פרוייקט גמר

Othello

מגיש : תום לנדס

Game Logic

**Location.cs**

סוג:

* Struct

מטרה:

* איגוד של נתוני קורדינטות x,y על מנת ליצור גישה נוחה למידע.

שדות המחלקה:

* *private int m\_Column*
* *private int m\_Row*

בנאי:

public Location(int i\_Column, int i\_Row)

* מאתחל את שדות המחלקה לארגומנטים שהתקבלו בהתאמה.

מתודות:

* public static Location Empty
  + מתודה **סטאטית**. מחזירה אובייקט **Location** חדש עם הארגומנטים (0,0).
* public int Row
  + מחזיר את השורה המוחזקת באובייקט (*m\_Row*).
* public int Column
  + מחזיר את העמודה המוחזקת באובייקט (*m\_Column*).

USER INTERFACE

**ePlayerMode.cs**

סוג:

* ENUM

מטרה:

* יצירת אינאמים עבור מצב השחקן.

תכולה:

* User
* Computer

**Player.cs**

סוג:

* Class

מטרה:

* איגוד נתוני השחקן (צבע ומצב) לכדי אובייקט יחיד.

בנאי:

public Player(ePlayerColor i\_PlayerColor, ePlayerMode i\_PlayerMode)

* מאתחל את המשתנים במחלקה לארגומנטים שהתקבלו

מתודות:

* public override string ToString()
  + דריסה של מתודת "ToString", יחזיר את הסטרינג הבא במקום:  
    string.Format("{0} {1}", this.PlayerColor, this.PlayerMode)
* public ePlayerMode PlayerMode
  + Property המשמש לאחזור והשמת ערך מסוג ePlayerMode למשתנה PlayerMode
* public ePlayerColor PlayerColor
  + Property המשמש לאחזור והשמת ערך מסוג ePlayerColor למשתנה PlayerColor