FOR403  
Verkefni

*Skákskýrandinn*

Í þessu verkefni er um að ræða að hanna og smíða Klasasafnið(class library) „Skakbord“ (Chessboard) en það hjúpar skákborð, reiti þess, taflmenn og síðast en ekki síst reglur í skák.

Forritið sem notar svo klasasafnið er kallað „Skákskýrandinn“.

Þetta er í grunninn til forrit sem gerir notendum þess kleyft að færa taflmenn á skákborði og rekja sig þannig í gegn um skákir. Einnig þarf að vera fyrir hendi möguleiki á að „spila“ skák úr textaskrá og eða anari gagnageymslu. ATH: klasasafnið sér um að ekki sé hægt að leika rangan leik (notar reglurnar).

Klasasafnið er að sjálfsögðu hryggjarstykkið í þessu verkefni en það þarf að gera þannig úr garði að auðvelt sé að nota það úr forritum. Til þess að það megi verða þá þarf að hanna svokölluð notendaskil ( API ) sem forritarinn notar síðan.

Þig megið hafa forritið á þann hátt sem ykkur líkar best en það er ***ALGERT*** skilyrði að það noti klasasafnið sem þið hafið smíðað enda er að aðalatriðið. Tilvist forristins er vel til þess fallin að þið sýnið færni ykkar í að aðgreina notendaskil frá virkni.

Ykkur verða gefna nokkuð frjálsar hendur með útfærslu á klasasafni sem og forriti og ykkur er að sjálfsögðu treyst til að halda ykkur innan þess ramma sem settur hefur verið í FOR403 svo og í námi ykkar í forritun hingað til.

Dæmi um (og þetta er aksjúal dæmi) hönnunarpælingu er t.d. hvernig á að höndla það í klasafninu þegar maður er færður. Á að keyra fall í borðklasanum sem heitir Move() eða er þetta aðferð í hverjum taflmannsklasa fyrir sig: til dæmis: riddari.Move();

Svona plælingar eru afskaplega hressandi fyrir sálina í tölvuséníum og forritunarsnillingum sem þið eruð ☺

Svo kemur rúsínan í pylsuendanum:

Ef þið hafið verkefni sem þið viljið útfæra í klasasafni og forriti sem notar það þá er það í góðu lagi að fengnu samþykki kennara. ***Þetta er líka góður kostur kunni menn ekki að tefla***

Varla þarf að taka fram að kóðinn er vel og gagnlega kommenteraður.