체스 게임 (1차 수정)

1. 윈도우 메인 ,게임 매니저, 체스 클래스 체스 매니저,체스판 클래스를 만든다.

2. 게임 매니저는 싱글톤으로 만든다.

3. 체스 클래스에서 자식클래스인 폰,비숍,룩,퀸,킹,나이트를 만든다.

3-1 게임 매니저에서 체스 매니저로 들어갈 때 흑 백으로 나눈다.

3-2 게임매니저에서 체스판클래스로 가서 판을 만든다.

4. 게임 매니저에서 체스 클래스에서 만드는 말들을 저장(직급,위치)을 시킨다.

4-1 체스클래스에서 버추얼을 이용해 같은 함수라도 내용이 달라질수있게 move,movecheck,,체크메이트,체크메이트를체크하는 함수를 만든다.

4-2. 자식클래스인 폰은 처음에는 2칸 그다음은 1칸 앞으로 이동하며 뒤로는 이동불가 상대를 잡을때는 대각선만 된다.를 설정을 한다.

4-2 룩은 대각선이동은 안되며 상하좌우로 이동이 가능하다. 장애물이 있으면 넘어 갈수가 없고그 이전까지만 이동가능하게 설정한다.

4-3 비숍 무조건 대각선 이동만 가능하다. 장애물이 있으면 거기까지 이동가능하고 넘어갈수 없다.

4-4 여왕 대각선 상하좌우 다 이동이 가능하다. 장애물이 있으면 거기까지 이동가능하다.

4-5 왕 한칸씩 모든 곳을 갈수 있다.

4-6 나이트 앞으로 대각선으로 이동을 하며 앞에 장애물이 있어도 이동이 가능하다.

5. 게임매니저는 체스매니저를 배열로 흑과 백을 나누어 저장을 한다, 체스판도 들고있으며 게임의 총괄을 담당한다.

6.체스매니저는 모든 체스클래스를 벡터에 담아 저장을 한다.

7. 윈도우 메인에서 클릭시에 게임매니저에 들어가서 거기서부터 시작을 한다.

7. 수를 놓다가 잡히면 게임매니저에서 적군을 지운다.

8. 만약 폰일경우 끝을 클릭 시 변경하겠냐는 게임매니저에서 확인을 하고 체스매니저에서 메시지창이 뜨는데 나이트 비숍 룩 퀸 순으로 띄우게 되는데 ok를 누르면 그것으로 변경이 되게 하는 것은 벡터로 추가를 한다.

9. 게임매니저에서 상대말이 킹을 잡을 거리에 있는 경우 체스매니저로 가서 확인 후에 체크메이트라는 메시지 박스를 띄운다..

10.킹이 잡히면 메시지박스로 승리로 띄운다.

걸리는시간 2~3주

추가

마우스로 말을 클릭한다

마우스로 다음 갈 곳(체스판)을 클릭을 한다. - 포인트로 등록

체스판과 팀을 비교해서 그곳이 팀이 있으면 이동 불가

체스판과 다음 갈곳을 클릭한곳이 충돌한곳이면 체스말이 이동을 한다.

체스말이 무슨 말인지 확인을 하고 이동

체스말이 이동을 할때 우리 팀이 이동할 거리에 있으면 이동 불가