המחלקה Col

זוהי מחלקה המייצגת עמודה של שש בש(פירוט נוסף בתיק הפרויקט)

תיעוד התכונות:

CountOfThisCol - מספר הכלים בעמודה

NumOfThisCol - מספר העמודה (1-24)

Color - צבע של הכלי/ם הנוכחי בעמודה

StObjects - מחסנית של כל הכלים בעמודה

המחלקה Kube

זוהי מחלקה המייצגת קובייה תלת ממדית (פירוט נוסף בתיק הפרויקט)

תיעוד התכונות:

Dice - מודל הקובייה מסוג תלת ממד

front - חלק של הקובייה הקדמי

left - חלק של הקובייה השמאלי

bottom - חלק של הקובייה התחתון

top - חלק של הקובייה העליון

right - חלק של הקובייה הימני

back - חלק של הקובייה האחורי

Name – שם הקובייה

המחלקה StartGame(מחלקה ראשית)

OutR - מערך מסוג מודל תלת ממד השומר את כל הכלים של השחקן האדום שיצאו מן המשחק

OutG - מערך מסוג מודל תלת ממד השומר את כל הכלים של השחקן האפור שיצאו מן המשחק

RedPlayer - מערך מסוג מודל תלת ממד השומר את כל הכלים של השחקן האדום

GrayPlayer - מערך מסוג מודל תלת ממד השומר את כל הכלים של השחקן האפור

EatRed - מערך מסוג מודל תלת ממד השומר את כל הכלים של השחקן האדום שנאכלו

EatGray - מערך מסוג מודל תלת ממד השומר את כל הכלים של השחקן האפור שנאכלו

משתנה מסוג תלת ממד השומר את הכלי הנוכחי - md

הפרויקט משתנה שימושי לתחילת הרצת - firsrT

לבדיקת אפשרות של הטלת קובייה אחת

כמות הכלים האדומים שמחוץ למשחק -NCountOutSideR

- כמות הכלים האפורים שמחוץ למשחק NCountOutSideG

משתנה בוליאני האם נעשה מהלך על פי הקובייה הראשונה - fDice

משתנה בוליאני האם נעשה מהלך על פי הקובייה השנייה - sDice

משתנה בוליאני עזר האם יצא בקוביות דאבל - isCople

משתנה בוליאני האם אין אפשרות תזוזה - NoPossibleM

האם המצב הנוכחי הוא אכילת אחד מהכלים משתנה בוליאני - NowOEat

השומר את כל העמודות במשחק Col מערך מסוג - AllOfCol

משתנה מסוג מחרוזת השומר את התור הנוכחי(אפור/אדום) -turn

ערך הקובייה הראשונה(תוצאת ההטלה) - f

ערך הקובייה השנייה (תוצאת ההטלה) - s

סכום הטלת 2 הקוביות של השחקן האדום - redS

סכום הטלת 2 הקוביות של השחקן האפור - grayS

מספר המהלכים הנוכחי שנשארו לשחקן(בדאבל במקום4 יש 8) - Count

ערך העמודה האחד לפני האחרון - prev

ערך העמודה הנוכחי(האחרון) - col

מספר הכלים האכולים של השחקן האדום - countEatR

מספר הכלים האכולים של השחקן האפור - countEatG

מחולל מספרים רנדומליים - reg

משתנה זמני לצורך שמירת מודל תלת ממד - temp

משתנה לצורך קביעת ערך זמן התחלתי(לסיבוב הקובייה) - beginTime

משתנה לעזרת יצירת טיימר - tmAnim

המיצג את הקובייה הראשונהKube משתנה מסוג - D1

המיצג את הקובייה השנייה Kube משתנה מסוג - D2

משתנה לשמירת מספרי העמודות שבהם בפתיחת המשחק- colArG מופעים הכלים האפורים

משתנה לשמירת מספרי העמודות שבהם בפתיחת המשחק- colArR מופעים הכלים האדומים

משתנה האם המשתמש לחץ על אחת ממקשי המקלדת - isKeyDown

משתנה האם נעשה תזוזה כלשהי של הכלים - ifMove