1. **GUI version 3.1.x**

I har mulighed for at tilføje en GUI (Graphical User Interface) til jeres projekt.

* 1. ***Tilføj filen til projektet***

Drag and drop GUI.jar ind i jeres projekt eller kopier den og sæt den ind.

Højreklik på filen i jeres projekt og vælg ”Add to BuildPath”

* 1. ***Brug af GUI***

GUI'en instantieres ved

GUI gui = new GUI();

I kan nu bruge funktionerne fra GUI som om I selv havde skrevet dem i jeres eget projekt ved fx at skrive:

gui.setDice(3, 4).

NB Husk at filen skal starte med linien:

**import** gui\_main.GUI;

Dette burde Eclipse selv foreslå som rettelse.

* 1. ***Opsætning af spillepladen***

Man kan uden videre begynde at bruge spillepladen med kald som f.eks.

GUI.addPlayer(”John Rambo”, 1000);

Gør man dette får man en standard spilleplade (pladen er taget fra et matadorspil fra 1978 og er temmelig forældet!). Derfor er der lavet funktionalitet sådan at I som udviklere kan definere Jeres egen plade. For at ændre felterne instantieres GUI'en med et GUI\_Field array:

GUI\_Field[] fields = new GUI\_Field[40];

…

GUI gui = new GUI(fields);

Fra version 3.1.3 er det desuden muligt at sætte baggrundsfarven for brættet:

GUI gui = new GUI(fields, Color)

**import** gui\_main.GUI\_Field;

**import** gui\_fields.GUI\_Shipping;

**import** gui\_fields.GUI\_Street.;

**//import** desktop\_fields.\*;

**public** **class** GUI\_Test {

**public** **static** **void** main(String[] args) {

GUI\_Field[] fields = **new** GUI\_Field[40];

//Dette er så simpelt som det kan blive.

fields[0] = **new** GUI\_Street();

//Der tilføjes et par værdier.

GUI\_Street testStreet= **new** GUI\_Street();

testStreet.setTitle("Anker Engelundsvej")

testStreet.setBorder(Color.CYAN); //Useful to show owner

testStreet.setRent("600,-")

fields[1] = testStreet;

//Der findes andre typer af felter.

fields[2] = **new** GUI\_Shipping()

fields[2].setPicture("kitten.jpg")

fields[2].setFgColor(Color.***PINK***)

}

}

Bemærk at alle Felttyper skal importeres.

* 1. ***Oprette spillere***

En spiller skal have et navn og en start balance, men kan også have en bil. Biler bliver lavet med en builder, ligesom felter. f.eks:

GUI\_Car car = **new** GUI\_Car();

car.setPrimaryColor(Color.***YELLOW***);

gui.addPlayer(**new** GUI\_Player("Rambo",1000, car));

Igen... husk imports.

* 1. ***Flytte biler***

Bilerne flyttes ved at placere spilleren/fjerne spilleren fra et felt. Spilleren skal allerede være tilføjet GUI'en

GUI gui = new GUI();

GUI\_Player gui\_Player = new GUI\_Player("Brian");

fields[0].setCar(gui\_Player, true);

gui.showMessage("Moving the car");

fields[0].removeAllCars();

fields[1].setCar(gui\_Player, true);

Se desuden JavaDoc på :

<https://diplomit-dtu.github.io/doc/>