

Suraj Sharma/ Σουράτζ Σάρμα ice20390277

Εργασία Εξαμήνου στο μάθημα Αντικειμενοστραφείς Προγραμματισμός

Το pdf περιέχει αιτιολόγηση επιλογών.

1) Χρήση thread:

Στο πρόγραμμα έγινε χρήση thread για να τρέχει το πετράδι διότι ήθελα η αλλαγή θέσης ανά τυχαίο χρόνο να γίνει σε πραγματικά τυχαίο χρόνο και να γίνεται και άμα παραμένουν ακίνητοι οι χαρακτήρες και αυτό για να υλοποιηθεί χρειαζόταν thread ώστε να τρέχει ανεξάρτητα από το κυρίως πρόγραμμα το πετράδι.

2) Κλάση engine:

Εξ αρχής είχα στο μυαλό μου ότι η κλάση engine θα είναι η πιο σημαντική σε όλο το πρόγραμμα, θα είναι η μόνη κλάση που θα έχει δικαίωμα αλλαγής στον χάρτη και όλες οι κλάσεις θα στέλνουν στην engine την αλλαγή θέσης που θέλουν να κάνουν και θα την κάνει η engine.