κάνει return 2 για τον P2,αν κάτι έχει παει λάθος κάνει return 0;)

9)private void Jackpot(int tmp)(αν το tmp είναι 6 (δηλαδή ο παίχτης έφερε 6) γίνετε trigger το jackpot action)

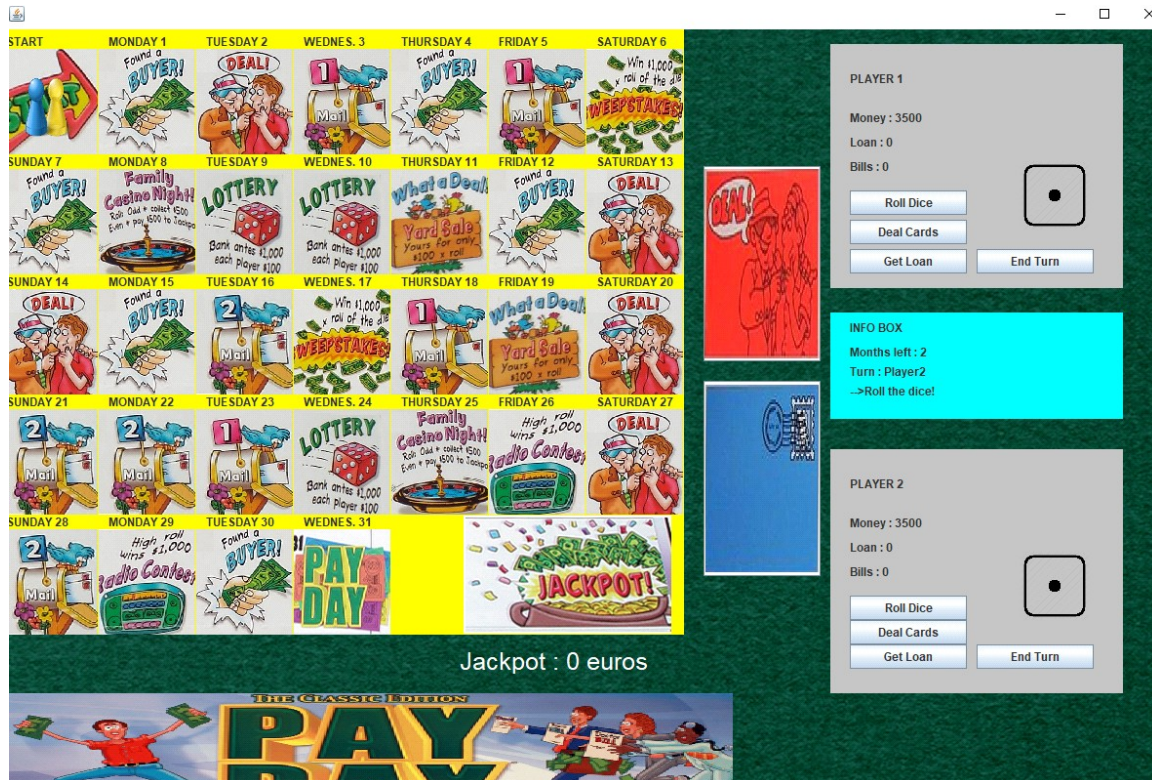
10)private void Init_board()(αρχικοποιεί το board με τα tiles σε τυχαία σειρά,ομως το 30 είναι πάντα buyer και το 31 payday)

11)public static is_Integer(String s,int radix)(αυτή χρησιμοποιήτε σε πολλά κομμάτια του κώδικα για να ελέγξει αν το input του χρήστη από τα dialogs είναι integer)

Package View

Το Package View αποτελείτε από την class view που είναι το όλες οι αρχικοποιήσεις του γραφικού κομματιού του παιχνιδιού και την class PaydayCards που υπάρχουν τα 2 buttons για τα mail/deal deck και οι υλοποίηση αυτών των buttons.

Επίσης υπάρχει το folder resources που μέσα έχει όλες τις εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν στην υλοποίηση του view.



Οπως βλέπουμε το view αρχικοποιει 3 πράγματα

- 1) Το board με τα Tiles και τις εικονες τους αναλογα με την αρχικοποιησει που χει κανει ο controller.(Και το textLabel για το jackpot)
- 2) Τα Panels των 2 παιχτων που περιεχουν τις πληροφοριες,το ζαρι, αλλα και τα 4 buttons για καθε ενεργεια(αυτα υλοποιουντε μεσα στο view)
- 3)Το Info box το οποιο ειναι υπευθινο να ενημερωνει τους παιχτες για την σειρα,ποσοι μηνες μενουν και τι ενεργεια πρεπει να κανουν τωρα.

Τελος η class payDayCards υλοποιει τα buttons για τα δυο deck mail/deal.