



เกม BEWARE

1. เกมเกี่ยวกับระเบิดโดยใช้ระบบแบบสุ่มเดิน (Control) ผู้เล่นต้องกดสุ่มจนกว่าจะถึงเส้นชัยจึงจะชนะ หรือถ้าค่า HP หมดคือแพ้ (Player)
2. ผู้เล่นสามารถเลือกได้ว่าจะเริ่มเล่นเกม, ดูวิธีการเล่น หรือจะออกจากเกม (UserScreen)
3. ผู้เล่นสามารถกำหนดขนาดของ Map ได้ (Map)
4. เกมสามารถรับชื่อผู้เล่นได้ เมื่อผู้เล่นกดเริ่มเล่นเกม
5. เมื่อจบเกม (GameSystem) สามารถให้ผู้เล่นเลือกได้ว่าจะเล่นเกมอีกครั้งหรือจะเลิกเล่น (Main)

ตารางแสดงสัดส่วนการทำงานในกลุ่ม

ชื่อสมาชิก	งานส่วนบุคคล (Required Feature)			
	Class	Method	รายละเอียด	คิดเป็น %
นายทรงกลด เพชรจำรัส	Map	+ Map() + Map(int sizeFromUser) ~ getMapSize(): int ~ getBOMBS_DMKG(): int ~ getBOMB_SYM(): String ~ getEND_SYM(): String ~ getMAP_SYM(): String ~ getPlayer_SYM(): String ~ getArrayOfMapWithBombs(): String[][] ~ getArrayOfOriginalMap(): String[][] + getOriginalMap(): void + getMapWithBombs(): void ~ updatePlayerPositionOnMap(Control control): void ~ getBombsPositionOnMap(): void + setBombsOnMap(): void	Generate map แบบธรรมดาและ map ที่มีระเบิด แบบ default 5*5 และแบบ กำหนดขนาดเองได้ ไม่เกิน 10*10, update ตำแหน่งของ player ณ ปัจจุบัน, set ระเบิดไว้บน map โดยการ random index, ดำระบุตำแหน่งของระเบิดบน map	40 %
	Player	+ Player() ~ getCurrentHP_bar(): void + getCurrentHP(): int ~ getCurrentPlayerPosition(Map map, Control control): void + moveLeft(Map map): Player + moveRight(Map map): Player	กำหนด HP ของ player, ระบุ HP ในรูปแบบ bar กับตัวเลข, Method move ต่าง ๆ จะเดินไปในแต่ละทิศทาง 1 step, check ว่าตำแหน่งของ Player ตรง	

		+ moveUp(Map map): Player + moveDown(Map map): Player + getPlayerPositionY(): int + getPlayerPositionX(): int ~ isPlayerStepOnBombs(Map map): Boolean	กับระเบิดหรือไม่, บอก ตำแหน่ง player ในแกน X และ Y, ระบุตำแหน่ง ปัจจุบันของ player.	
นายธนกฤต แคนหา	Main	+ main(String[] args): void	แสดงผลโปรแกรมทั้งหมด	30 %
	User Screen	+ UserScreen() - getName(): String + getScene(): void - getSelectionScene(byte item): void + setRandom(int randomNumber, Map map, Player player): void - getMainScene(): void - getHowToPlayScene(): void + getGameScene(int getNumber, Map map, Player player): void	เป็นหน้าต่าง Interface ทั้งหมดของเกม และรับ ค่าทั้งหมดในคลาส	
นางสาวปณาลี पालศรี	Control	+ Control() ~ moveLeft(Player player, Map map): Control ~ moveRight(Player player, Map map): Control ~ moveUp(Player player, Map map): Control ~ moveDown(Player player, Map map): Control ~ getPosition_x(): int ~ getPosition_y(): int	Move ขึ้น, ลง, ซ้าย, ขวา ทำงานโดยเดินไปใน ทิศทางนั้น ๆ 1 step ซึ่งหากเดินเลยหรือเกิน ขอบเขตของ map เราจะ โผล่อีกจุดของ map Ex. Map 5*5 หากเรา moveRight() จนถึง ณ จุด (0,4) หากใช้ moveRight() อีก ตำแหน่งจะถูก update เป็น (0,0) เพราะเลย ขอบเขตของ map	30 %
	Game System	~ checkGameStatusLose(Player player, Map map): void ~ checkGameStatusWin(Player player, Map map): void + static check_WIN(): boolean + static check_LOSE(): boolean + isGameEnd(boolean isEnd): boolean	สร้าง class GameSystem ที่แสดง ตอนจบของเกม โดยมี เงื่อนไขของรูปแบบการ จบเกม คือ 1. แพ้ 2. ชนะ	