

مراحل پروژه

متغیر ها

متغیر هایی که برای این برنامه استفاده می شود شامل طول و عرض مورد- نام هر بازیکن برای نشان دادن نوبت-دیوارهای عمودی (|) و افقی (=) تعداد دیوار هر بازیکن- مختصات شروع هر بازیکن- مختصات دیوار های عمودی- مختصات دیوار های افقی...

توابع

۱-تابع منو: این تابع این تابع که به عنوان اولین تابع برای شروع بازی عمل میکند به بازیکن امکان انتخاب شروع یا خروج از بازی را می دهد. همچنین با انتخاب گزینه راهنما می تواند قوانین و نحوه انجام بازی را ببیند. این تابع به وسیله چند شرط که هر کدام براساس انتخاب او را به به قسمت های متفاوتی می برد و تعدادی خروجی به عنوان اولین تابع اعمال می شود.

۲-تابع راهنما: این تابع شامل یک فایل متنی می باشد که بازیکن با انتخاب راهنما در بخش منو می تواند آن را مشاهده کرده و سپس تصمیم به ادامه یا خروج از بازی را بگیرد.

۳-تابع اعلان وضعیت بازی: این تابع جز جدا نشدنی همراه تابع مورد است همواره در کنار هم صدا زده می شوند. وظیفه این تابع بررسی تعداد دیوار ها با توجه به حرکت بازیکن ، نشان دادن نوبت هر بازیکن است.

۴-تابع مورد: این تابع به ما صفحه متناسب با تعداد بازیکن را نمایش می دهد. در ساخت این تابع که اصلی ترین تابع مربوط به بازی می باشد از حلقه ها استفاده می شود. حلقه برای نمایش صفحه بازی و بقیه موارد برای اعمال دستوراتی مثل حرکت مهره ها و قرار دادن دیوارها استفاده می شود. این تابع با هر حرکت بازیکنان یک بار پاک . دوباره صدا زده می شود که نوعی رفرش است.

۶-تابع بازیکن اول: این تابع که بعد از منو می آید بازی را شروع میکند. دقت شود که برای پیاده سازی این بازی در توبت هر بازیکن از توابع بازگشتی استفاده می شود که در نهایت با یک شرط که پیروزی یکی از آنها را نشان می دهد بازی به اتمام می رسد. در این تابع هر دفعه توابع بورد و اعلان فراخوانده می شوند، نوع حرکت از بازیکن پرسیده می شود و با توجه به انتخاب به تابع انجام آن کار فرستاده می شود. (یک تابع دیگر نیز در اینجا مطرح است که مجاز بودن حرکت را اعلام میکند)

۷-تابع بازیکن دوم: دقیقاً مانند تابع قبل عمل می کند.

۸-تابع حرکت مهره : این تابع به وسیله دستور سوویچ کار می کند و با انتخاب حروف معرفی شده به شما می گوید چه حرکت هایی را مجازید انجام دهید.

۹-تابع دیوار ها: این تابع دارای شرط است که اجازه استفاده از دیوار های افقی و عمودی را می دهد.

۱۰-تابع برنده شدن : وضعیت برد برای یکی از بازیکنان را نشان و بازی به اتمام می رسد.