

# TeamPuwadol Documentation

จัดทำโดย

นายอชิวรรณ ดีโป 6231372021

นายภูวดล วิจิตพันธุ์ 6231350121

2110215 Programming Methodology

Semester 2 Year 2019

Chulalongkorn University

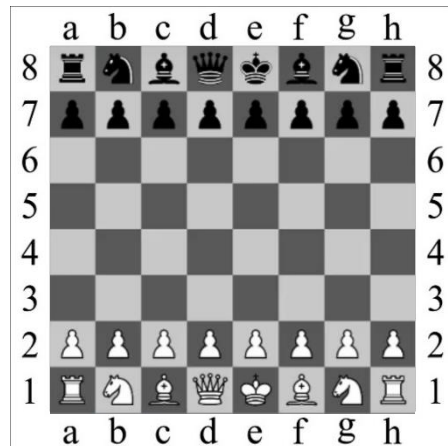
## Multichess game

เกมนี้ประกอบด้วย เกมหมากรุกสากลหลายประเภท ได้แก่ Normal, Atomic, King of hill, Three check, Chess960 และ Horde โดยแต่ละประเภทจะมีกฎกติกาพิเศษที่แตกต่างกัน

### กฎกติกา

โดยเกมหมากรุกจะเป็นเกมวางแผนผู้เล่น 2 คน บนกระดาน  $8 \times 8$  ช่อง โดยจะชนะก็ต่อเมื่อ king ฝ่ายตรงข้ามถูกรุกและไม่สามารถเดินไปไหนได้ และ เสมอ เมื่อ king และตัวอื่นๆที่มีไม่สามารถเดินได้แล้ว

โดยแต่ละผู้เล่นจะเริ่มโดยมี 16 ตัว: one king, one queen, two rooks, two knights, two bishops, and eight pawns.



King	เดินได้ 1 ช่องรอบๆ โดยการเดินนั้นต้องไม่ทำให้ตัวเองถูกกิน
Queen	เดินได้หลายช่อง 8 ทิศทางรอบๆ
Rook	เดินได้หลายช่อง 4 ทิศทางในแนวตรง
Knight	เดินไปฝั่งตรงข้ามของทุกๆตาราง $2 \times 3$ ช่อง
Bishop	เดินได้หลายช่อง 4 ทิศทางในแนวทแยง
Pawn	เดินได้ 2 ช่อง (เมื่ออยู่ที่ 2 ช่องล่างสุดสำหรับขาว และ 2 ช่องบนสุดสำหรับดำ) โดยปกติจะเดิน 1 ช่องตรงๆและกิน 1 ช่องทแยงไปด้านหน้า

### กฎกติกาพิเศษ

#### 1. Castling

การเข้าป้อม (castling) จะทำเมื่อช่องระหว่าง king และ rook รวมทั้งจุดสิ้นสุดไม่มีตัวหมากมาขึ้น และทางเดินของขุนไม่ถูกกินโดยฝั่งตรงข้ามโดยมี 2 ทางโดย Chess960 ก็ทำได้เช่นกัน

- king มาที่ตำแหน่ง c และ rook มาที่ตำแหน่ง d
- king มาที่ตำแหน่ง g และ rook มาที่ตำแหน่ง f

## 2. En passant

การกินตัด (En passant) คือการที่เบี้ยเดิน 2 ขั้น (ในครั้งแรก) มาชนาบข้างกับเบี้ยฝั่งตรงข้าม เบี้ยฝั่งตรงข้ามสามารถกินโดยการเดินเหมือนกินธรรมดาและเบี้ยจะถูกกิน

## 3. Promotion

การเลื่อนขั้น (promotion) คือการเปลี่ยนเบี้ยเป็น queen, rook, knight หรือ bishop เมื่อเบี้ยเดินไปจนสุดกระดาน

กระดานต่างๆ

ในโปรแกรมนี้จะมีเกมหมากรุกสากลหลายประเภท ได้แก่ Normal, Atomic, King of hill, Three check, Chess960 และ Horde

### 1. Normal

เป็นกระดานธรรมดา ไม่มีกฎกติกาพิเศษ

### 2. Atomic

เมื่อกินตัวเองและตัวที่ถูกกินรวมทั้งช่องรอบๆกเว้นเบี้ยจะถูกระเบิด

### 3. King of hill

สามารถชนะได้โดยการรุกจนหรือ king เดินไป 4 ช่องตรงกลาง

### 4. Three check

สามารถชนะได้โดยการรุกจนหรือ รุกฝั่งตรงข้าม 3 รอบ

### 5. Chess960

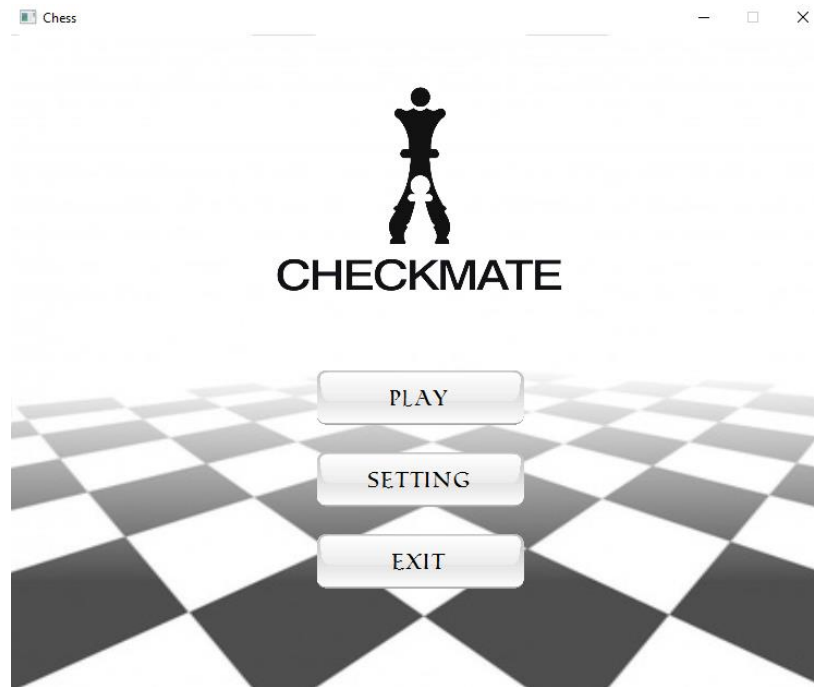
เริ่มต้นด้วยกระดานแบบสุ่ม โดย bishop ต้องอยู่บนช่องคนละสี และ king ต้องอยู่ระหว่าง rook ทั้ง 2 ตัว

### 6. Horde

เริ่มต้นด้วยฝั่งขาวมาเบี้ย 36 ตัว โดยฝั่งดำจะชนะเมื่อกินเบี้ยทั้งหมด

## Game instruction

### Menu scene



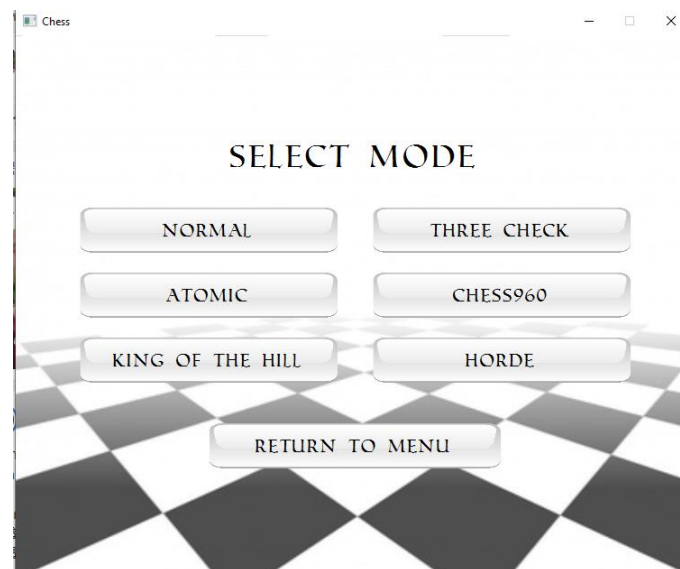
- Play กดเพื่อเข้าสู่หน้าเลือกโหมด
- Setting กดเพื่อเข้าสู่หน้า setting สามารถปรับเสียงได้
- Exit กดเพื่อออกจากเกม

## Setting scene



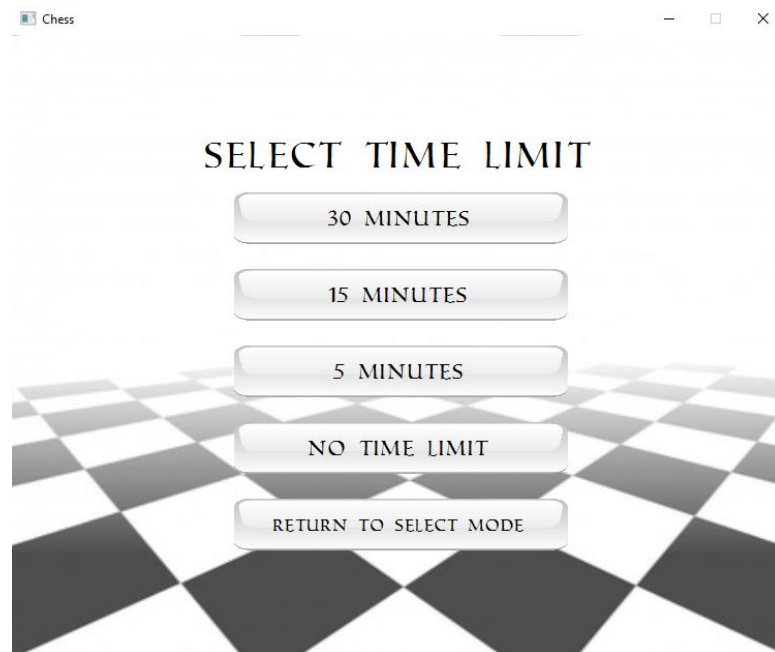
- สามารถปรับเสียง BGM และ SFX ได้ในหน้านี้

## Select mode scene



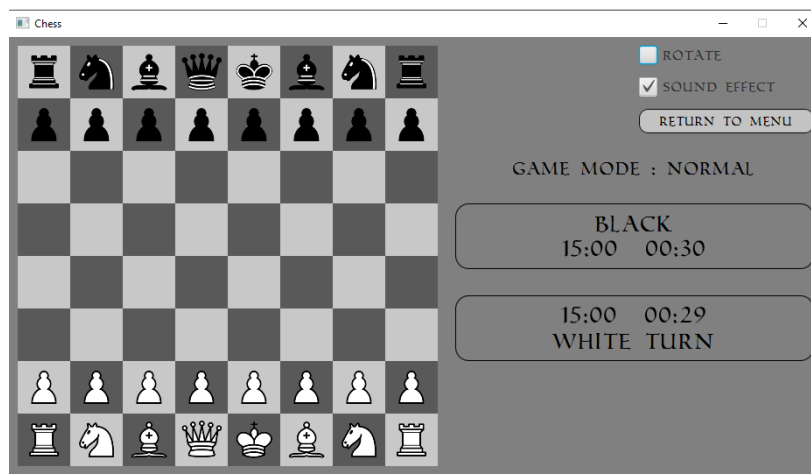
- สามารถเลือกโหมดที่ต้องการเล่นได้在這นี้ โดยกติกาของแต่ละโหมดสามารถดูได้จากกติกาของกระดานต่าง ๆ ด้านบน

## Select time scene



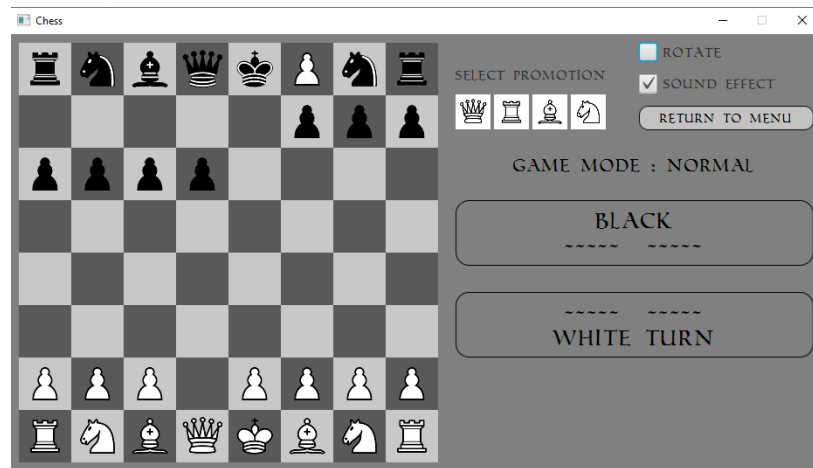
- หน้าเลือกเวลาจำกัด เป็นเวลาที่แต่ละคนใช้ได้ ใน 1 เกม โดยถ้าเวลาหมดจะเป็นฝ่ายแพ้

## Game scene



- หน้าเล่นเกม สามารถกดเดินตัวหมากได้โดยการคลิกที่ตัวหมากนั้น ๆ และคลิกช่องที่ต้องการเดินไป
- สามารถกด ROTATE เพื่อหมุนกระดานได้ และสามารถกด SOUND EFFECT เพื่อเปิด/ปิดเสียงกดได้

## Promotion scene



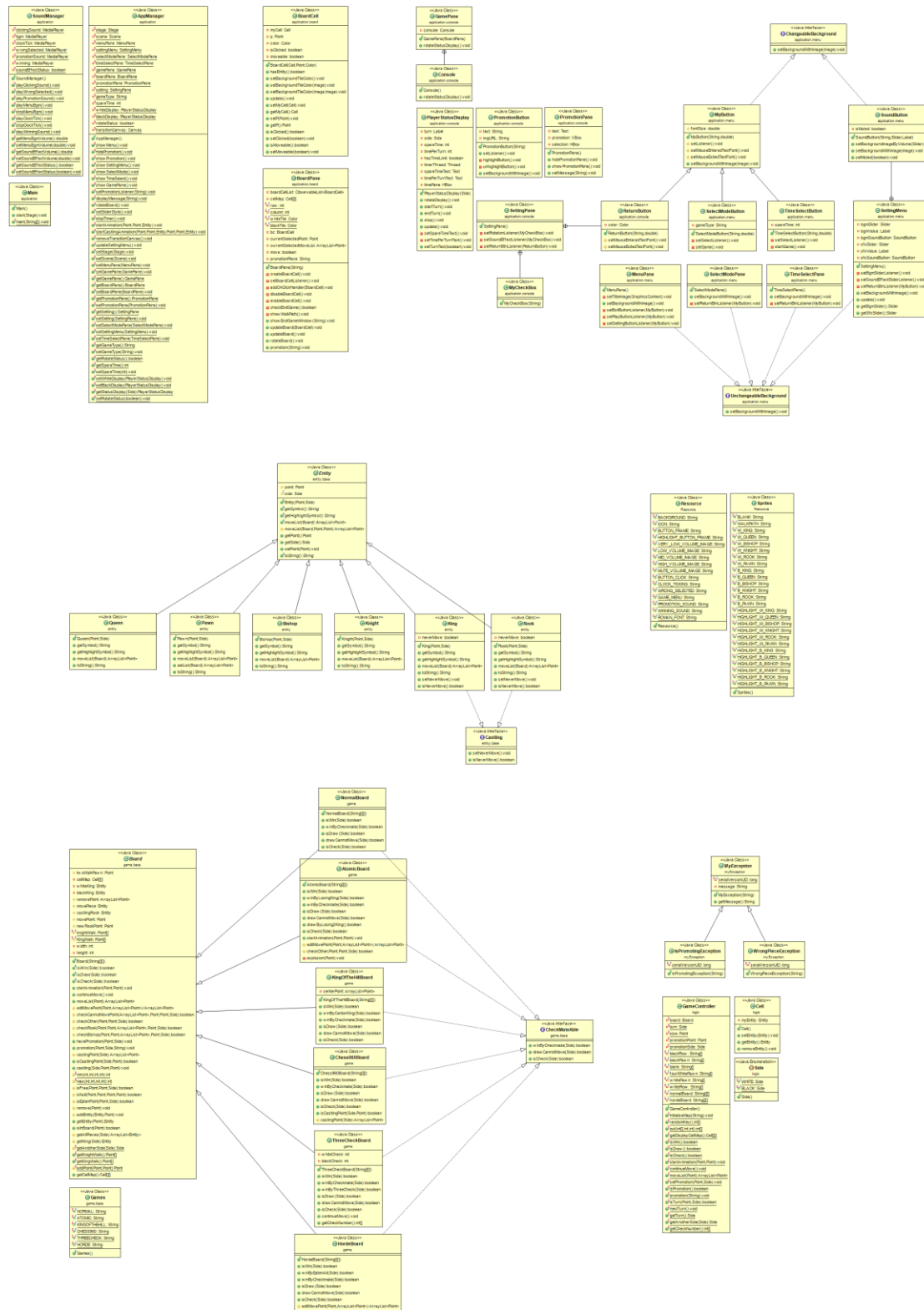
- หากเบี้ยเดินไปจนสุดกระดาน จะปรากฏหน้าต่าง select promotion ให้เลือกตัวที่ต้องการ

## Winning scene



- หน้าแสดงผล จะแสดงฝ่ายที่ชนะ กดปุ่ม RETURN TO MENU เพื่อกลับไปหน้าจอ Menu

## Class diagram





## 1. Package entity.base

### 1.1. Class Entity

ตัวหมากแต่ละตัว

#### Fields

# Point point	เก็บตำแหน่งของแต่ละ Entity ในขณะเล่นเกม
# Side side	เก็บฝั่งของตัวหมาก ขาว/ดำ ไม่สามารถเปลี่ยนได้

#### Methods

+ <i>String</i> getSymbol()	get normal piece
+ <i>String</i> getHighlightSymbol()	get piece with highlight
+ <i>ArrayList</i> <Point> moveList(Board board)	get move list this entity
# <i>ArrayList</i> <Point> moveList(Board board, Point point, Point vector)	get move list when go in vector direction use for rook, bishop and queen
+ Point getPoint() + Side getSide() + void setPoint(Point point)	getter & setter
+ <i>String</i> toString()	to string

### 1.2. interface HaveCastling

การเข้าป้อมของ King และ Rook

#### Methods

+ void setNeverMove();	set neverMove to be false
+ boolean isNeverMove();	getter

## 2. Package entity

### 2.1. Class King extend Entity implement HaveClastling

#### Methods

+ String getSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากปกติ
+ String getHighlightSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากที่สนใจ
+ ArrayList<Point> moveList	ให้ list ของตำแหน่งตัวหมากที่เดินไปได้
+ String toString	toString
+ void setNeverMove	เก็บคำว่าตัวหมากนี้เคยเดินแล้ว (neverMove)
+ boolean isNeverMove	getter & setter

### 2.2. Class Rook extend Entity implement HaveClastling

#### Methods

+ String getSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากปกติ
+ String getHighlightSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากที่สนใจ
+ ArrayList<Point> moveList	ให้ list ของตำแหน่งตัวหมากที่เดินไปได้
+ String toString	toString
+ void setNeverMove	เก็บคำว่าตัวหมากนี้เคยเดินแล้ว (neverMove)
+ boolean isNeverMove	getter & setter

### 2.3. Class Queen extend Entity

#### Methods

+ String getSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากปกติ
+ String getHighlightSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากที่สนใจ
+ ArrayList<Point> moveList	ให้ list ของตำแหน่งตัวหมากที่เดินไปได้
+ String toString	toString

### 2.4. Class Bishop extend Entity

#### Methods

+ String getSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากปกติ
+ String getHighlightSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากที่สนใจ
+ ArrayList<Point> moveList	ให้ list ของตำแหน่งตัวหมากที่เดินไปได้
+ String toString	toString

### 2.5. Class Knight extend Entity

#### Methods

+ String getSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากปกติ
+ String getHighlightSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากที่สนใจ
+ ArrayList<Point> moveList	ให้ list ของตำแหน่งตัวหมากที่เดินไปได้
+ String toString	toString

## 2.6. Class Pawn extend Entity

### Methods

+ String getSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากปกติ
+ String getHighlightSymbol	ให้ชื่อไฟล์รูปภาพตัวหมากที่สนใจ
+ ArrayList<Point> moveList	ให้ list ของตำแหน่งตัวหมากที่เดินไปได้
+ String toString	toString

## 3. Package game.base

### 3.1. Class Board

กระดานเก็บตำแหน่งของตัวหมาก เช็การชนะ การเดิน

### Fields

# Point twoWalkPawn	เก็บตำแหน่งเบี้ยที่เดิน 2 ชั้น สำหรับ en passant
- Cell[][] cellMap	เก็บ cell map
- Entity whiteKing, blackKing	เก็บ King ของแต่ละฝั่ง
# ArrayList<Point> removePoint	เก็บ จุดที่จะต้องลบหลัง move animation
# Entity movePiece, castlingRook	เก็บ Entity ที่ move
# Point movePoint, newRookPoint	เก็บ Point ของ Entity ที่ move
# <u>final Point[] knightWalk</u>	เก็บ list ของทางเดินของ Knight
# <u>final Point[] KingWalk</u>	เก็บ list ของทางเดินของ King
- private int width, height	เก็บขนาดของกระดาน

### Methods

+ boolean isWin(Side side)	เช็การชนะ
+ boolean isDraw(Side side)	เช็การเสมอ
+ boolean isCheck(Side side)	เช็การรุก

+ void startAnimation(Point oldPoint, Point newPoint)	เริ่มการเดิน โดยการเก็บตัวที่เดินและลบตัวที่เดินออกจากกระดาน แล้วสั่ง AppManager.startAnimation
+ void continueMove()	เดินต่อโดยนำตัวที่เดินมาที่จุดสิ้นสุด และลบตัวอื่นๆที่ถูกระเบิดสำหรับ atomicBoard
+ ArrayList<Point> moveList(Point point)	ให้ list ของจุดที่เดินได้จริงๆ
# ArrayList<Point> editMovePoint(Point oldPoint, ArrayList<Point> movePoint)	ลบจุดที่เดินไม่ได้จากการเปิดรุกหรืออื่นๆ
# boolean checkCannotMovePoint (ArrayList<Point> oldPoint, Point newPoint, Point kingPoint, Side side)	เช็คว่าคุณนั้นๆเดินได้ไหมโดยใช้ checkOther, checkRook และ checkBishop
# boolean checkOther(Point newPoint, Point kingPoint, Side side)	เช็คสำหรับ king, pawn และ knight
# boolean checkRook(Point point, Point vector, ArrayList<Point> oldPoint, Point newPoint, Side side)	เช็คการเดินตรงสำหรับ rook และ queen
# boolean checkBishop(Point point, Point vector, ArrayList<Point> oldPoint, Point newPoint, Side side)	เช็คการเดินตรงสำหรับ bishop และ queen
+ void havePromotion(Point point, Side side)	Pawn เดินสุดจน และสั่ง GameController.setPromotion
+ void promotion(Point point, Side side, String piece)	เมื่อผู้เล่นเลือกตัว promotion และเปลี่ยน pawn เป็นตัวนั้นๆ
# ArrayList<Point> castingPoint(Side side)	ให้จุดที่ king สามารถ castling ได้
+ boolean isCastlingPoint(Side side, Point point)	เช็คว่าคุณกำลัง castling ีเปล่า
+ void castling(Side side, Point oldPoint, Point newPoint)	ทำการ castling และ สั่ง AppManager.startCastlingAnimation
# <u>int min(int i1, int i2, int i3, int i4)</u>	สำหรับ castling
# <u>int max(int i1, int i2, int i3, int i4)</u>	สำหรับ castling
# boolean isFree(Point start, Point stop, Side side)	เช็คว่าคุณไม่โดนกิน สำหรับ castling
# boolean isNull(Point oldKing, Point oldRook, Point newKing, Point newRook)	เช็คว่าคุณว่าง สำหรับ castling

# boolean isEatenPoint(Point point, Side side)	เช็คว่าคุณกินโดยฝั่งตรงข้ามได้รึเปล่า
# void remove(Point p)	เอา Entity ออกจาก cellMap
# void addEntity(Entity e, Point p)	เพิ่ม Entity ลงใน cellMap
+ Entity getEntity(Point p)	ให้ Entity จาก cellMap
+ boolean isInBoard(Point p)	เช็คว่ายู่ในกระดานรึเปล่า
# ArrayList<Entity> getAllPieces(Side side)	ให้ list ของ Entity ฝั่งนั้นๆ
# Entity getKing(Side side)	ให้ King ของฝั่งนั้นๆ
# Side getAnotherSide(Side side)	ให้ another side
+ Point[] getKnightWalk()	ให้ list ของทางเดินของ Knight
+ Point[] getKingWalk()	ให้ list ของทางเดินของ King
# Point addPoint(Point p1, Point p2)	ให้ผลรวมของคู่อันดับ
+ Cell[][] getCellMap()	ให้ cellMap

### 3.2. Interface CheckMateAble

สำหรับกระดานที่มีการรุก และชนะด้วยการรุกจนได้

Fields

+ boolean winByCheckmate(Side side)	เช็คการชนะจากการรุกจน
+ boolean drawCannotMove(Side side)	เช็คการเสมอจากการอับ
+ boolean isCheck(Side side)	เช็คการรุก

### 3.3. Class Games

Fields

+ static final String NORMAL
+ static final String ATOMIC

+ static final String KINGOFTHEHILL
+ static final String CHESS960
+ static final String THREECHECK
+ static final String HORDE

#### 4. Package game

##### 4.1. Abstract Class AtomicBoard extends Board implements CheckMateAble

เกมที่เมื่อกินตัวเองและตัวที่ถูกกินรวมทั้งช่องรอบๆกวนเบี้ยจะถูกระเบิด

#### Methods

+ boolean isWin(Side side)	เช็คการชนะ
+ boolean winByLosingKing(Side side)	เช็คการชนะจากเสีย king
+ boolean winByCheckmate(Side side)	เช็คการชนะจากการรุกจน
+ boolean isDraw(Side side)	เช็คการเสมอ
+ boolean drawCannotMove(Side side)	เช็คการเสมอจากการอัป
+ boolean drawByLosing2King()	เช็คการเสมอจากการเสีย king
+ boolean isCheck(Side side)	เช็คการรุก
+ void startAnimation(Point oldPoint, Point newPoint)	Override การระเบิด
+ protected ArrayList<Point> editMovePoint(Point oldPoint, ArrayList<Point> movePoint)	Override การระเบิด king ตัวเอง
# boolean checkOther(Point newPoint, Point kingPoint, Side side)	Override king สามารถติดกันได้
- void explosion(Point point)	การระเบิด

#### 4.2. Abstract Class Chess960Board extends Board implements CheckMateAble

เกมที่เริ่มต้นด้วยกระดานแบบสุ่ม โดย bishop ต้องอยู่บนช่องคนละสี และ king ต้องอยู่ระหว่าง rook ทั้ง 2 ตัว

##### Methods

+ boolean isWin(Side side)	เช็คการชนะ
+ boolean winByCheckmate(Side side)	เช็คการชนะจากการรุกจน
+ boolean isDraw(Side side)	เช็คการเสมอ
+ boolean drawCannotMove(Side side)	เช็คการเสมอจากการอัป
+ boolean isCheck(Side side)	เช็คการรุก
+ boolean isCastlingPoint(Side side, Point point)	Override special castling
# ArrayList<Point> castingPoint(Side side)	Override special castling

#### 4.3. Abstract Class HordeBoard extends Board implements CheckMateAble

เกมที่เริ่มต้นด้วยฝูงขาวมาเบี่ย 36 ตัว โดยฝั่งดำจะชนะเมื่อกินเบี่ยทั้งหมด

##### Methods

+ boolean isWin(Side side)	เช็คการชนะ
+ boolean winByEatenAll(Side side)	เช็คการชนะจากกินเบี่ยขาวทั้งหมด
+ boolean winByCheckmate(Side side)	เช็คการชนะจากการรุกจน
+ boolean isDraw(Side side)	เช็คการเสมอ
+ boolean drawCannotMove(Side side)	เช็คการเสมอจากการอัป
+ boolean isCheck(Side side)	เช็คการรุก
# protected ArrayList<Point> editMovePoint(Point oldPoint, ArrayList<Point> movePoint)	Override avoid check white king



#### 4.4. Abstract Class KingOfHillBoard extends Board implements CheckMateAble

เกมที่สามารถชนะได้โดยการรุกจนหรือ king เดินไป 4 ช่องตรงกลาง

Field

- ArrayList<Point> centerPoint;	4 ช่องตรงกลาง
---------------------------------	---------------

Methods

+ boolean isWin(Side side)	เช็คการชนะ
+ boolean winByCenterKing(Side side)	ชนะโดยการเดินขุนไปตรงกลาง
+ boolean winByCheckmate(Side side)	เช็คการชนะจากการรุกจน
+ boolean isDraw(Side side)	เช็คการเสมอ
+ boolean drawCannotMove(Side side)	เช็คการเสมอจากการอับ
+ boolean isCheck(Side side)	เช็คการรุก

#### 4.5. Abstract Class NormalBoard extends Board implements CheckMateAble

เกมธรรมดา

Methods

+ boolean isWin(Side side)	เช็คการชนะ
+ boolean winByCheckmate(Side side)	เช็คการชนะจากการรุกจน
+ boolean isDraw(Side side)	เช็คการเสมอ
+ boolean drawCannotMove(Side side)	เช็คการเสมอจากการอับ
+ boolean isCheck(Side side)	เช็คการรุก

#### 4.6. Abstract Class ThreeCheckBoard extends Board implements CheckMateAble

เกมที่สามารถชนะได้โดยการรุกจนหรือ รุกฝั่งตรงข้าม 3 รอบ

Fields

- int whiteCheck, blackCheck;	จำนวนการรุกของแต่ละฝั่ง
-------------------------------	-------------------------

Methods

+ boolean isWin(Side side)	เช็คการชนะ
+ boolean winByThreeCheck(Side side)	ชนะ โดยการรุก 3 ครั้ง
+ boolean winByCheckmate(Side side)	เช็คการชนะจากการรุกจน
+ boolean isDraw(Side side)	เช็คการเสมอ
+ boolean drawCannotMove(Side side)	เช็คการเสมอจากการอับ
+ boolean isCheck(Side side)	เช็คการรุก
+ void continueMove()	Override นับจำนวนรุก
+ int[] getCheckNumber()	ให้จำนวนการรุกของแต่ละฝั่ง

#### 5. Package logic

##### 5.1. Class Cell

ช่องแต่ละช่องในตาราง

Field

+ Entity myEntity	ตัวหมากในช่องนั้น
-------------------	-------------------

Methods

+ void setEntity(Entity e)	getter & setter
+ Entity getEntity()	
+ void removeEntity()	remove entity

## 5.2. Class GameController

สร้างกระดานและเชื่อมต่อระหว่าง Board และ Frontend

### Fields

+ <u>Board board</u>	board ของเกม
+ <u>Side turn</u>	ตาเดิน
+ <u>Point size</u>	ขนาดกระดาน
+ <u>Point promotionPoint</u>	จุดที่มีการ promotion
+ <u>Side promotionSide</u>	ฝั่งที่มีการ promotion
+ <u>final String[][] normalBoard</u>	กระดานปกติ
+ <u>final String[][] hordeBoard</u>	กระดานสำหรับ hordeBoard

### Methods

+ <u>void InitializeMap(String gameType)</u>	สร้างกระดาน
+ <u>int[] randomKey()</u>	สุ่มตัวหมากสำหรับ Chess960
+ <u>int[] put(int[] l, int value, int index)</u>	สำหรับ randomKey
+ <u>Cell[][] getDisplayCellMap()</u>	ให้ cellMap
+ <u>boolean isWin()</u>	เช็คการชนะ
+ <u>boolean isDraw()</u>	เช็คการเสมอ
+ <u>boolean isCheck()</u>	เช็คการเสมอ
+ <u>void startAnimation(Point oldPoint, Point newPoint)</u>	เริ่มการเดิน โดยการเก็บตัวที่เดินและลบตัวที่เดินออกจากกระดาน
+ <u>void continueMove()</u>	เดินต่อโดยนำตัวที่เดินมาที่จุดสิ้นสุด และลบตัวอื่นๆที่ถูกระเบิดสำหรับ atomicBoard
+ <u>ArrayList&lt;Point&gt; moveList(Point p)</u>	ให้ list ของจุดที่เดินได้
+ <u>void setPromotion(Point point, Side side)</u>	กำหนดฝั่งและตำแหน่งการ promotion
+ <u>boolean isPromotion()</u>	มีการ promotion ี่เปล่า

+ <u>void promotion(String piece)</u>	ผู้เล่นเลือกตัว promotion และเปลี่ยน pawn เป็นตัวนั้นๆ
+ <u>boolean isTurn(Point p, Side turn)</u>	ใช่ตาเดินรีเปล่า
+ <u>void nextTurn()</u>	เปลี่ยนตาเดิน
+ <u>Side getTurn()</u>	getter
+ <u>Side getAnotherSide(Side side)</u>	ให้ another side
+ <u>int[] getCheckNumber()</u>	ให้จำนวนการรุกของ ThreeCheckBoard

### 5.3. Enum Side

ฝั่งของผู้เล่น มีขาวและดำ

WHITE, BLACK

## 6. Package application

### 6.1. Class AppManager

ควบคุมการทำงานของโปรแกรม เป็นตัวกลางในการเรียกใช้งานคลาสต่าง ๆ

Fields

- <u>Stage stage</u>	เก็บ stage จาก Main เพื่อการเรียกใช้ภายใน AppManager
- <u>Scene scene</u>	เก็บ scene จาก Main เพื่อการเรียกใช้ภายใน AppManager
- <u>MenuPane menuPane</u>	เก็บ menuPane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>SettingMenu settingMenu</u>	เก็บ settingMenu เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>SelectModePane selectModePane</u>	เก็บ selectModePane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>TimeSelectPane timeSelectPane</u>	เก็บ timeSelectPane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>GamePane gamePane</u>	เก็บ gamePane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>BoardPane boardPane</u>	เก็บ boardPane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>PromotionPane promotionPane</u>	เก็บ promotionPane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>SettingPane setting</u>	เก็บ setting เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>String gameType</u>	เก็บ gameType เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>int spareTime</u>	เก็บ spareTime เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ

- <u>PlayerStatusDisplay whiteDisplay</u>	เก็บ whiteStatusDisplay เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>PlayerStatusDisplay blackDisplay</u>	เก็บ blackStatusDisplay เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ
- <u>boolean rotateStatus</u>	เก็บค่า rotate status ใช้ในการ rotate board
- <u>Canvas transitionCanvas</u>	เก็บ canvas ที่ใช้ใน startAnimation()

## Methods

<u>+ void showMenu()</u>	set scene root ด้วย menuPane เพื่อแสดง หน้า menu
<u>+ void hidePromotion()</u>	เรียกใช้ hidePromotionPane() ของ promotionPane
<u>+ void showPromotion()</u>	เรียกใช้ showPromotionPane() ของ promotionPane
<u>+ void showSettingMenu()</u>	set scene root ด้วย settingMenu เพื่อ แสดงหน้า setting
<u>+ void showSelectMode()</u>	set scene root ด้วย selectModePane เพื่อ แสดงหน้า select mode
<u>+ void showTimeSelect()</u>	set scene root ด้วย timeSelectPane เพื่อ แสดงหน้า time select
<u>+ void showGamePane()</u>	set scene root ด้วย gamePane เพื่อแสดง หน้าเล่นเกม
<u>+ void setPromotionListener(String text)</u>	เรียก promotion() ใน boardPane เพื่อ set listener ของ promotion button
<u>+ void displayMessage(String message)</u>	เปลี่ยน display message ใน console ตอนเล่นเกม
<u>+ void rotateBoard()</u>	เรียก method rotateBoard() ของ boardPane
<u>+ void setSliderStyle()</u>	set slider style ตอนเข้าหน้า setting menu
<u>+ void stopTimer()</u>	หยุด timer ของทั้งสองฝั่ง
<u>+ void startAnimation(Point start, Point end, Entity entity)</u>	แสดง animation การขยับของตัวหมาก

<u>+ void startCastlingAnimation(Point startKing, Point endKing, Entity king, Point startRook, Point endRook, Entity rook)</u>	แสดง animation ของการ castling
<u>+ void removeTransitionCanvas()</u>	ลบ canvas ที่เกิดจากการแสดง animation
<u>+ void updateSettingMenu()</u>	update setting menu ตาม parameter ใน SoundManager
<u>+ setters and getters for each field as needed</u>	

## 6.2. Class Main extends Application

ใช้สำหรับการรันโปรแกรม

### Methods

<u>+ void start(Stage primaryStage)</u>	set ค่าเริ่มต้นต่าง ๆ สำหรับการรันแอป
<u>+ void main(String[] args)</u>	An entry point of the application

## 6.3. Class SoundManager

ควบคุมเสียงทั้งหมดในโปรแกรม

### Fields

<u>- MediaPlayer clickingSound</u>	เสียง click mouse
<u>- MediaPlayer bgm</u>	Background music สำหรับหน้า menu
<u>- MediaPlayer clockTick</u>	เสียงนาฬิกานับถอยหลังตอนที่เวลาใกล้หมด
<u>- MediaPlayer wrongSelected</u>	เสียงเตือนตอนที่เลือกตัวมากฝั่งตรงข้ามหรือไม่ยอมเลือกตัว promotion
<u>- MediaPlayer promotionSound</u>	sound effect หลังจากกดเลือกตัว promotion
<u>- MediaPlayer winning</u>	sound effect ตอนจบเกม ไม่ว่าจะชนะหรือเสมอ
<u>- boolean soundEffectStatus</u>	เก็บ status ของ sound effect ว่าจะให้เล่นเสียงเอฟเฟคใหม่

### Methods

<u>+ void playClickingSound()</u>	เล่นเสียงคลิกเม้าส์โดยใช้ thread
-----------------------------------	----------------------------------

<u>+ void playWrongSelected()</u>	เล่นเสียง wrong selected โดยใช้ thread
<u>+ void playPromotionSound()</u>	เล่นเสียง promotion sound โดยใช้ thread
<u>+ void playMenuBgm()</u>	เล่นเสียง menu bgm แบบวนลูป โดยใช้ thread
<u>+ void stopMenuBgm()</u>	หยุดการเล่นเสียง bgm
<u>+ void playClockTick()</u>	เล่นเสียงนาฬิกาจับเวลา โดยใช้ thread
<u>+ void stopClockTick()</u>	หยุดเสียงนาฬิกาจับเวลา
<u>+ void playWinningSound()</u>	เล่นเสียงตอนจบเกมโดยใช้ thread
<u>+ double getMenuBgmVolume()</u> <u>+ void setMenuBgmVolume(double volume)</u>	getter/setter ของ bgm
<u>+ double getSoundEffectVolume()</u> <u>+ setSoundEffectVolume(double volume)</u>	getter/setter volume ของ clickingSound, clockTick, wrongSelected, promotionSound, winning
<u>+ boolean getSoundEffectStatus()</u> <u>+ setSoundEffectStatus(boolean soundEffectStatus)</u>	getter/setter ของ soundEffectStatus

## 7. Package application.board

### 7.1. Class BoardCell extends Pane

ช่องแต่ละช่องในตารางหมากรุก

#### Fields

- Cell myCell	เก็บ cell เพื่อนำค่าจาก cell มาใช้ในการแสดงผล
- Point p	เก็บตำแหน่งพิกัดของ BoardCell แต่ละอัน
- Color color	สีพื้นหลังของ BoardCell
- boolean isClicked	true ถ้า BoardCell ที่ถูกคลิกมีตัวหมากอยู่
- boolean moveable	true ถ้าตัวหมากที่ถูกคลิกสามารถเดินไปที่ช่องนั้นได้

#### Constructor

+ BoardCell(Cell cell, Point p, Color color)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตั้งค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปรแต่ละตัว</li> <li>- ตั้งขนาดไว้ที่ 60*60</li> <li>- ตั้ง background หากใน cell มีหมากให้ใช้รูปหมาก หากไม่มีให้ตั้งพื้นหลังเป็นสี color</li> <li>- หากเป็น โหมด King of the hill ช่องที่มีพิกัด (3,3),(3,4),(4,3),(4,4) ให้ตั้งค่า border เป็นสีแดง</li> </ul>
--	---

#### Methods

+ boolean hasEntity()	return true ถ้าใน cell มีตัวหมากอยู่
+ void setBackgroundTileColor()	ตั้งค่าพื้นหลังด้วย color
+ void setBackgroundTileColor(Image image)	ตั้งค่าพื้นหลังด้วย color และรูป image
+ void setBackgroundTileColor(Image redDot, Image entity)	ตั้งค่าพื้นหลังด้วย color และ redDot กับ entity หากช่องนั้น moveable เป็น true และมีหมากฝั่งตรงข้ามอยู่
+ void update()	ตั้งค่าพื้นหลังตามสถานะของ cell และตั้งค่า isClicked และ moveable เป็น false
+ void setMyCell(Cell myCell) + Cell getMyCell()	setter/getter ของ myCell
+ void setP(Point p) + Point getP()	setter/getter ของ p
+ boolean isClicked() + void setClicked(boolean isClicked)	setter/getter ของ isClicked
+ boolean isMoveable() + void setMoveable(boolean moveable)	setter/getter ของ moveable



## 7.2. Class BoardPane extends GridPane

ตัวกระดานหมากรุก นำ BoardCell แต่ละอันมาเรียงใน GridPane

### Fields

- ObservableList<BoardCell> boardCellList	เก็บลิสต์ของ BoardCell
- Cell[][] cellMap	เก็บ array ของ cell ที่เอามาจาก GameController
- int row	เก็บค่าแถวของกระดาน เป็นค่า final มีค่า 8
- int column	เก็บค่าคอลัมน์ของกระดาน เป็นค่า final มีค่า 8
- Color whiteTile	ค่าสีช่องสีขาว(เทาอ่อน)
- Color blackTile	ค่าสีช่องสีดำ(เทาเข้ม)
- BoardCell bc	ใช้ตอน initialize BoardCell
- Point currentSelectedPoint	เก็บพิกัดของตัวหมากที่ถูกเลือก
- ArrayList<Point> currentSelectedMoveList	เก็บลิสต์ของพิกัดช่องที่หมากที่ถูกเลือกสามารถเดินไปได้
- boolean move	true ถ้ามีการเดินหมาก
- String promotionPiece	เก็บชื่อของหมากที่เบี้ยจะทำการ promotion

### Constructor

+ BoardPane(String gameType)	<ul style="list-style-type: none"><li>- initialize map ผ่าน GameController ตาม gamType ที่ใส่เข้ามา</li><li>- initialize cellMap โดยเรียกผ่าน GameController</li><li>- เรียก method createBoardCell()</li><li>- เรียก method setBoardCellListener()</li></ul>
------------------------------	---

### Methods

- void createBoardCell()	<ul style="list-style-type: none"><li>- สร้าง BoardCell โดยใช้ cellMap และพิกัด row column แล้วเพิ่มเข้าไปใน boardCellList</li><li>- เพิ่ม BoardCell ที่สร้างเข้าไปพิกัดแต่ละจุดของ BoardPane ตามพิกัดของแต่ละ BoardCell</li></ul>
- void setBoardCellListener()	ตั้งค่า listener ของแต่ละ boardCell โดยเรียก addOnClickHandler(BoardCell myBoardCell)

- void addOnClickHandler(BoardCell myBoardCell) throws Exception	<p>ตั้งค่า listener ให้ BoardCell</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ถ้ามีตัวหมากอยู่ให้ highlight และ เรียก method showWalkPath() และ set isClicked เป็น true</li> <li>- ถ้ามีตัวหมากและ isClicked เป็น true ให้ เรียก method updateBoard()</li> <li>- ถ้าตัวหมากสามารถเดินไปช่องนั้นได้ให้ทำการเดินหมากไปที่ช่องนั้น</li> </ul>
- void disableBoardCell()	- ทำให้ BoardCell ทั้งหมดไม่สามารถกดได้ระหว่างการแสดง moving animation
- void enableBoardCell()	- ทำให้ BoardCell ทั้งหมดกดได้อีกครั้งตอนเริ่มตาถัดไป
- boolean checkEndGame()	- ตรวจสอบว่ามีการชนะเกมหรือการเสมอกเกิดขึ้นหรือยัง ถ้ามีให้เรียก method showEndGameWindow(String text)
- void showWalkPath()	- แสดงช่องที่ตัวหมากสามารถเดินไปได้ และ set moveable ของช่องนั้น ๆ เป็น true
+ void showEndGameWindow(String text)	- แสดงหน้าจบเกม
+ void updateBoard(BoardCell myBoardCell)	- เรียก update ของ BoardCell ทุกตัว ยกเว้น myBoardCell
+ void updateBoard()	- เรียก update ของ BoardCell ทุกตัว ยกเว้น myBoardCell
+ void rotateBoard()	- rotate board 1 ครั้ง
+ void promotion(String text)	- listener ของ Promotion button

## 8. Package application.console

### 8.1. Class GamePane extends StackPane

หน้าจอตอนเล่นเกม ประกอบด้วยตัวกระดานและ console

#### Field

- Console console	console ของเกม
-------------------	----------------

#### Constructor

+ GamePane(BoardPane boardPane)	<ul style="list-style-type: none"><li>- ตั้งค่าพื้นหลังด้วยสีเทา</li><li>- ตั้งค่าความสูงที่ 500</li><li>- set spacing ให้เป็น 20</li><li>- add boardPane และ console เข้าไปใน children ของ gameBox</li></ul>
---------------------------------	---

#### Methods

+ void rotateStatusDisplay()	เรียก rotateStatusDisplay() ของ console
------------------------------	---

### 8.1.1. Class Console extends VBox

#### Constructor

+ Console()	<ul style="list-style-type: none"><li>- สร้าง whiteDisplay blackDisplay gameMode Label</li><li>- console ทั้งหมดจะประกอบด้วย promotionPane setting gameMode blackDisplay และ whiteDisplay</li></ul>
-------------	---

#### Methods

+ void rotateStatusDisplay()	สลับตำแหน่งระหว่าง blackDisplay และ whiteDisplay
------------------------------	--

## 8.2. Class PlayerStatusDisplay extends VBox

แสดงเวลาและเทิร์นของ player

### Fields

- Label turn	แสดง turn
- Side side	เก็บค่า Side ว่าอยู่ฝั่งขาวหรือดำ
- int spareTime	เวลาทั้งหมดที่ใช้ได้ในแต่ละเกมของแต่ละฝั่ง
- int timePerTurn	เวลาในแต่ละเทิร์น
- boolean hasTimeLimit	true ถ้าเวลาที่เลือกไม่ใช่ 0 (No time Limit)
- Thread timerThread	ตัวจับเวลา
- Text spareTimeText	text ของ spareTime
- Text timePerTurnText	text ของ timePerTurn
- HBox timePane	ช่องแสดงเวลา

### Constructor

+ PlayerStatusDisplay(Side side)	ตั้งค่าเริ่มต้นให้ตัวแปรต่าง ๆ
----------------------------------	--------------------------------

### Methods

+ void rotateDisplay()	สลับตำแหน่งระหว่างช่องแสดงเวลาและ Label turn
+ void startTurn()	เริ่ม turn โดยถ้ามีเวลาจำกัดจะเริ่มนับเวลาถอยหลัง
+ void endTurn()	ถ้ามีเวลาจำกัด หยุดนาฬิกาจับเวลาและรีเซ็ต timePerTurn เป็น 30 หลังจากนั้นเรียก setTurnText(false)
+ void stop() throws Exception	หยุดนาฬิกาจับเวลา
+ void update()	อัปเดต spareTimeText และ timePerTurnText
- void setSpareTimeText()	ตั้งค่า spareTimeText ตาม spareTime
- void setTimePerTurnText()	ตั้งค่า timePerTurnText ตาม timePerTurn
+ void setTurnText(boolean isTurn)	- หาก isTurn เป็น true ให้ตั้งค่า turn ด้วย side + "TURN" - หากเป็น false ให้ตั้งค่าด้วย side.toString()

### 8.3. Class PromotionButton extends Button

ปุ่มสำหรับ promote pawn

#### Fields

- String text	สำหรับตั้งค่า background
- String imgUrl	รูปสำหรับ background

#### Constructor

+ PromotionButton(String text)	<ul style="list-style-type: none"><li>- ตั้งค่าเริ่มต้นของ text</li><li>- ตั้งค่าขนาด 40*40</li><li>- เรียก method setBackgroundWithImage()</li><li>- เรียก method setListener()</li></ul>
--------------------------------	--

#### Methods

+ void setListener()	<p>ตั้งค่า listener โดย</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- ถ้าคลิก ให้เล่นเสียง promotion และซ่อนแถบ promotion พร้อม ทั้งเปลี่ยนตัวเบี้ยให้เป็นตัวที่เลือก</li><li>- ถ้าเอาเมาส์ชี้ให้ highlight</li><li>- ถ้าเอาเมาส์ออกให้ unhighlight</li></ul>
- void highlightButton()	ตั้งค่า border เป็นสีแดง
- void unhighlightButton()	ตั้งค่า border เป็นสีเทา
- void setBackgroundWithImage()	ตั้งค่าพื้นหลังตาม text

### 8.4. Class PromotionPane extends VBox

แถบสำหรับ promote เบี้ย และแสดง warning message

#### Fields

- Text text	ใช้แสดง warning message
- VBox promotion	ช่องเลือก promotion
- HBox selection	แถบปุ่ม promotionButton

## Constructor

+ PromotionPane()	ตั้งค่าเริ่มต้นต่าง ๆ และใส่เข้าไปใน PromotionPane
-------------------	--

## Methods

+ void hidePromotionPane()	ลบช่องเลือก promotion ออกจาก PromotionPane
+ void showPromotionPane()	เพิ่มช่องเลือก promotion เข้าไปใน PromotionPane และตั้งค่า background ของปุ่ม
+ void setMessage(String message)	set warning message

### 8.5. Class SettingPane extends VBox

แถบ setting ใน console ประกอบด้วย rotate และ sound effect

## Constructor

+ SettingPane()	สร้าง rotate check box และ sound effect check box และ return button รวมถึงตั้งค่าเริ่มต้นต่าง ๆ
-----------------	---

## Methods

- void setRotationListener(MyCheckBox rotation)	ตั้งค่า listener ของ rotate check box โดยถ้าคลิกถูก จะทำการ rotate board ทุกครั้งที่เปลี่ยนเทิร์น
- void setSoundEffectListener(MyCheckBox clickSound)	ตั้งค่า listener ของ sound effect check box โดยถ้าคลิกถูก จะเล่นเสียง sfx หากทำ action ต่าง ๆ
- void setReturnBtnListener(ReturnButton returnBtn)	ตั้งค่า listener ของ return button ให้สามารถกดย้อนกลับ ไปหน้าเมนูได้ตลอดเวลา

#### 8.5.1. Class MyCheckBox extends CheckBox

ตัว check box ใน setting console

## Constructor

+ MyCheckBox(String text)	ตั้งค่าเริ่มต้นของ check box
---------------------------	------------------------------

### 8.5.2. Class ReturnButton extends MyButton

ปุ่มกดย้อนกลับไปหน้าจอ

Field

- Color color	สีพื้นหลังของ return button
---------------	-----------------------------

Constructor

+ ReturnButton(String text, double fontSize)	ตั้งค่าเริ่มต้นต่าง ๆ ของ return button
--	---

Methods

# void setMouseEnteredTextFont()	override method ของ MyButton
# void setMouseExitedTextFont()	override method ของ MyButton

## 9. Package application.menu

### 9.1. Class MenuPane extends StackPane implements UnchangeableBackground

หน้าจอที่แสดงตอนเข้าเกม

Constructor

+ MenuPane()	ตั้งค่าต่าง ๆ ของหน้าจอ ซึ่งมีส่วนประกอบหลัก ๆ คือ - ปุ่ม Play กดเพื่อเล่นเกม - ปุ่ม Setting ใช้สำหรับตั้งค่าเสียง - ปุ่ม Exit ใช้สำหรับออกเกม
--------------	---

Methods

- void setTitleImage(GraphicsContext gc)	ตั้งค่ารูปไอคอนของเกม
+ void setBackgroundWithImage()	ตั้งค่าพื้นหลังของหน้าจอ
- void setExitButtonListener(MyButton exitButton)	set listener ให้ปุ่ม Exit
- void setPlayButtonListener(MyButton playButton)	set listener ให้ปุ่ม Play
- void setSettingButtonListener(MyButton settingButton)	set listener ให้ปุ่ม Setting

### 9.2. Class MyButton extends Button implements ChangeableBackground

base ของปุ่มต่าง ๆ ในเกม

#### Field

# double fontSize	ขนาดของ font ตัวอักษรบนปุ่ม
-------------------	-----------------------------

#### Constructor

+ MyButton(String text, double fontSize)	ตั้งค่าพื้นฐานต่าง ๆ ของปุ่ม set พื้นหลังด้วยรูปที่เตรียมไว้
--	--

#### Methods

# void setListener()	set listener การเลื่อนเมาส์เข้า/ออกปุ่ม
# void setMouseEnteredTextFont()	เมื่อเมาส์เลื่อนมาทับปุ่ม ให้เพิ่มขนาดตัวอักษรและ highlight ปุ่ม
# void setMouseExitedTextFont()	เมื่อเลื่อนเมาส์ออกให้ลดขนาดตัวอักษรกลับมาเท่าเดิมและ unhighlight ปุ่ม
+ void setBackgroundWithImage(Image img)	ตั้งค่าพื้นหลังด้วยรูป

### 9.3. Class SelectModeButton extends MyButton

ปุ่มเลือกโหมดที่ต้องการเล่น

#### Field

- String gameType	เก็บโหมดของเกม
-------------------	----------------

#### Constructor

+ SelectModeButton(String text, double fontSize)	ตั้งค่าพื้นฐานของปุ่ม และ set gameType ของปุ่มตาม text ที่ได้เข้ามา
--	---

#### Methods

- void setSelectListener()	set listener การคลิกให้ปุ่ม โดยการเรียก setGame()
- void setGame()	ตั้งค่าเกมเบื้องต้นและสร้าง BoardPane ให้ AppManager ตาม gameType ของปุ่ม



#### 9.4. Class SelectModePane extends VBox implements UnchangeableBackground

หน้าเมนู select mode หลังจากกดปุ่ม play

##### Constructor

+ SelectModePane()	ตั้งค่าพื้นฐานต่าง ๆ ใส่ปุ่มเลือกโหมดทั้งหมด 6 โหมด ประกอบด้วย normal, atomic, king of the hill, three check, chess960 และ horde
--------------------	--

##### Methods

- void setBackgroundWithImage()	ตั้งค่าพื้นหลังด้วยรูป
- void setReturnBtnListener(MyButton returnBtn)	ตั้งค่า listener ของปุ่ม return to menu

#### 9.5. Class SettingMenu extends VBox implements UnchangeableBackground

หน้า setting ใช้ปรับเสียง

##### Fields

- Slider bgmSlider	ตัวสไลด์เพิ่มลดเสียง bgm
- Label bgmValue	ค่าความดังของ bgm
- SoundButton bgmSoundButton	ปุ่มกด mute/unmute ของ bgm
- Slider sfxSlider	ตัวสไลด์เพิ่มลดเสียง sfx
- Label sfxValue	ค่าความดังของ sfx
- SoundButton sfxSoundButton	ปุ่มกด mute/unmute ของ sfx

##### Constructor

+ SettingMenu()	ตั้งค่าพื้นฐานต่าง ๆ initialize slider, value และ sound button
-----------------	--

##### Methods

- void setBgmSliderListener()	ตั้งค่า listener ให้กับ bgm slider ให้เพิ่ม/ลดเสียงหากกดเลื่อนซ้ายขวา
- void setSoundEffectSliderListener()	ตั้งค่า listener ให้กับ sfx slider ให้เพิ่ม/ลดเสียงหากกดเลื่อนซ้ายขวา

- void setReturnBtnListener(MyButton returnBtn)	ตั้งค่า listener ให้กับปุ่ม return to menu
+ void setBackgroundWithImage()	ตั้งค่าพื้นหลังด้วยรูปภาพ
+ void update()	update status ของ sfx ตามค่า soundEffectStatus ของ SoundManager
+ Slider getBgmSlider()	getter ของ bgmSlider
+ Slider getSfxSlider()	getter ของ sfxSlider

#### 9.5.1. Class SoundButton extends Button implements ChangeableBackground

ปุ่มกด mute/unmute

Field

- boolean isMuted	true ถ้ากด mute
-------------------	-----------------

Constructor

+ SoundButton(String sound, Slider slider, Label value)	ตั้งค่าพื้นฐานของปุ่มและ set listener ให้ mute/unmute เมื่อกดปุ่ม
---	---

Methods

+ void setBackgroundImageByVolume(Slider slider)	ตั้งค่ารูปพื้นหลังของปุ่มตามระดับความดัง
+ void setBackgroundWithImage(Image img)	ตั้งค่าพื้นหลังด้วยรูปลำโพง muted
+ void setMuted(boolean isMuted)	setter ของ isMuted

#### 9.6. Class TimeSelectButton extends MyButton

Field

- int spareTime	time limit ของแต่ละปุ่ม
-----------------	-------------------------

Constructor

+ TimeSelectButton(String text, double fontSize)	ตั้งค่าพื้นฐานต่าง ๆ และตั้งค่า spareTime ตาม text ที่ใส่เข้ามา
--	---

## Methods

- void setSelectListener()	ตั้งค่า listener ของปุ่มด้วย method startGame()
- void startGame()	ตั้งค่าต่าง ๆ ของเกมต่อจาก select mode สร้าง GamePane และเริ่มเกม

### 9.7. Class TimeSelectPane extends VBox implements UnchangeableBackground

หน้าเมนูเลือก time limit

## Constructor

+ TimeSelectPane()	ตั้งค่าพื้นฐานต่าง ๆ ใส่ปุ่มเลือกเวลาจำกัดโดยมีเวลาให้เลือกดังนี้ 30 นาที, 15 นาที, 5 นาที และ ไม่มีเวลาจำกัด
--------------------	--

## Methods

+ void setBackgroundWithImage()	ตั้งค่าพื้นหลังด้วยรูป
- void setReturnBtnListener(MyButton returnBtn)	ตั้งค่า listener ให้ปุ่ม return to select mode

### 9.8. Interface ChangeableBackground

สำหรับคลาสที่มีการเปลี่ยนพื้นหลังโดยใช้รูปตามสถานการณ์

## Methods

+ void setBackgroundWithImage(Image img)	ตั้งค่าพื้นหลังตาม img
--	------------------------

### 9.9. Interface UnchangeableBackground

สำหรับคลาสที่มีการตั้งพื้นหลังโดยใช้รูป และไม่มีการเปลี่ยนอีก

## Methods

+ void setBackgroundWithImage()	ตั้งค่าพื้นหลังด้วยรูป
---------------------------------	------------------------

## 10. Package myException

### 10.1. Class MyException extends Exception

abstract class MyException ใช้ป้องกันความผิดพลาดจาก user

#### Field

- String message	ข้อความแสดงปัญหาที่เกิดขึ้น
------------------	-----------------------------

#### Constructor

+ MyException(String message)	ตั้งค่า message ตาม message ที่ได้มา
-------------------------------	--------------------------------------

#### Methods

+ String getMessage()	getter ของ message
-----------------------	--------------------

### 10.2. Class IsPromotingException extends MyException

exception หากไม่ยอมเลือกตัว promotion ของเบี้ย

#### Constructor

+ IsPromotingException(String message)	รับ message ส่งไปให้ super
--	----------------------------

### 10.3. Class WrongPieceException extends MyException

exception หากกดเลือกหมากของฝ่ายตรงข้าม

#### Constructor

+ WrongPieceException(String message)	รับ message ส่งไปให้ super
---------------------------------------	----------------------------

## 11. Package Resource

### 11.1. Class Resource

เตรียมโหลด path ของ resource ต่าง ๆ มาเก็บไว้

Fields

+ <u>String BACKGROUND</u>	เก็บ path ของ background.jpg
+ <u>String ICON</u>	เก็บ path ของ icon.png
+ <u>String BUTTON_FRAME</u>	เก็บ path ของ buttonFrame.png
+ <u>String HIGHLIGHT_BUTTON_FRAME</u>	เก็บ path ของ highlightButtonFrame.png
+ <u>String VERY_LOW_VOLUME_IMAGE</u>	เก็บ path ของ veryLowVolume.png
+ <u>String LOW_VOLUME_IMAGE</u>	เก็บ path ของ lowVolume.png
+ <u>String MID_VOLUME_IMAGE</u>	เก็บ path ของ midVolume.png
+ <u>String HIGH_VOLUME_IMAGE</u>	เก็บ path ของ highVolume.png
+ <u>String MUTE_VOLUME_IMAGE</u>	เก็บ path ของ muteVolume.png
+ <u>String BUTTON_CLICK</u>	เก็บ path ของ buttonClick.mp3
+ <u>String CLOCK_TICKING</u>	เก็บ path ของ clockTicking.wav
+ <u>String WRONG_SELECTED</u>	เก็บ path ของ wrongPieceSelectedSound.mp3
+ <u>String GAME_MENU</u>	เก็บ path ของ gameMenuLoop.mp3
+ <u>String PROMOTION_SOUND</u>	เก็บ path ของ promotionSound.mp3
+ <u>String WINNING_SOUND</u>	เก็บ path ของ winningSound.wav
+ <u>String ROMAN_FONT</u>	เก็บ path ของ Roman.ttf

## 11.2.Class Sprites

เตรียมโหลด path ของ sprites ตัวหมาก มาเก็บไว้

Fields

<u>+ String BLANK</u>	เก็บ String "blank"
<u>+ String WALKPATH</u>	เก็บ path ของ redDot.png
<u>+ String W_KING</u>	เก็บ path ของ W_King.png
<u>+ String W_QUEEN</u>	เก็บ path ของ W_Queen.png
<u>+ String W_BISHOP</u>	เก็บ path ของ W_Bishop.png
<u>+ String W_KNIGHT</u>	เก็บ path ของ W_Knight.png
<u>+ String W_ROOK</u>	เก็บ path ของ W_Rook.png
<u>+ String W_PAWN</u>	เก็บ path ของ W_Pawn.png
<u>+String B_KING</u>	เก็บ path ของ B_King.png
<u>+ String B_QUEEN</u>	เก็บ path ของ B_Queen.png
<u>+ String B_BISHOP</u>	เก็บ path ของ B_Bishop.png
<u>+ String B_KNIGHT</u>	เก็บ path ของ B_Knight.png
<u>+ String B_ROOK</u>	เก็บ path ของ B_Rook.png
<u>+ String B_PAWN</u>	เก็บ path ของ B_Pawn.png
<u>+ String HIGHLIGHT_W_KING</u>	เก็บ path ของ highlight_W_King.png
<u>+ String HIGHLIGHT_W_QUEEN</u>	เก็บ path ของ highlight_W_Queen.png
<u>+ String HIGHLIGHT_W_BISHOP</u>	เก็บ path ของ highlight_W_Bishop.png
<u>+ String HIGHLIGHT_W_KNIGHT</u>	เก็บ path ของ highlight_W_Knight.png
<u>+ String HIGHLIGHT_W_ROOK</u>	เก็บ path ของ highlight_W_Rook.png
<u>+ String HIGHLIGHT_W_PAWN</u>	เก็บ path ของ highlight_W_Pawn.png
<u>+ String HIGHLIGHT_B_KING</u>	เก็บ path ของ highlight_B_King.png
<u>+ String HIGHLIGHT_B_QUEEN</u>	เก็บ path ของ highlight_B_Queen.png

+ <u>String HIGHLIGHT_B_BISHOP</u>	เก็บ path ของ highlight_B_Bishop.png
+ <u>String</u> <u>HIGHLIGHT_B_KNIGHT</u>	เก็บ path ของ highlight_B_Knight.png
+ <u>String HIGHLIGHT_B_ROOK</u>	เก็บ path ของ highlight_B_Rook.png
+ <u>String HIGHLIGHT_B_PAWN</u>	เก็บ path ของ highlight_B_Pawn.png