可以说一下棋子，下棋等一些算法是大概怎么设计的吗？

* 建造这些类的顺序？

Chessboard ——棋盘？

Demo——界面设计？ 【GUI frame 入口，游戏入口】

Game——玩法

Player——玩家

Position——确定边缘 【确定逻辑上64个棋盘三角形】

Triangle——构造三角形 【构造GUI三角形】【】

TrianglePainter ？【棋盘panel】

【有些类其实可以整合起来的，设计的没那么好。】

【dome入口生成frame，调用TrianglePainter 生成棋盘panel，棋盘panel的paint函数用Triangle画gui三角形，棋盘内部逻辑用chessboard完成。下棋的过程靠game类完成】

* 在chessboard类中的疑问
* private Position[][] board; 用来做什么？建棋盘还是用棋盘还是。。？
* 【建棋盘的数据结构】

② board = new Position[ROW][];

visit = new int[ROW][];

for(int i=0;i<ROW;i++){

board[i] = new Position[COLUMN[i]];

visit[i] = new int[COLUMN[i]];

for(int j=0;j<COLUMN[i];j++){

board[i][j] = new Position(i,j);

}

}

这段是什么目的？还有column[]为什么设置成1,3,5,7,9…的形式？

【这段初始化棋盘，visit用于下棋后判断是否赢棋的逻辑用的，board建立position类画逻辑三角形】

【64棋盘有8行，第一行有1列，第二行有3列。。。。】

③blockNum是记录连起来的棋子的数吗？【是的，按连起来有几个棋算最后得分】

④：case 3:edgeNum |= 4; break;//100

case 4:edgeNum |= 3; break;//011

这里怎么倒过来了？ |= 是什么意思？【这是位运算，可以不深究，作用是统计走了几通】

⑤更新棋盘处：visit[i][j]=0; 是什么意思？【判断这个位置是否访问过，未访问为0访问为1】

还有这句：visit[p.getX()][p.getY()]=1;【同上】

board[i][j].setZ(0);这句也不懂。。。【 board[i][j]为第i行第j个三角形，Z设定这个三角形被哪个人下的，0未下过，1先下的人，2后下的人】

⑥getX,getY,getZ都是从哪来的？【见position函数】

⑦ public void printBoard(){

for(int i=0;i<ROW;i++){

for(int k=ROW-i-1;k>0;k--){ k是什么?

System.out.print(" ");

}

for(int j=0;j<COLUMN[i];j++){

System.out.print( board[i][j].getZ()+" ");

}

System.out.println();

}

}

这一段是什么意思？ 【这是测试用的，在控制台打印棋盘，你可以去掉这段】

* Demo类中的疑问

一： isdouble = true;

lianxia.setVisible(false);

连下为什么有setvisible?为什么是false?

【连下只对后下的人有用，所以先下的人下时，按钮设定为false，后下的人下时设定为true】

Isdouble为什么设置成false

【连下题目设定为只有一次，所以用过了连下设为false以后这个按钮就不出现了】

②：登录界面的textlabel之类的尺寸不能换吗？

【可以换，只不过美化的工作我没做^\_^】

③：panel1.add(Panel1);

panel1.add(Panel2);

panel,panel1,Panel1,Panel2分别对应哪里？

【menu中：panel是棋盘，panel1是玩家信息，Panel2是悔棋连下音乐按钮】

④

public void menu()是棋盘界面？【对的】

public void login()是登录界面吗？【对的】

public void rank()是最后的排序界面吗？【对的】

⑤ rankButton.addActionListener(new ActionListener() {

@Override

public void actionPerformed(ActionEvent e) {

menu();

}

});

这段什么意思？【排序界面上的按钮监听，点击了按钮就跳到棋盘界面】

⑥java.util.List<Map.Entry<String, Integer>> list = new ArrayList<Map.Entry<String, Integer>>(game.rankmap.entrySet());

Collections.sort(list, new Comparator<Map.Entry<String, Integer>>() {

//按分数降序排序

@Override

public int compare(Map.Entry<String, Integer> o1, Map.Entry<String, Integer> o2) {

return o2.getValue().compareTo(o1.getValue());

}

});

不懂【哈希，排序。不必理解，只需知道作用是按得分降序排序】

⑦ if(ismusic){

playmusic(player.getXh());

}

getXh是什么？【设定先下的人和后下的人播放的音乐不同，getxh获得是先下（1）还是后下（2）】

⑧panel.posX = pos[0];

panel.posY = pos[1];

⑨**try** {

InputStream ws = Demo.**class**.getResourceAsStream(waveName);

AudioStream as = **new** AudioStream(ws);

AudioPlayer.***player***.start(as);

} **catch** (Exception e) {

System.***out***.println(e.getMessage());

} **try** {

InputStream ws = Demo.**class**.getResourceAsStream(waveName);

AudioStream as = **new** AudioStream(ws);

AudioPlayer.***player***.start(as);

} **catch** (Exception e) {

System.***out***.println(e.getMessage());

}

这一段是什么意思？【播放音乐，用的函数不用了解，说查API来的就行】

3、Game类中的疑问

①**public** Map<String, Integer> rankmap = **new** HashMap<String, Integer>();

【排名，string为用户名字，integer为得分，把这两个加一起（因为是一组）构成hashmap】

**public** ArrayList<Position> path;

**这里是什么意思？ 【链表储存下子（position）的过程，悔棋时用到】**

②pos.setZ(pl.getXh());

后面还有问题，之后发给你可以吗？因为我编程实在是太烂了所以问题比较多，而且也怕过不了，会被发现，所以麻烦你了。。。。【懂个大概就行】

* Player类的疑问

一public Player(String name, int xh) {

this.name = name;

this.xh = xh;

}

public Player(int xh) {

这里为什么public Player（）可以用两次？【不是用两次，两个构造方法而已。可能有一个其实程序里没用到】

* TrianglePainter类的疑问

从public int[] findPos(int x,int y) {这句后面的都不太理解，可以详细解释一下吗?

【这个输入参数是鼠标在面板上的坐标，输出是第几行第几个三角形】

还有protected void paintComponent(Graphics g) {这之后也是，特别是translate是什么意思？怎么用的？

【这个函数是每次绘制棋盘面板时调用的，开始时和重新一局棋state=0只话64个三角形，没下合法的一步state=1会fill填色。translate是移动“画笔”的位置，绘制的三角形有两种，一种正三角，一种倒三角，位置固定，靠移动画笔画不同的三角形】

希望可以耐心帮忙解答一下，谢谢了~~~