Multichess game

Introduction

เกมนี้ประกอบด้วย เกมหมากรุกสากลหลายประเภท ได้แก่ Normal, Atomic, …. โดยแต่ละประเภทจะมีกฎพื้นฐานเหมือนกัน แต่จะมีกฎกติกาพิเศษ................

Rule

Chess is a two-player strategy board game played on a checkered board with 64 squares arranged in an 8×8 grid. The objective is to checkmate the opponent's king by placing it under an inescapable threat of capture.

Each player begins with 16 pieces: one king, one queen, two rooks, two knights, two bishops, and ei ght pawns.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | ตัวอย่างเดิน | ตัวอย่างกิน |
| King | A king moves 1 vacant square in any direction if it ไม่ถูกรุก |  |  |
| Queen | A queen moves any vacant squares in any direction in a straight line. |  |  |
| Rook | A rook moves any vacant squares horizontally or vertically in a straight line. |  |  |
| Knight | A knight moves from one corner to opposite corner in any 2x3 rectangle of squares. |  |  |
| Bishop | A bishop moves any number of vacant squares diagonally in a straight line |  |  |
| Pawn | A pawn walks only one step forward. But in the first moves of pawn, it can walk one or two steps forward. It can eat when there is an enemy in one square diagonally. And when เดินไปจนสุด player can change from pawn to queen, rook, bishop or knight. |  |  |

สามารถ setup ได้ดังภาพ

setup

Special rule

1. Castling
2. En passant

How to end the game

1. Checkmate
2. Draw

1 Package application

1.1 Class AppManager

ควบคุมการทำงานของแอพ เป็นตัวกลางในการเรียกใช้งานคลาสต่าง ๆ

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - Stage stage | เก็บ stage จาก Main เพื่อการเรียกใช้ภายใน AppManager |
| - Scene scene | เก็บ scene จาก Main เพื่อการเรียกใช้ภายใน AppManager |
| - MenuPane menuPane | เก็บ menuPane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - SettingMenu settingMenu | เก็บ settingMenu เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - SelectModePane selectModePane | เก็บ selectModePane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - TimeSelectPane timeSelectPane | เก็บ timeSelectPane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - GamePane gamePane | เก็บ gamePane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - BoardPane boardPane | เก็บ boardPane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - PromotionPane promotionPane | เก็บ promotionPane เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - SettingPane setting | เก็บ setting เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - String gameType | เก็บ gameType เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - int spareTime | เก็บ spareTime เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - PlayerStatusDisplay whiteDisplay | เก็บ whiteStatusDisplay เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - PlayerStatusDisplay blackDisplay | เก็บ blackStatusDisplay เพื่อการเรียกใช้ใน class อื่น ๆ |
| - boolean rotateStatus | เก็บค่า rotate status ใข้ในการ rotate board |
| - Canvas transitionCanvas | เก็บ canvas ที่ใช้ใน startAnimation() |

Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + void showMenu() | set scene root ด้วย menuPane เพื่อแสดงหน้า menu |
| + void hidePromotion() | เรียกใช้ hidePromotionPane() ของ promotionPane |
| + void showPromotion() | เรียกใช้ showPromotionPane() ของ promotionPane |
| + void showSettingMenu() | set scene root ด้วย settingMenu เพื่อแสดงหน้า setting |
| + void showSelectMode() | set scene root ด้วย selectModePane เพื่อแสดงหน้า select mode |
| + void showTimeSelect() | set scene root ด้วย timeSelectPane เพื่อแสดงหน้า time select |
| + void showGamePane() | set scene root ด้วย gamePane เพื่อแสดงหน้าเล่นเกม |
| + void setPromotionListener(String text) | เรียก promotion() ใน boardPane เพื่อ set listener ของ promotion button |
| + void displayMessage(String message) | เปลี่ยน display message ใน console ตอนเล่นเกม |
| + void rotateBoard() | เรียก method rotateBoard() ของ boardPane |
| + void setSliderStyle() | set slider style ตอนเข้าหน้า setting menu |
| + void stopTimer() | หยุด timer ของทั้งสองฝั่ง |
| + void startAnimation(Point start, Point end, Entity entity) | แสดง animation การขยับของตัวหมาก |
| + void startCastlingAnimation(Point startKing, Point endKing, Entity king, Point startRook, Point endRook, Entity rook) | แสดง animation ของการ castling |
| + void removeTransitionCanvas() | ลบ canvas ที่เกิดจากการแสดง animation |
| + void updateSettingMenu() | update setting menu ตาม parameter ใน SoundManager |
| + setters and getters for each field as needed |  |

1.2 Class Main extends Application

ใช้สำหรับการรันแอพ

Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + void start(Stage primaryStage) | set ค่าเริ่มต้นต่าง ๆ สำหรับการรันแอพ |
| + void main(String[] args) | An entry point of the application |

1.3 Class SoundManager

ควบคุมเสียงทั้งหมดในแอพ

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - MediaPlayer clickingSound | เสียง click mouse |
| - MediaPlayer bgm | Background music สำหรับหน้า menu |
| - MediaPlayer clockTick | เสียงนาฬิกานับถอยหลังตอนที่เวลาใกล้หมด |
| - MediaPlayer wrongSelected | เสียงเตือนตอนที่เลือกตัวหมากฝั่งตรงข้ามหรือไม่ยอมเลือกตัว promotion |
| - MediaPlayer promotionSound | sound effect หลังจากกดเลือกตัว promotion |
| - MediaPlayer winning | sound effect ตอนจบเกม ไม่ว่าจะชนะหรือเสมอ |
| - boolean soundEffectStatus | เก็บ status ของ sound effect ว่าจะให้เล่นเสียงเอฟเฟคไหม |

Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + void playClickingSound() | เล่นเสียงคลิกเมาส์โดยใช้ thread |
| + void playWrongSelected() | เล่นเสียง wrong selected โดยใช้ thread |
| + void playPromotionSound() | เล่นเสียง promotion sound โดยใช้ thread |
| + void playMenuBgm() | เล่นเสียง menu bgm แบบวนลูป โดยใช้ thread |
| + void stopMenuBgm() | หยุดการเล่นสียง bgm |
| + void playClockTick() | เล่นเสียงนาฬิกาจับเวลา โดยใช้ thread |
| + void stopClockTick() | หยุยุดเสียงนาฬิกาจับเวลา |
| + void playWinningSound() | เล่นเสียงตอนจบเกมโดยใช้ thread |
| + double getMenuBgmVolume() + void setMenuBgmVolume(double volume) | getter/setter ของ bgm |
|
| + double getSoundEffectVolume() + setSoundEffectVolume(double volume) | getter/setter volume ของ clickingSound, clockTick, wrongSelected,  promtionSound, winning |
|
| + boolean getSoundEffectStatus() + setSoundEffectStatus(boolean soundEffectStatus) | getter/setter ของ soundEffectStatus |
|

2 Package application.board

2.1 Class BoardCell extends Pane

ช่องแต่ละช่องในตารางหมากรุก

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - Cell myCell | เก็บ cell เพื่อนำค่าจาก cell มาใช้ในกาารแสดงผล |
| - 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) | - ตั้งค่าเริ่มต้นให้กับตัวแปรแต่ละตัว - ตั้งขนาดไว้ที่ 60\*60 - ตั้ง background หากใน cell มีหมากให้ใช้รูปหมาก หากไม่มีให้ตั้งพื้นหลังเป็นสี color - หากเป็นโหมด King of the hill ช่องที่มีพิกัด (3,3),(3,4),(4,3),(4,4) ให้ตั้งค่า border เป็นสีแดง |

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 |
|

2.2 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 | เก็บชื่อของหมากที่เบี้ยจะจะทำการ promotion |

Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + BoardPane(String gameType) | - initialize map ผ่าน GameController ตาม gamType ที่ใส่เข้ามา - initialize cellMap โดยเรียกผ่าน GameController - เรียก method createBoardCell() - เรียก method setBoardCellListener() |

Methods

|  |  |
| --- | --- |
| - void createBoardCell() | - สร้าง BoardCell โดยใช้ cellMap และพิกัด row column แล้วเพิ่มเข้าไปใน boardCellList  - เพิ่ม BoardCell ที่สร้างเข้าไปพิกัดแต่ละจุดของ BoardPane ตามพิกัดของแต่ละ BoardCell |
| - void setBoardCellListener() | ตั้งค่า listener ของแต่ละ boardCell โดยเรียก addOnClickHandler(BoardCell myBoardCell) |
| - void addOnClickHandler(BoardCell myBoardCell) throws Exception | ตั้งค่า listener ให้ BoardCell  - ถ้ามีตัวหมากอยู่ให้ highlight และ เรียก method showWalkPath() และ set isClicked เป็น true - ถ้ามีตัวหมากและ isClicked เป็น true ให้ เรียก method updateBoard() - ถ้าตัวหมากสามารถเดินไปช่องนั้นได้ให้ทำการเดินหมากไปที่ช่องนั้น |
| - void disableBoardCell() | - ทำให้ BoardCell ทั้งหมดไม่สามารถกดได้ระหว่างการแสดง moving animation |
| - void enableBoardCell() | - ทำให้ BoardCell ทั้ั้งหมดกดได้อีกครั้งตอนเริ่มตาถัดไป |
| - boolean checkEndGame() | - ตรวจสอบว่ามีการชนะเกมหรือการเสมอเกิดขึ้นหรือยัง 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 boaard 1 ครั้ง |
| + void promotion(String text) | - listener ของ Promotion button |

3. Package application.console

3.1 Class GamePane extends StackPane

หน้าจอตอนเล่นเกม ประกอบด้วยตัวกระดานและ console

Fields

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

Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + GamePane(BoardPane boardPane) | - ตั้งค่าพื้นหลังด้วยสีเทา - ตั้งค่าความสูงที่ 500 - set spacing ให้เป็น 20 - add boardPane และ console เข้าไปใน children ของ gameBox |

Methods

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

3.1.1 Class Console extends VBox

Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + Console() | - สร้าง whiteDisplay blackDisplay gameMode Label - console ทั้งหมดจะประกอบด้วย promotionPane setting gameMode blackDisplay และ whiteDisplay |

Methods

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

3.2 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() | อัพเดท 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() |

3.3 Class PromotionButton extends Button

ปุ่มสำหรับ promote เบี้ย

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - String text | สำหรับตั้งค่า background |
| - String imgURL | รูปสำหรับ background |

Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + PromotionButton(String text) | - ตั้งค่าเริ่มต้นของ text - ตั้งค่าขนาด 40\*40 - เรียก method setBackgroundWithImage() - เรียก method setListener() |

Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + void setListener() | ตั้งค่า listener โดย - ถ้าคลิก ให้เล่นเสียง promotion และซ่อนแถบ promotion พร้อมทั้งเปลี่ยนตัวเบี้ยให้เป็นตัวที่เลือก - ถ้าเอาเมาส์ชี้ให้ highlight - ถ้าเอาเมาส์ออกให้ unhighlight |
| - void highlightButton() | ตั้งค่า border เป็นสีแดง |
| - void unhighlightButton() | ตั้งค่า border เป็นสีเทา |
| - void setBackgroundWithImage() | ตั้งค่าพื้นหลังตาม text |

3.4 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 |

3.5 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 โดยถ้ากดติ๊กถูก จะทำการ rotate board ทุกครั้งที่เปลี่ยนเทิร์น |
| - void setSoundEffectListener(MyCheckBox clickSound) | ตั้งค่า listener ของ sound effect check box โดยถ้าติ๊กถูก จะเล่นเสียง sfx หากทำ action ต่าง ๆ |
| - void setReturnBtnListener(ReturnButton returnBtn) | ตั้งค่า listener ของ return button ให้สามารถกดย้อนกลับไปหน้าเมนูได้ตลอดเวลา |

3.5.1 Class MyCheckBox extends CheckBox

ตัว check box ใน setting console

Constructor

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

1.5.2 Class ReturnButton extends MyButton

ปุ่มกดย้อนกลับไปหน้าเมนู

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - 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 methood ของ MyButton |

4 Package application.menu

4.1 Class MenuPane extends StackPane implements UnchangeableBackground

หน้าเมนูที่แสดงตอนเข้าเกม

Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + MenuPane() | ตั้งค่าต่าง ๆ ของหน้าเมนู ซึ่งมีส่วนประกอบหลัก ๆ คือ - ปุ่ม Play กดเพิ่อเข้าเล่นเกม - ปุ่ม Setting ใช้สำหรับตั้งค่าเสียง - ปุ่ม Exit ใช้สำหรับออกเกม |

Methods

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

4.2 Class MyButton extends Button implements ChangeableBackground

base ของปุ่มต่าง ๆ ในเกม

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| # 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 |

4.3 Class SelectModeButton extends MyButton

ปุ่มเลือกโหมดที่ต้องการเล่น

Fields

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

Constructor

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

Methods

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

4.4 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) | ตั้ั้งค่า listener ของปุ่ม return to menu |

4.5 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 | ปุุ่มกด 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 |

4.5.1 Class SoundButton extends Button implements ChangeableBackground

ปุ่มกด mute/unmute

Fields

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

Constructor

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

Methods

|  |  |
| --- | --- |
| + void setBackgroundImageByVolume(Slider slider) | ตั้งค่ารูปพื้นหังของปุ่มตามระดับความดัง |
| + void setBackgroundWithImage(Image img) | ตั้ั้งค่าพื้นหลังด้วยรูปลำโพง muted |
| + void setMuted(boolean isMuted) | setter ของ isMuted |

4.6 Class TimeSelectButton extends MyButton

ปุ่มกดเลือก time limit

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| - 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 |

4.7 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) | ตั้ั้งค่า listener ให้ปุ่ม return to select mode |

4.8 Interface ChangeableBackground

สำหรับคลาสที่มีการเปลี่ยนพื้นหลังโดยใช้รูปตามสถานการณ์

Methods

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

4.9 Interface UnchangeableBackground

สำหรับคลาสที่มีการตั้งพื้นหลังโดยใช้รูป และไม่มีการเปลี่ยนอีก

Methods

|  |  |
| --- | --- |
| *+ void setBackgroundWithImage()* | ตั้งค่าพื้นหลังด้วยรูป |

5 Package myException

5.1 *Class MyException extends Exception*

abstract class MyException ใช้ป้องกันความผิดพลาดจาก user

Fields

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

Constructor

|  |  |
| --- | --- |
| + MyException(String message) | ตั้งค่า message ตาม message ที่ใส่มา |

Methods

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

5.2 Class IsPromotingException extends MyException

exception หากไม่ยอมเลือกตัว promotion ของเบี้ย

Constructor

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

5.3 Class WrongPieceException extends MyException

exception หากกดเลือกหมากของฝ่ายตรงข้าม

Constructor

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

6 Package Resource

6.1 Class Resource

เตรียมโหลด path ของ resource ต่าง ๆ มาเก็บไว้

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| + String BACKGROUND | เก็บ path ของ background.jpg |
| + String ICON | เก็บ path ของ icon.png |
| + String BUTTON\_FRAME | เก็บ path ของ buttonFrame.png |
| + String HIGHLIGHT\_BUTTON\_FRAME | เก็บ path ของ highlightButtonFrame.png |
| + String VERY\_LOW\_VOLUME\_IMAGE | เก็บ path ของ veryLowVolume.png |
| + String LOW\_VOLUME\_IMAGE | เก็บ path ของ lowVolume.png |
| + String MID\_VOLUME\_IMAGE | เก็บ path ของ midVolume.png |
| + String HIGH\_VOLUME\_IMAGE | เก็บ path ของ highVolume.png |
| + String MUTE\_VOLUME\_IMAGE | เก็บ path ของ muteVolume.png |
| + String BUTTON\_CLICK | เก็บ path ของ buttonClick.mp3 |
| + String CLOCK\_TICKING | เก็บ path ของ clockTicking.wav |
| + String WRONG\_SELECTED | เก็บ path ของ wrongPieceSelectedSound.mp3 |
| + String GAME\_MENU | เก็บ path ของ gameMenuLoop.mp3 |
| + String PROMOTION\_SOUND | เก็บ path ของ promotionSound.mp3 |
| + String WINNING\_SOUND | เก็บ path ของ winningSound.wav |
| + String ROMAN\_FONT | เก็บ path ของ Roman.ttf |

6.2 Class Sprites

เตรียมโหลด path ของ sprites ตัวหมาก มาเก็บไว้

Fields

|  |  |
| --- | --- |
| + String BLANK | เก็บ String "blank" |
| + String WALKPATH | เก็บ path ของ redDot.png |
| + String W\_KING | เก็บ path ของ W\_King.png |
| + String W\_QUEEN | เก็บ path ของ W\_Queen.png |
| + String W\_BISHOP | เก็บ path ของ W\_Bishop.png |
| + String W\_KNIGHT | เก็บ path ของ W\_Knight.png |
| + String W\_ROOK | เก็บ path ของ W\_Rook.png |
| + String W\_PAWN | เก็บ path ของ W\_Pawn.png |
| +String B\_KING | เก็บ path ของ B\_King.png |
| + String B\_QUEEN | เก็บ path ของ B\_Queen.png |
| + String B\_BISHOP | เก็บ path ของ B\_Bishop.png |
| + String B\_KNIGHT | เก็บ path ของ B\_Knight.png |
| + String B\_ROOK | เก็บ path ของ B\_Rook.png |
| + String B\_PAWN | เก็บ path ของ B\_Pawn.png |
| + String HIGHLIGHT\_W\_KING | เก็บ path ของ highlight\_W\_King.png |
| + String HIGHLIGHT\_W\_QUEEN | เก็บ path ของ highlight\_W\_Queen.png |
| + String HIGHLIGHT\_W\_BISHOP | เก็บ path ของ highlight\_W\_Bishop.png |
| + String HIGHLIGHT\_W\_KNIGHT | เก็บ path ของ highlight\_W\_Knight.png |
| + String HIGHLIGHT\_W\_ROOK | เก็บ path ของ highlight\_W\_Rook.png |
| + String HIGHLIGHT\_W\_PAWN | เก็บ path ของ highlight\_W\_Pawn.png |
| + String HIGHLIGHT\_B\_KING | เก็บ path ของ highlight\_B\_King.png |
| + String HIGHLIGHT\_B\_QUEEN | เก็บ path ของ highlight\_B\_Queen.png |
| + String HIGHLIGHT\_B\_BISHOP | เก็บ path ของ highlight\_B\_Bishop.png |
| + String HIGHLIGHT\_B\_KNIGHT | เก็บ path ของ highlight\_B\_Knight.png |
| + String HIGHLIGHT\_B\_ROOK | เก็บ path ของ highlight\_B\_Rook.png |
| + String HIGHLIGHT\_B\_PAWN | เก็บ path ของ highlight\_B\_Pawn.png |