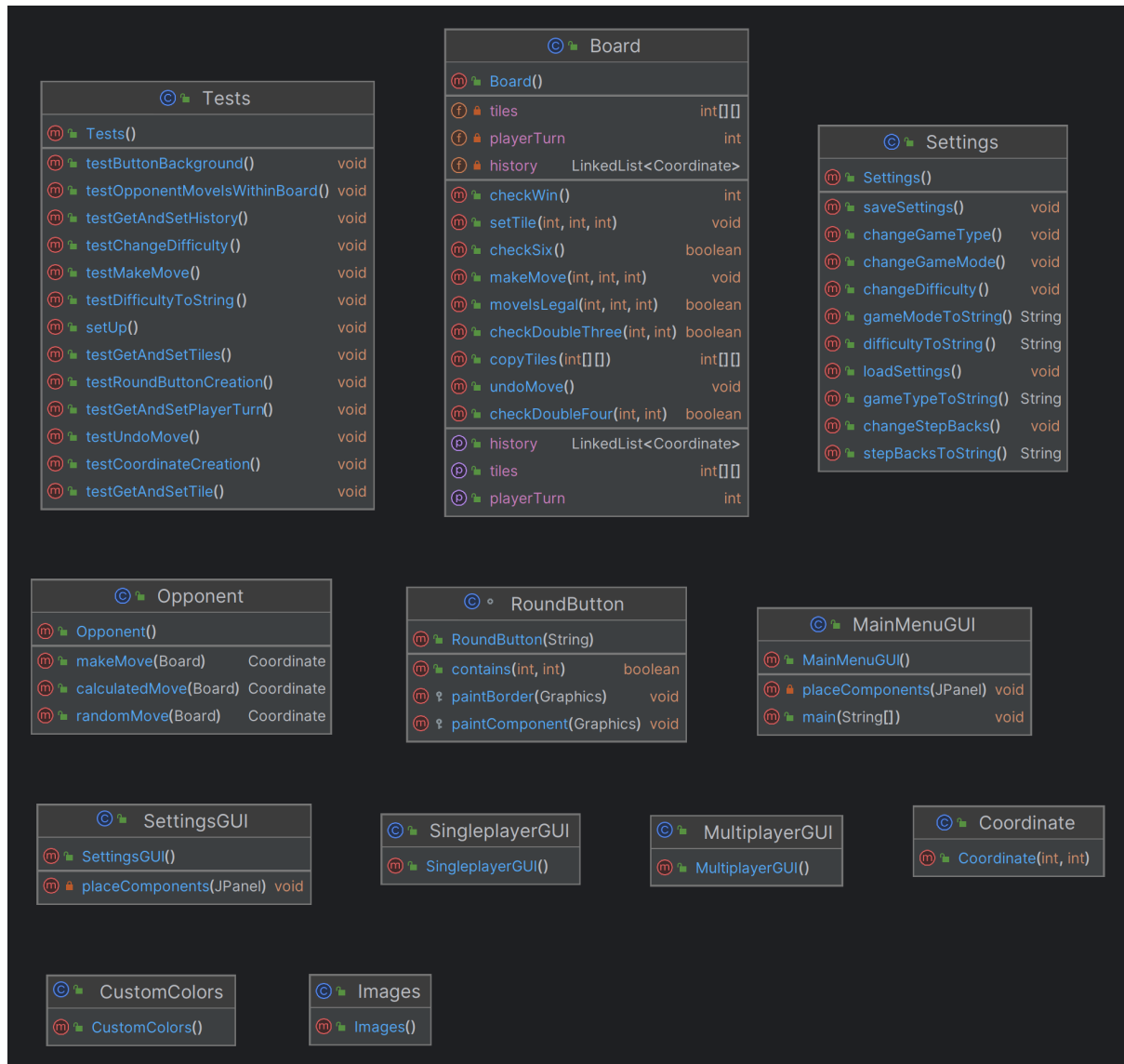


Renju Fejlesztői Dokumentáció

UML diagram:



Az osztályok leírása:

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- Summary:
- Nested |
- Field |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- Detail:
- Field |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

SEARCH:

reset

Class Board

[java.lang.Object](#)
Board

public class Board extends [Object](#)
Board Ez az osztály felelős a tábla kezeléséért

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
[Board\(\)](#)
Konstruktor

• Method Summary

All Methods

Instance Methods

Concrete Methods

Modifier and Type
Method
Description
boolean
[checkDoubleFour](#)(int x, int y)

boolean
[checkDoubleThree](#)(int x, int y)

boolean
[checkSix](#)()

int
[checkWin](#)()
Megvizsgálja, hogy a játék véget ért-e
int[][]
[copyTiles](#)(int[][] original)
Visszaadja a tábla másolatát
[LinkedList](#)<[Coordinate](#)>
[getHistory](#)()
Visszaadja a történelmet
int
[getPlayerTurn](#)()
Visszaadja a játékos sorszámát
int[][]
[getTiles](#)()
Visszaadja a tábla mezőit
void
[makeMove](#)(int x, int y, int player)
Létrehoz egy lépést

```
boolean
moveIsLegal(int x, int y, int player)
Megvizsgálja, hogy a lépés szabályos-e
void
setHistory(LinkedList<Coordinate> history)
Beállítja a történelmet
void
setPlayerTurn(int playerTurn)
Beállítja a játékos sorszámát
void
setTile(int x, int y, int player)
Beállítja a történelmet
void
setTiles(int[][] tiles)
Beállítja a tábla mezőit
void
undoMove()
Visszavon egy lépést
```

Methods inherited from class java.lang.Object

[clone](#), [equals](#), [finalize](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• Constructor Details

◦ Board

```
public Board()
Konstruktor
```

• Method Details

◦ setPlayerTurn

```
public void setPlayerTurn(int playerTurn)
Beállítja a játékos sorszámát
```

Parameters:
playerTurn - A játékos sorszáma

◦ setTiles

```
public void setTiles(int[][] tiles)
Beállítja a tábla mezőit
```

Parameters:
tiles - A tábla mezői

◦ setTile

```
public void setTile(int x, int y, int player)
Beállítja a történelmet
```

◦ setHistory

```
public void setHistory(LinkedList<Coordinate> history)
Beállítja a történelmet
```

Parameters:
history - A történelem

◦ getPlayerTurn

```
public int getPlayerTurn()
Visszaadja a játékos sorszámát
```

Returns:
A játékos sorszáma

◦ getTiles

```
public int[][] getTiles()
```

Visszaadja a tábla mezőit

Returns:

A tábla mezői

- **getHistory**

public [LinkedList](#)<[Coordinate](#)> getHistory()

Visszaadja a történelmet

Returns:

A történelem

- **copyTiles**

public int[][] copyTiles(int[][] original)

Visszaadja a tábla másolatát

Parameters:

original - A tábla

Returns:

A tábla másolata

- **makeMove**

public void makeMove(int x, int y, int player)

Létrehoz egy lépést

Parameters:

x - A lépés x koordinátája

y - A lépés y koordinátája

player - A játékos sorszáma

- **undoMove**

public void undoMove()

Visszavon egy lépést

- **moveIsLegal**

public boolean moveIsLegal(int x, int y, int player)

Megvizsgálja, hogy a lépés szabályos-e

Parameters:

x - A lépés x koordinátája

y - A lépés y koordinátája

player - A játékos sorszáma

Returns:

Igaz, ha a lépés szabályos, hamis, ha nem

- **checkWin**

public int checkWin()

Megvizsgálja, hogy a játék véget ért-e

Returns:

A játékos sorszáma, ha véget ért, 0, ha nem

- **checkSix**

public boolean checkSix()

Returns:

boolean

- **checkDoubleThree**

public boolean checkDoubleThree(int x, int y)

- **checkDoubleFour**

public boolean checkDoubleFour(int x, int y)

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- Summary:
- Nested |
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- Detail:
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- Method

SEARCH:

reset

Class Coordinate

[java.lang.Object](#)
Coordinate

public class Coordinate extends [Object](#)
Koordináták tárolására szolgáló osztály.

• Field Summary

Fields	
Modifier and Type	
Field	
Description	
int	x
int	y

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
Coordinate (int x, int y)
Konstruktor.

• Method Summary

Methods inherited from class java.lang.[Object](#)

[clone](#), [equals](#), [finalize](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• Field Details

- **x**

public int x

- **y**

public int y

• Constructor Details

- **Coordinate**

```
public Coordinate(int x, int y)
Konstruktor.
```

Parameters:

x - Az x koordináta

y - Az y koordináta

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- Summary:
- Nested |
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- Detail:
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- Method

SEARCH:

reset

Class CustomColors

[java.lang.Object](#)
CustomColors

public class CustomColors extends [Object](#)
Custom színek Ez az osztály tartalmazza a saját színeimet

• Field Summary

Fields
Modifier and Type
Field
Description
static [Color](#)
[Buttons](#)

static [Color](#)
[darkPlayer](#)

static [Color](#)
[lightPlayer](#)

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
[CustomColors\(\)](#)

• Method Summary

Methods inherited from class java.lang.[Object](#)

[clone](#), [equals](#), [finalize](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• Field Details

◦ lightPlayer

public static [Color](#) lightPlayer

◦ darkPlayer

public static [Color](#) darkPlayer

- **Buttons**

public static [Color](#) Buttons

- **Constructor Details**

- **CustomColors**

public CustomColors()

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- Summary:
- Nested |
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- Detail:
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- Method

SEARCH:

reset

Class Images

[java.lang.Object](#)
Images

public class Images extends [Object](#)
Képek Ez az osztály tartalmazza a képeket Random képet választ a háttérnek

• Field Summary

Fields
Modifier and Type
Field
Description
static int
randomNumber

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
Images ()

• Method Summary

Methods inherited from class java.lang. Object
clone , equals , finalize , getClass , hashCode , notify , notifyAll , toString , wait , wait , wait

• Field Details

- **randomNumber**

public static int randomNumber

• Constructor Details

- **Images**

public Images()

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- Summary:
- Nested |
- Field |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- Detail:
- Field |
- [Constr](#) |
- Method

SEARCH:

reset

Class MultiplayerGUI

[java.lang.Object](#)
MultiplayerGUI

public class MultiplayerGUI extends [Object](#)
Multiplayer GUI Ez az osztály felelős a multiplayer GUI-ért

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
[MultiplayerGUI\(\)](#)
Main method

• Method Summary

Methods inherited from class java.lang.[Object](#)

[clone](#), [equals](#), [finalize](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• Constructor Details

◦ MultiplayerGUI

public MultiplayerGUI()
Main method

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- [Summary](#):
- [Nested](#) |
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- [Detail](#):
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

SEARCH:

reset

Class Opponent

[java.lang.Object](#)
Opponent

public class Opponent extends [Object](#)
Ellenfél Ez az osztály felelős az ellenfél lépéséért

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
[Opponent](#)()

• Method Summary

All Methods

Static Methods

Concrete Methods

Modifier and Type
Method
Description
static [Coordinate](#)
[calculatedMove](#)([Board](#) board)
Számított lépés
static [Coordinate](#)
[makeMove](#)([Board](#) board)
Ellenfél lépése
static [Coordinate](#)
[randomMove](#)([Board](#) board)
Random lépés

Methods inherited from class java.lang.[Object](#)

[clone](#), [equals](#), [finalize](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• Constructor Details

◦ Opponent

public Opponent()

• Method Details

◦ randomMove

public static [Coordinate](#) randomMove([Board](#) board)
Random lépés

Parameters:
board - A tábla
Returns:
Egy random lépés

- **calculatedMove**

public static [Coordinate](#) calculatedMove([Board](#) board)
Számított lépés

Parameters:
board - A tábla
Returns:
Egy lépés

- **makeMove**

public static [Coordinate](#) makeMove([Board](#) board)
Ellenfél lépése

Parameters:
board - A tábla
Returns:
Egy lépés

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- Summary:
- Nested |
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- Detail:
- [Field](#) |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

SEARCH:

reset

Class Settings

[java.lang.Object](#)
Settings

public class Settings extends [Object](#)
Settings Ez az osztály tartalmazza a beállításokat

• Field Summary

Fields
Modifier and Type
Field
Description
static int
difficulty
static boolean
gamemodeIsRenju
static boolean
multiPlayer
static boolean
settingsAreLoaded
static boolean
stepBacksEnabled

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
Settings()

• Method Summary

All Methods	Static Methods	Concrete Methods
Modifier and Type	Method	Description
static void	changeDifficulty()	Nehézség módosítása
static void	changeGameMode()	

Játék módjának módosítása
static void
[changeGameType\(\)](#)
Játék típusának módosítása
static void
[changeStepBacks\(\)](#)
Visszalépések módosítása
static [String](#)
[difficultyToString\(\)](#)
Nehézség szöveggé alakítása
static [String](#)
[gameModeToString\(\)](#)
Játék módjának szöveggé alakítása
static [String](#)
[gameTypeToString\(\)](#)
Játék típusának szöveggé alakítása
static void
[loadSettings\(\)](#)
Beállítások betöltése settings.txt-ből
static void
[saveSettings\(\)](#)
Beállítások mentése settings.txt-be
static [String](#)
[stepBacksToString\(\)](#)
Visszalépések szöveggé alakítása

Methods inherited from class java.lang.[Object](#)

[clone](#), [equals](#), [finalize](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• Field Details

- **difficulty**

public static int difficulty

- **multiPlayer**

public static boolean multiPlayer

- **gameModeIsRenju**

public static boolean gameModeIsRenju

- **stepBacksEnabled**

public static boolean stepBacksEnabled

- **settingsAreLoaded**

public static boolean settingsAreLoaded

• Constructor Details

- **Settings**

public Settings()

• Method Details

- **difficultyToString**

public static [String](#) difficultyToString()
Nehézség szöveggé alakítása

Returns:

A nehézség szöveggé alakítva

- **gameTypeToString**

public static [String](#) gameTypeToString()

Játék típusának szöveggé alakítása

Returns:

A játék típusa szöveggé alakítva

- **gameModeToString**

public static [String](#) gameModeToString()

Játék módjának szöveggé alakítása

Returns:

A játék módja szöveggé alakítva

- **stepBacksToString**

public static [String](#) stepBacksToString()

Visszalépések szöveggé alakítása

Returns:

A visszalépések szöveggé alakítva

- **changeDifficulty**

public static void changeDifficulty()

Nehézség módosítása

- **changeGameMode**

public static void changeGameMode()

Játék módjának módosítása

- **changeGameType**

public static void changeGameType()

Játék típusának módosítása

- **changeStepBacks**

public static void changeStepBacks()

Visszalépések módosítása

- **saveSettings**

public static void saveSettings()

Beállítások mentése settings.txt-be

- **loadSettings**

public static void loadSettings()

Beállítások betöltése settings.txt-ből

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- Summary:
- Nested |
- Field |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- Detail:
- Field |
- [Constr](#) |
- Method

SEARCH:

reset

Class SettingsGUI

[java.lang.Object](#)
SettingsGUI

public class SettingsGUI extends [Object](#)
Settings GUI Ez az osztály felelős a beállítások GUI-ért

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
[SettingsGUI\(\)](#)

• Method Summary

Methods inherited from class java.lang.[Object](#)

[clone](#), [equals](#), [finalize](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• Constructor Details

◦ SettingsGUI

public SettingsGUI()

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

- Summary:
- Nested |
- Field |
- [Constr](#) |
- [Method](#)

- Detail:
- Field |
- [Constr](#) |
- Method

SEARCH:

reset

Class SingleplayerGUI

[java.lang.Object](#)
SingleplayerGUI

public class SingleplayerGUI extends [Object](#)
Singleplayer GUI Ez az osztály felelős a singleplayer GUI-ért

• Constructor Summary

Constructors
Constructor
Description
[SingleplayerGUI\(\)](#)

• Method Summary

Methods inherited from class java.lang.[Object](#)

[clone](#), [equals](#), [finalize](#), [getClass](#), [hashCode](#), [notify](#), [notifyAll](#), [toString](#), [wait](#), [wait](#), [wait](#)

• Constructor Details

◦ SingleplayerGUI

public SingleplayerGUI()