Project-1设计文档

1. 关于地图的输入，我直接用数组，并给数组的每个元素赋值。我一开始没有仔细看要求，不知道要读取地图，所以直接输入了，知道了之后又怕改了之后下面的代码出问题，所以就选择不改。
2. 代码中并没有很多类
3. String数组Map，存放的是地图数据，boolen player 是玩家，int record数组是search方法中用于找寻玩家输入的棋子的位置的数组，String nextPosition是玩家输入的走法，int i是record数组的第一位，j是第二位。
4. Int[] Search方法：找寻用户输入的棋子的位置

没有改变关键变量，主要用于记录

返回record数组

Boolen Move方法：用于棋子的移动

String n是用户输入的第二位字符（例如“1w”中的“w”）

通过对棋子的位置的判断，改变用户输入的棋子（i，j）的位置

可以用来改变地图

方法返回player

1. 写得好的地方我感觉就是Search方法吧，解决了找子的问题

写的不好的地方很多，比如我大多用枚举法（想不到什么方法了），所以代码很长很不容易懂；每次走完一步都要打印地图，显得很冗长；一些功能实现的不完全，比如敌方老鼠在河中狮虎不能跳河和大象不可以吃老鼠，不过大体都实现了

**遇到的问题**

1. **一开始不知道该怎么找到用户输入对应的棋子**
2. **两个用户之间的转换总是有问题，要么不转换，要么会报错**
3. **写老鼠下水的时候遇到很多困难，想找些简便方法，但总是失败，不能按我想的运行**
4. **狮虎跳河时有老鼠的情况不知怎么写**
5. **陷阱的情况很难写**
6. **胜负判断中的无子可动实在难**
7. **因为有很多的代码是复制粘贴，所以修改的时候经常有遗漏，运行的时候会报错**
8. **代码风格，写注释，最重要的是代码太长，可读性太差**
9. **测试程序的时候不知道为什么会出现奇怪的东西**

**解决的方法**

1. **通过询问同学，参考他们的意见，想到写一个方法来找**
2. **通过询问同学，上网找一些同类的代码，想到可以使Move方法返回player的值来改变用户**
3. **这个直接用枚举法写了四种情况来解决**
4. **好难写，实在想不到只能放弃**
5. **当有动物走进陷阱的时候，分情况写，陷阱中的动物所有动物都可以吃，我还是没有会，所以选择了放弃**
6. **这次的pj中选择了不写，希望以后可以提高**
7. **通过debug功能，找到了没有改的部分，改掉就好了**
8. **因为选择用了很多的枚举法，所以代码冗长，注释只在重要的部分的开头注明了以下的代码是做什么的，希望在以后的代码中可以有所改进**
9. **按照TA的走法走一遍，截图**

**其他**

**我属于后进生，上课认真听了，但还是要花好多时间才能理解内容，上课的时候可不可以讲的再细致一点，投影的代码的字可以再大一点**

**Lab课挺好的，TA很认真，也很平易近人**

**这次的pj我写的是真的不好，只求及格了，我一开始是想用方法写，不过好像用的有问题，导致了代码冗长，所以我会努力跟上的，这次的pj算是个失败的作品，不过我相信这是个教训，可以激励我。**