



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΘΕΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

Τμήμα Μηχανικών Πληροφοριακών & Επικοινωνιακών Συστημάτων

Μάθημα

Αντικειμενοστραφής Προγραμματισμός II

Τίτλος Εργασίας

Αναφορά Φάσης II

Ονοματεπώνυμο:

Αναστάσιος Βάνης

Νικόλαος Χαϊκάλης

Αριθμός Μητρώου:

321/2012017

321/2012200

Διδάσκοντες: Γ. Καμπουράκης, Α. Δούμα, Δ. Παπαμαρτζιβάνος

Ημερομηνία Παράδοσης: 13/01/2017

Σάμος, Καρλόβασι 83200

Κλάσεις

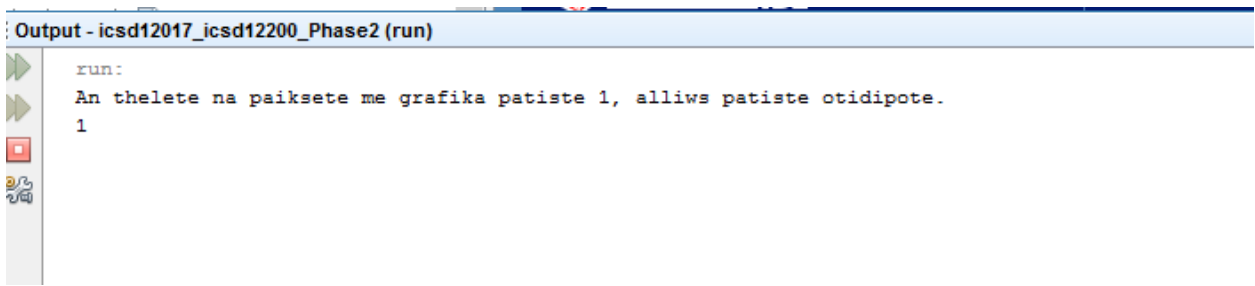
Η μόνη κλάση που προστέθηκε είναι η **gui** η οποία περιέχει όλα τα γραφικά για το παιχνίδι μας.

Ακόμη στην κλάση **Arena** στην συνάρτηση ShuffleRow και ShuffleColumn προστέθηκε η συνάρτηση FixCoor η οποία διορθώνει τις συντεταγμένες μετά τις αλλαγές.

Επίσης προστέθηκε η AddNewLetter η οποία προσθέτει νέα γράμματα πάνω στα παλιά.

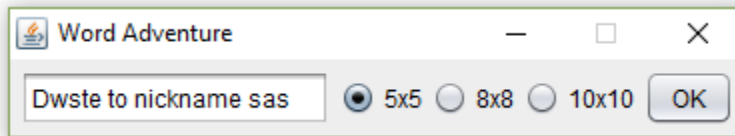
Screenshots

Ξεκινώντας το παιχνίδι ρωτάει τον χρήστη αν θέλει να παίξει με γραφικά, αν ναι πατάει το 1 , αλλιώς συνεχίζει στο netbeans χωρίς γράφηκα.

A screenshot of a Java IDE's output window. The title bar reads "Output - icsd12017_icsd12200_Phase2 (run)". The output area contains the following text: "run:", "An thelete na paiksete me grafika patiste 1, alliws patiste otidipote.", and "1". On the left side of the output area, there are three icons: a green play button, a green left-pointing arrow, and a red square button with a white 'x'.

Αφού πατηθεί το 1 , εμφανίζεται το Frame και ζητά από τον χρήστη ψευδώνυμο και να επιλέξει το μέγεθος του πίνακα.

Σε περίπτωση που δεν δώσει ψευδώνυμο το παιχνίδι δίνει το όνομα “ Unknown ”

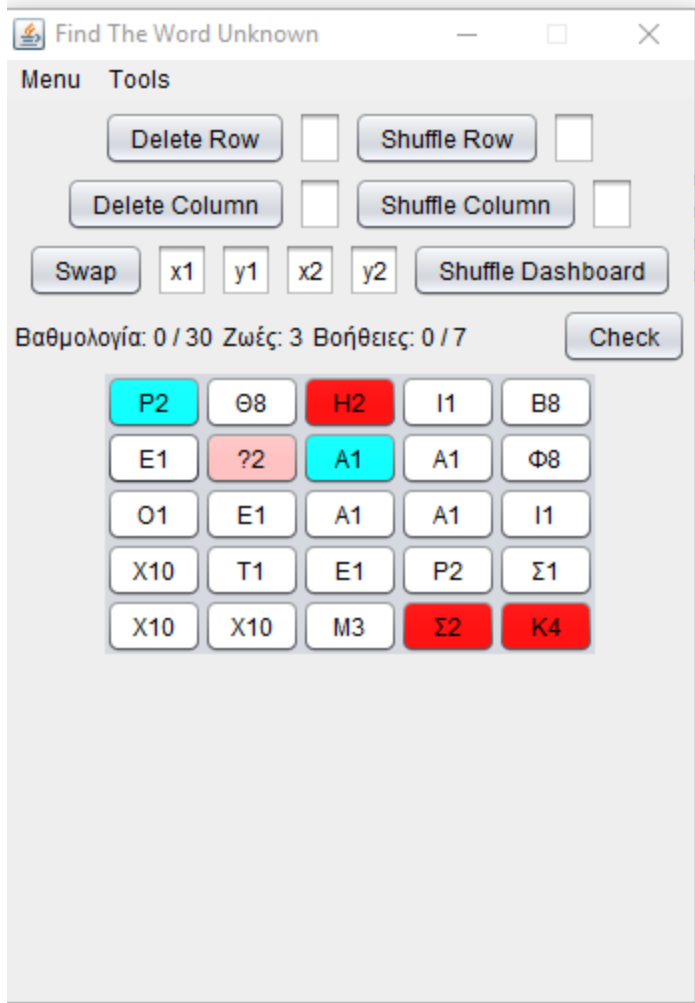


Μόλις πατηθεί το OK , το frame αλλάζει και μετατρέπεται στο παιχνίδι. Πάνω αριστερά έχουμε το Menu και τα εργαλεία.

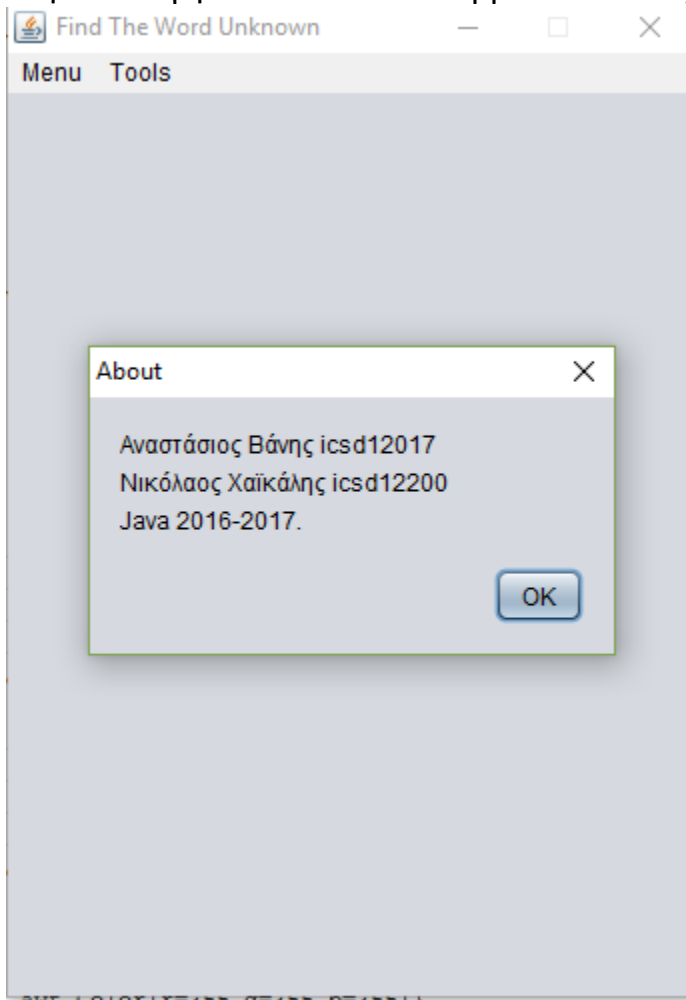
Από κάτω οι βοήθειες και τέλος ο πίνακας με τα γράμματα.

Έχουμε 3 ζωές και 7 φορές την χρήση Βοήθειας.

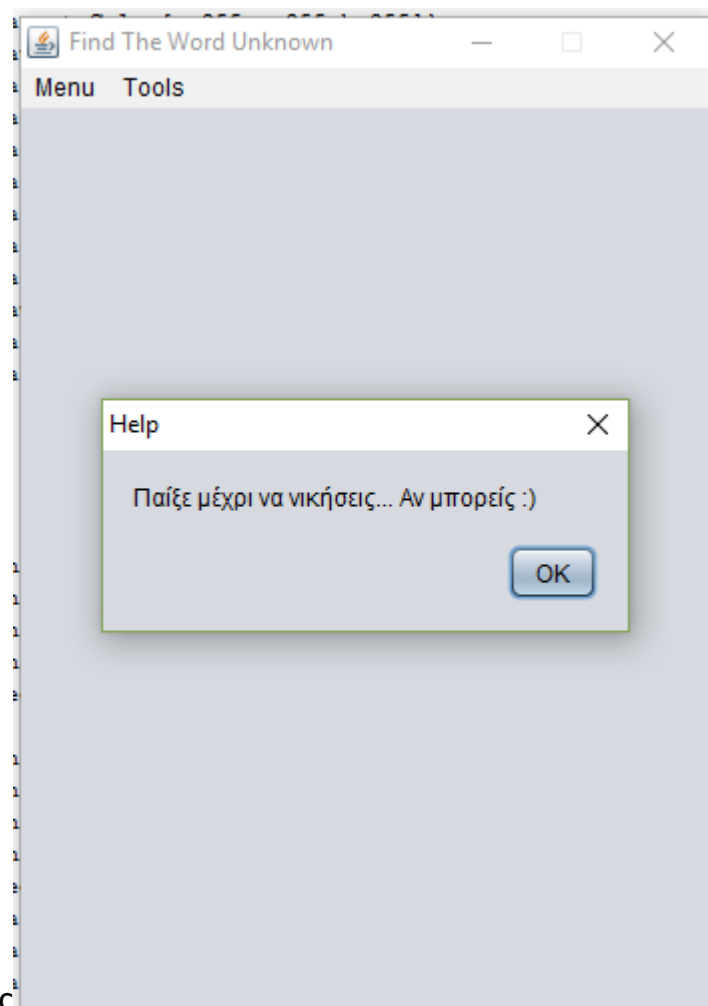
Οι αλλαγές γραμμάτων μπορούν να είναι άπειρες καθώς θεωρούμε πως αλλιώς δε γίνεται να κερδίσει κάποιος.



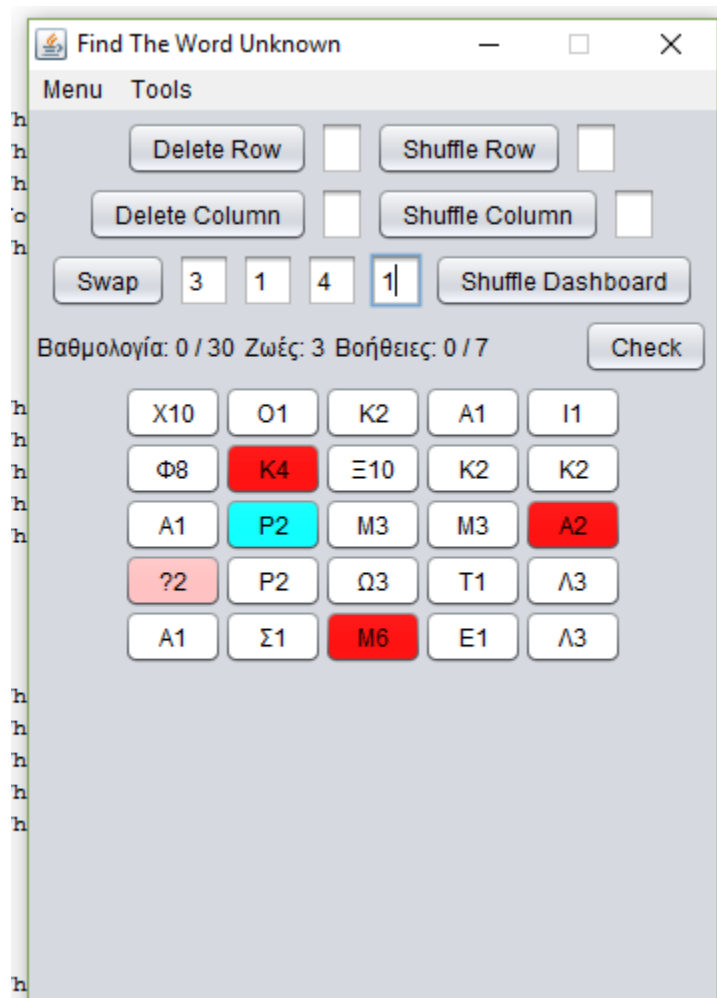
Στην επιλογή Tools->about θα βρείτε τα στοιχεία μας.



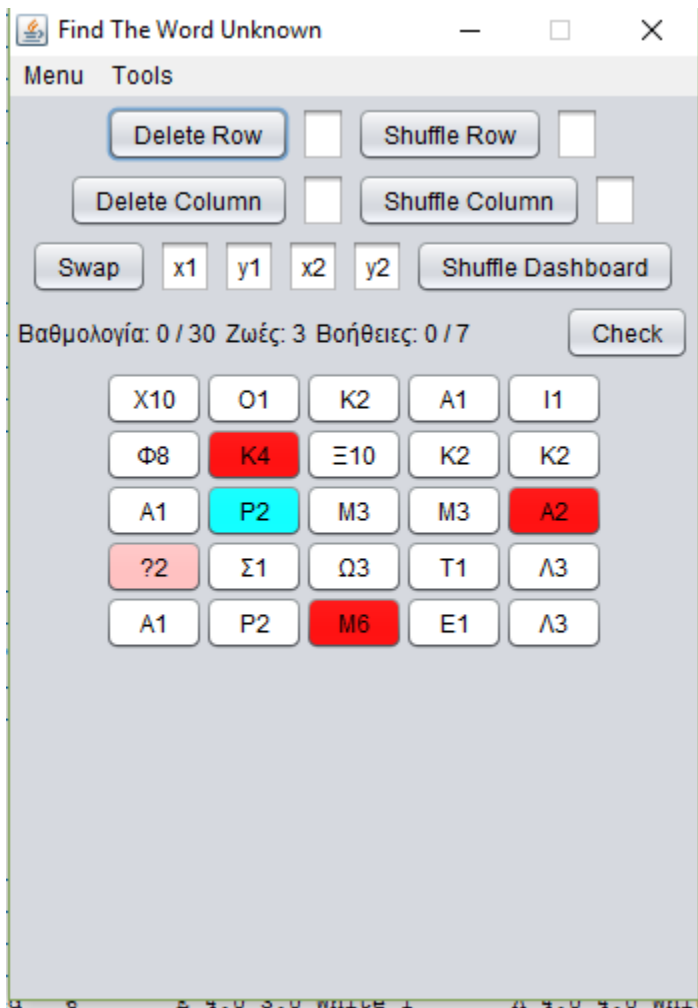
Όπως επίσης και την βοήθεια.



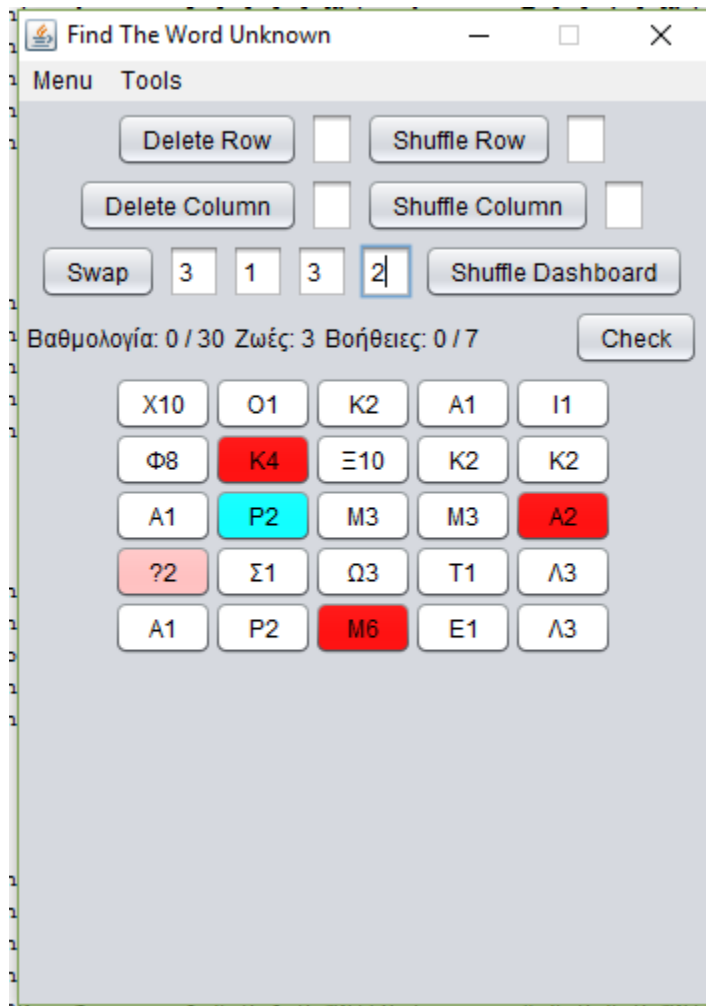
Κάνουμε το πρώτο swap για τα γράμματα (3,1) (4,1)



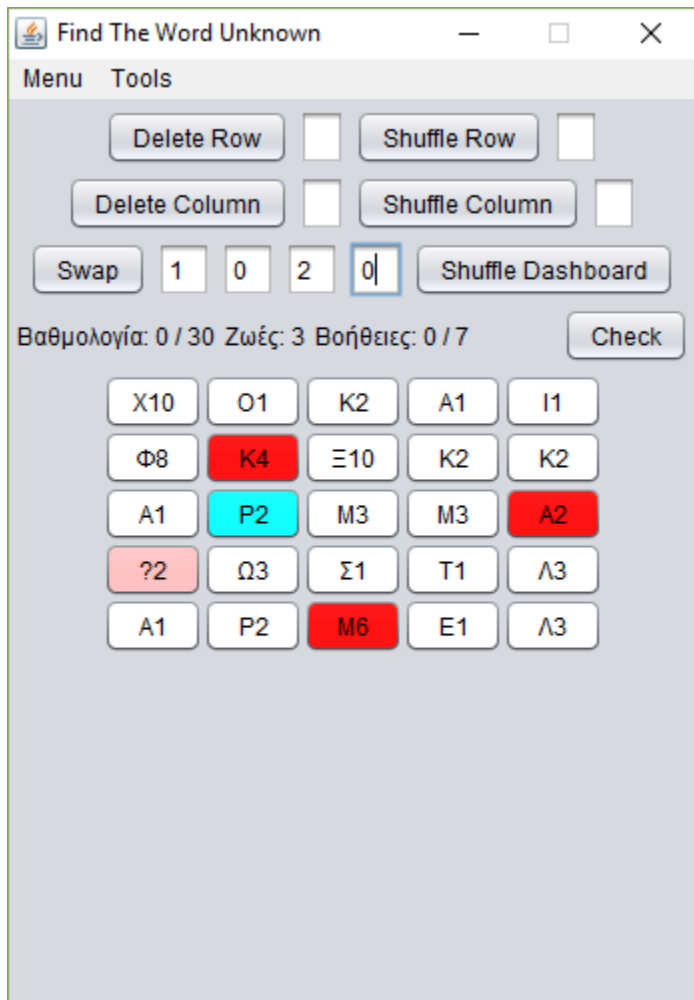
Μετά την αλλαγή έχουμε



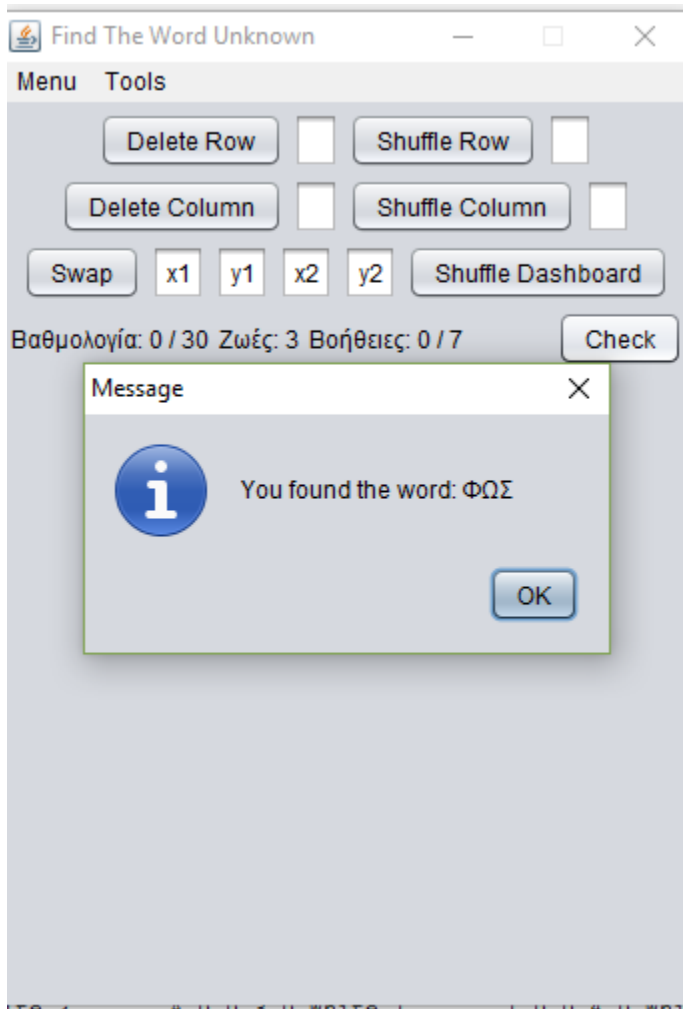
2^ο SWAP για τα (3,1) και (3,2)



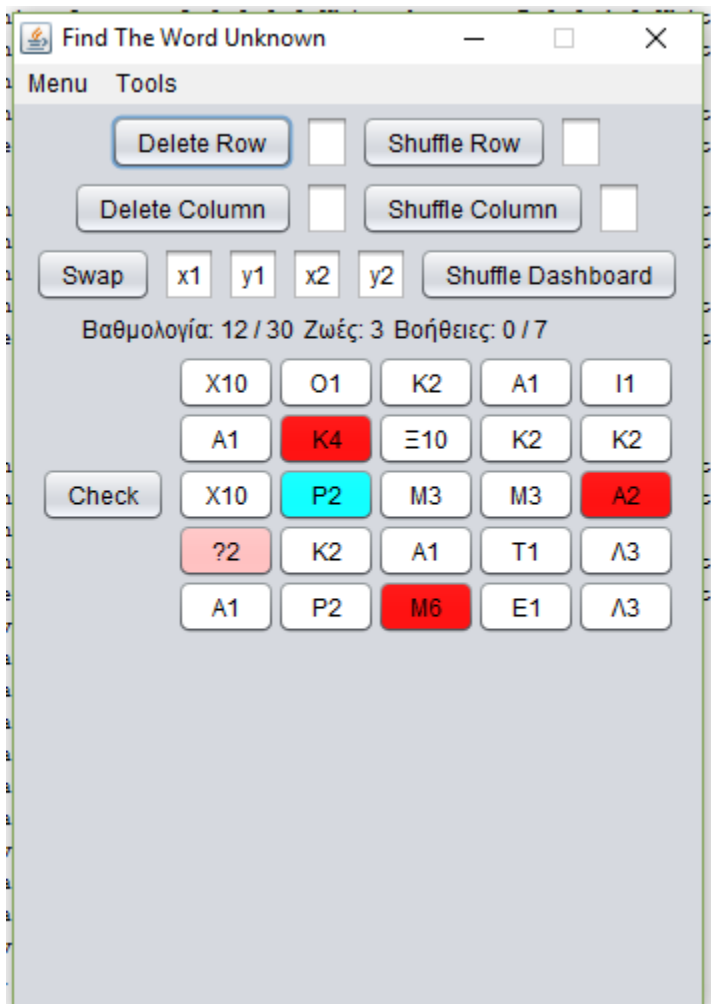
3^ο SWAP για τα (1,0) (2,0)



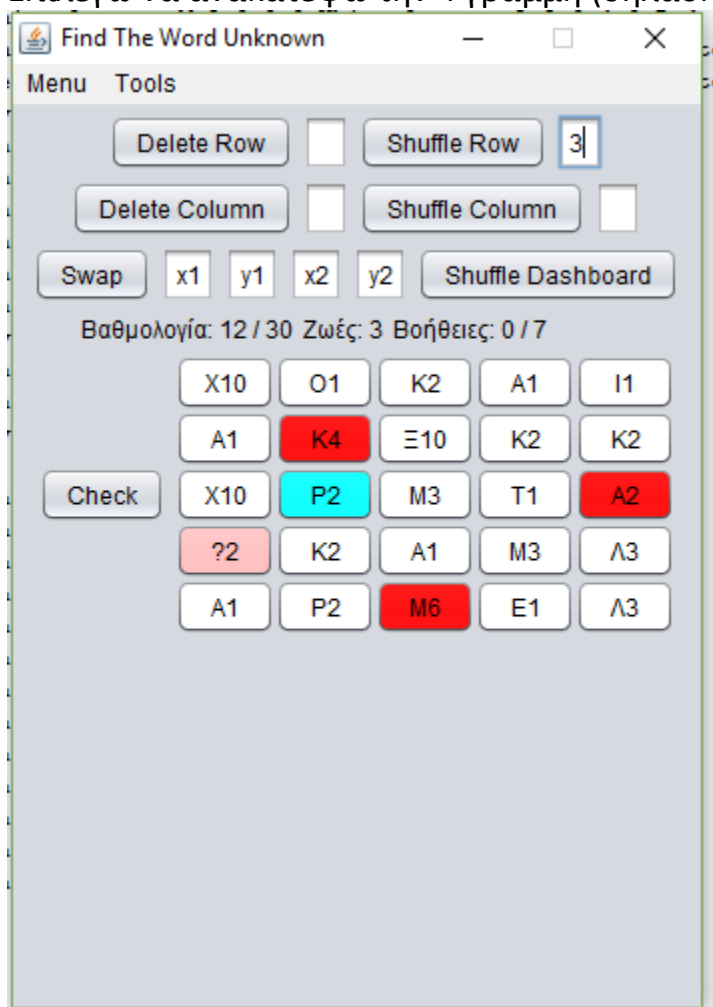
Μετά το swap που κάναμε βρήκαμε πως υπάρχει η λέξη φως
Και μας επιβεβαιώσε το παιχνίδι.



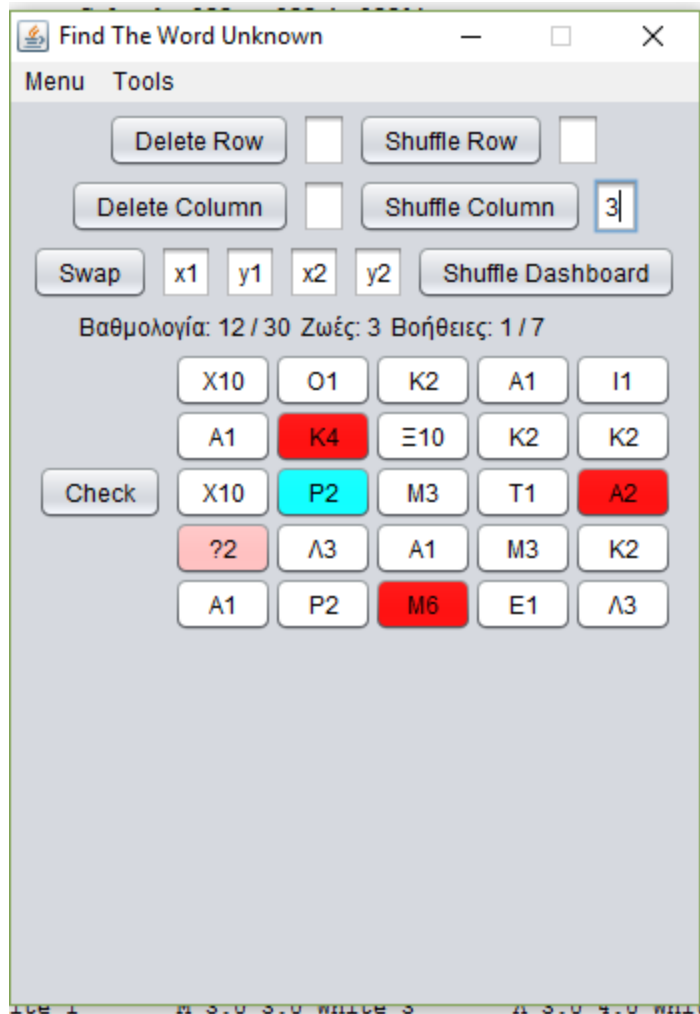
Μετά την πρόβλεψη της σωστής επιλογής εμφανίζονται νέα γράμματα στο παιχνίδι.



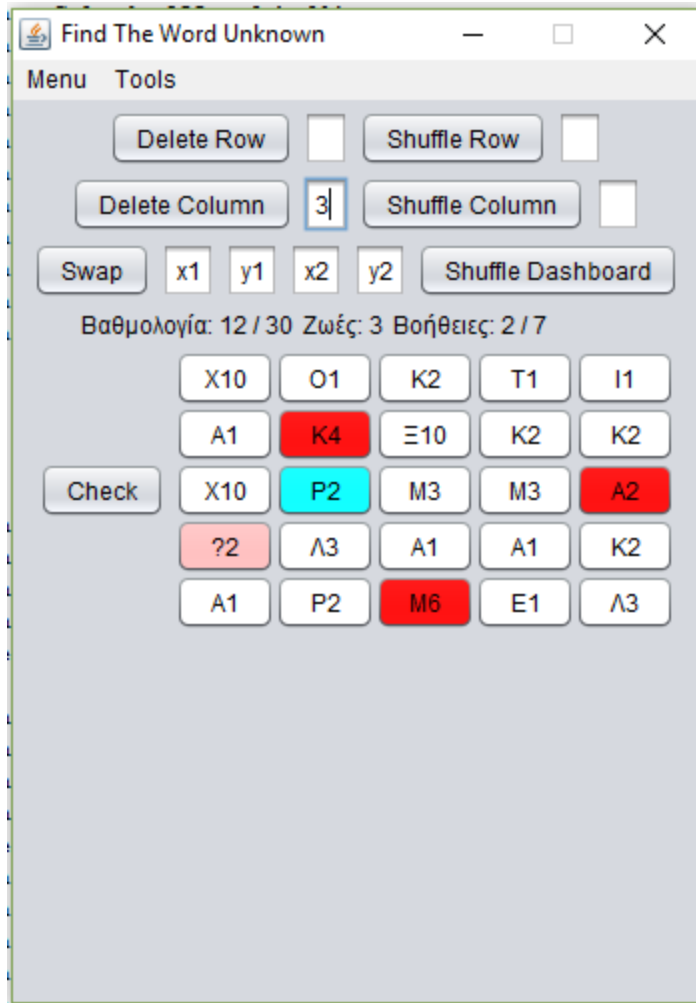
Επιλέγω να ανακατέψω την 4 γραμμή (δηλαδή το No 3)



Μετά το ανακάτεμμα έχουμε :

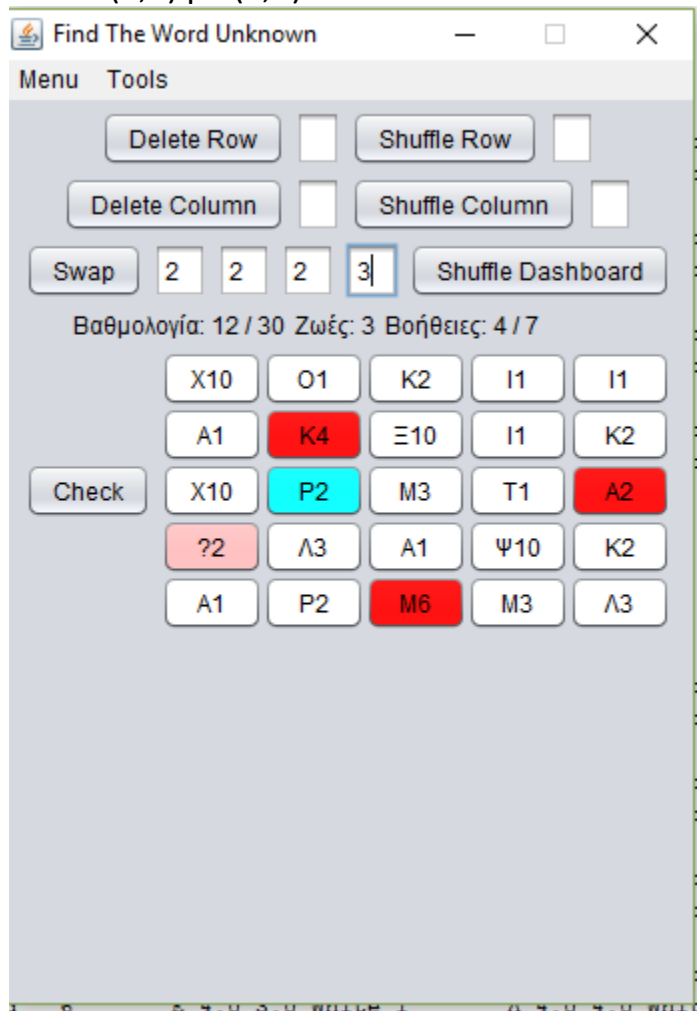


Και επιλέγουμε να ανακατέψουμε την γραμμή 4 (δηλαδή Νο3)

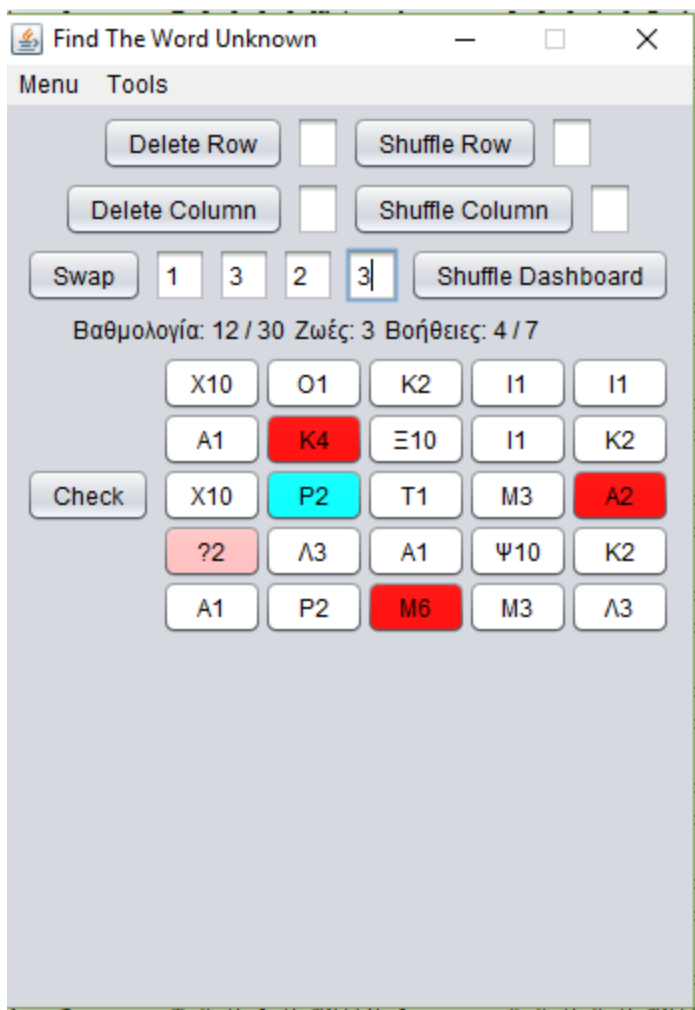


Και μετά να διαγράψουμε τη 4^η γραμμή, δηλαδή τη γραμμή Νο3.
Αμέσως μετά ξεκινώ και κάνω SWAP για να σχηματίσω τη λέξη που θέλω.

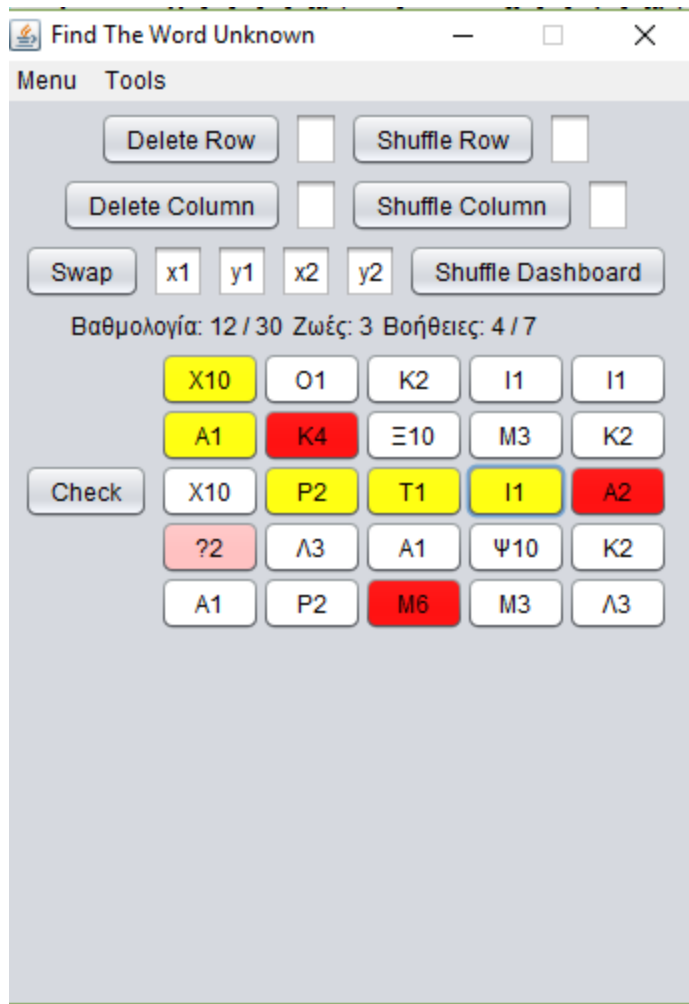
SWAP (2,2) με (2,3)



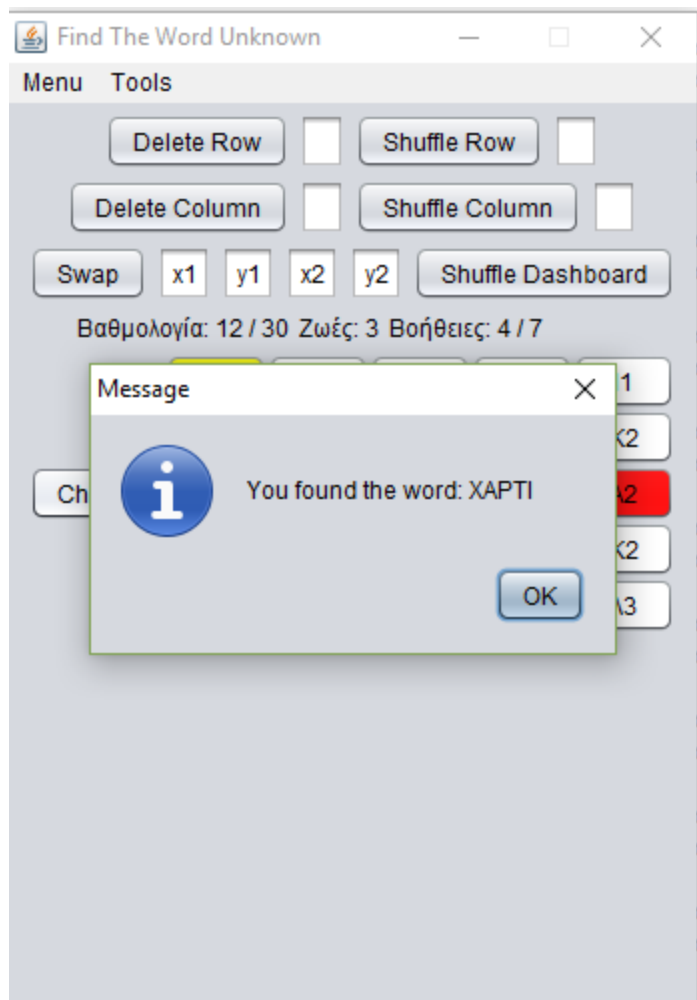
SWAP (1,3) με (2,3)

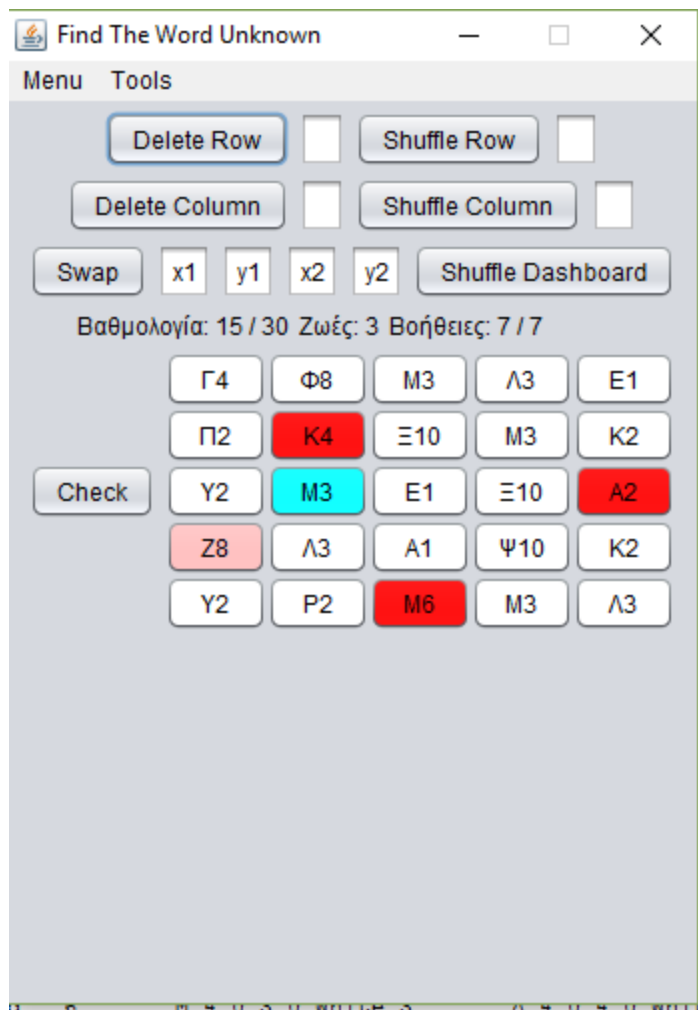


Και βρίσκομαι στη θέση που θέλω

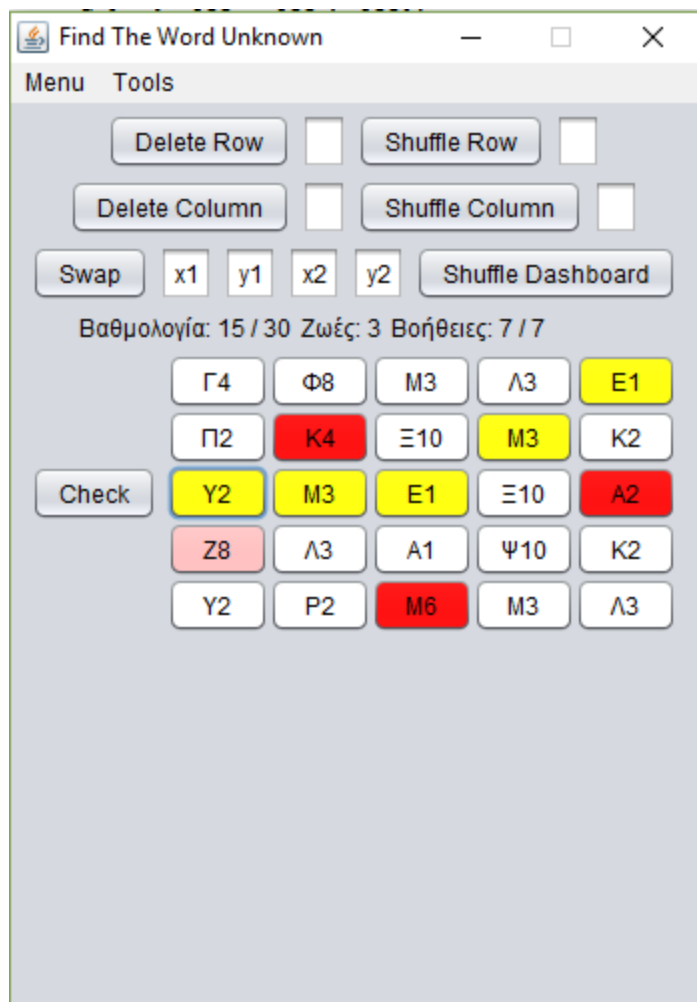


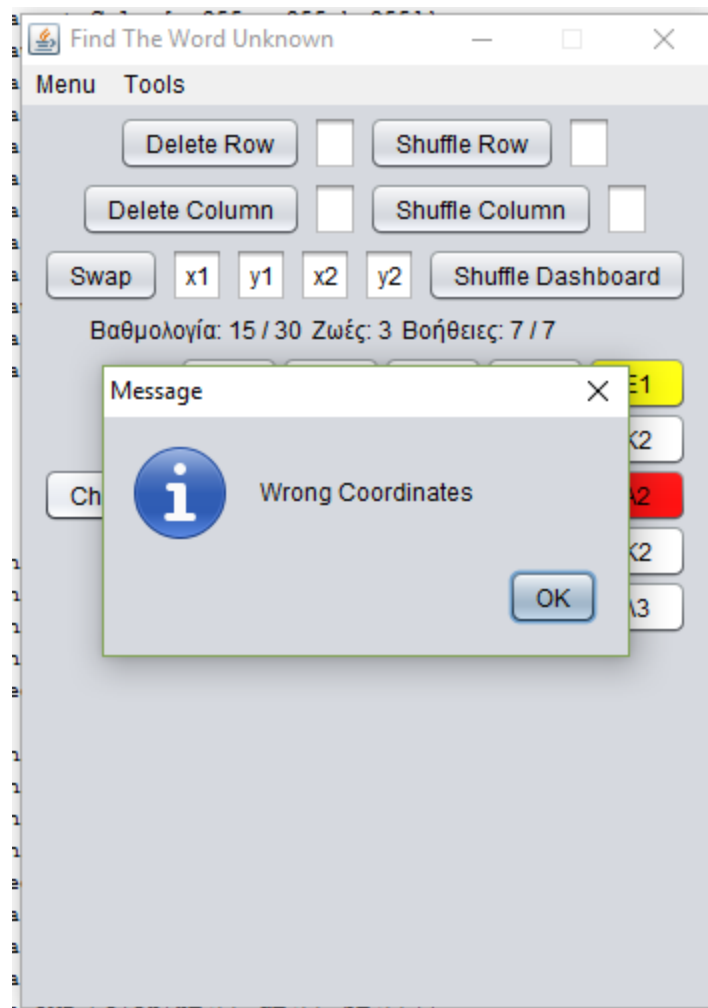
Επιλέγω τα γράμματα που θέλω και πατάω Check

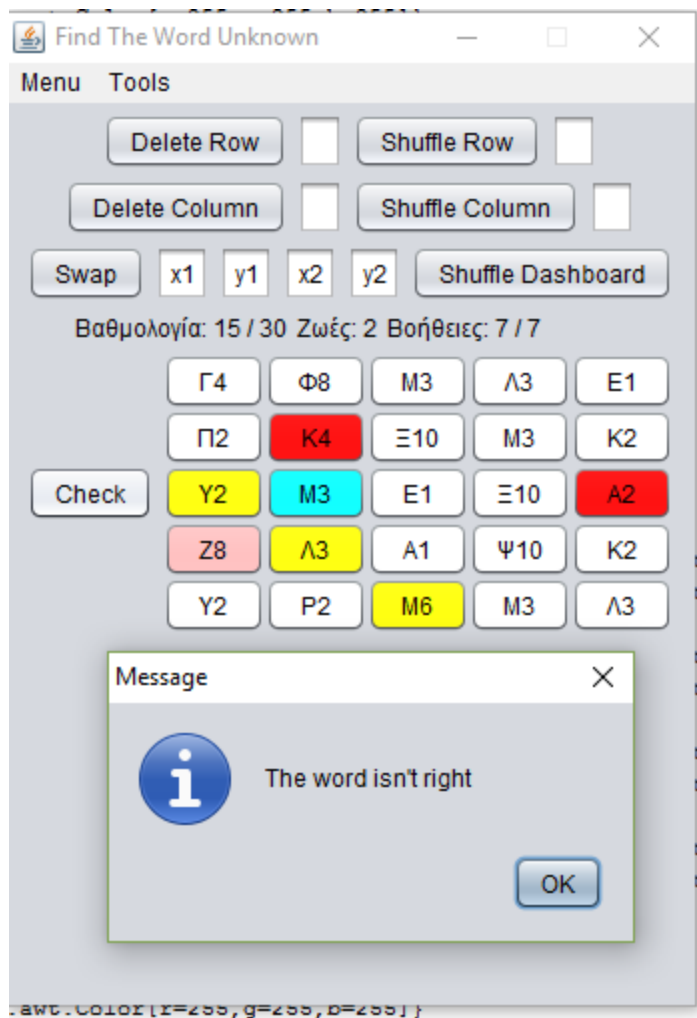




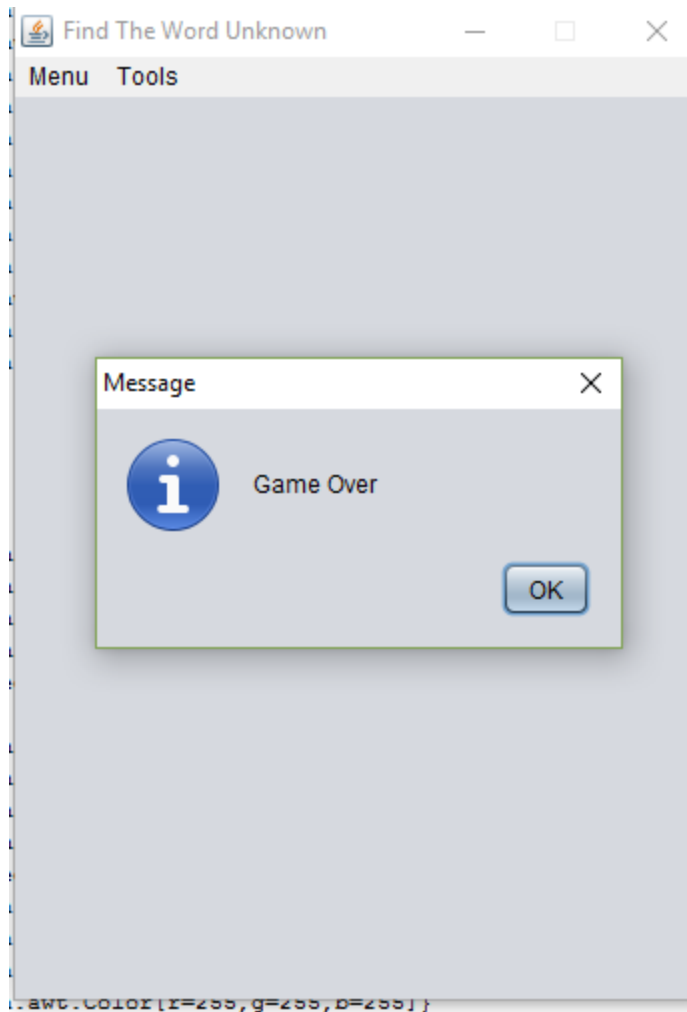
Επειδή εμφανιζόταν αντί για γράμμα ένα τετατράγωνο χρησιμοποίησα το Delete Column στη σειρά ένα και έτσι οι βοήθειες μειώθηκαν.



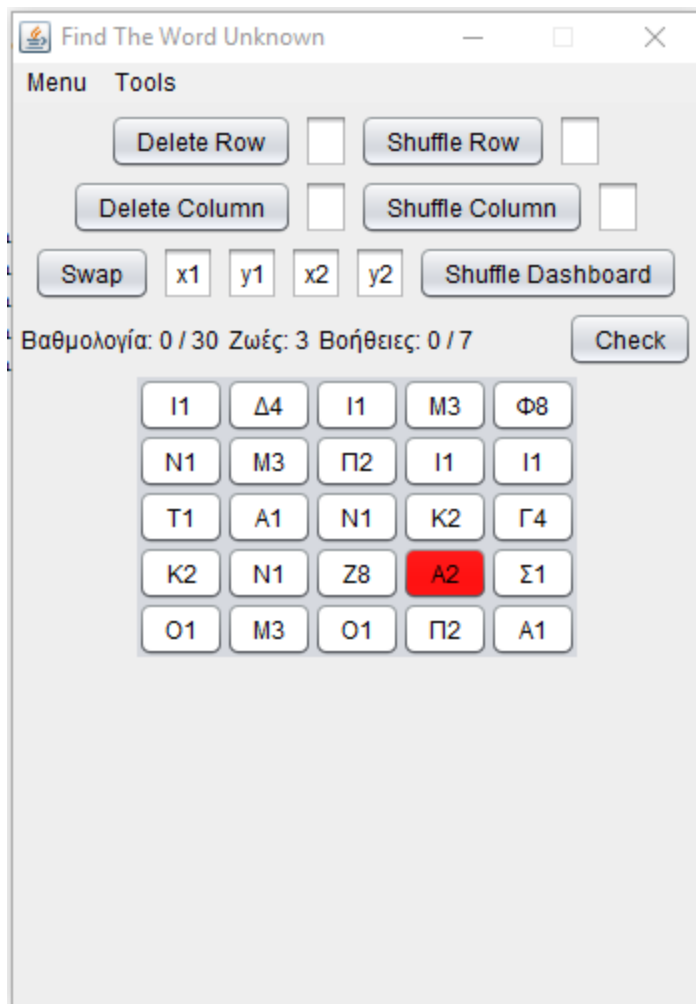


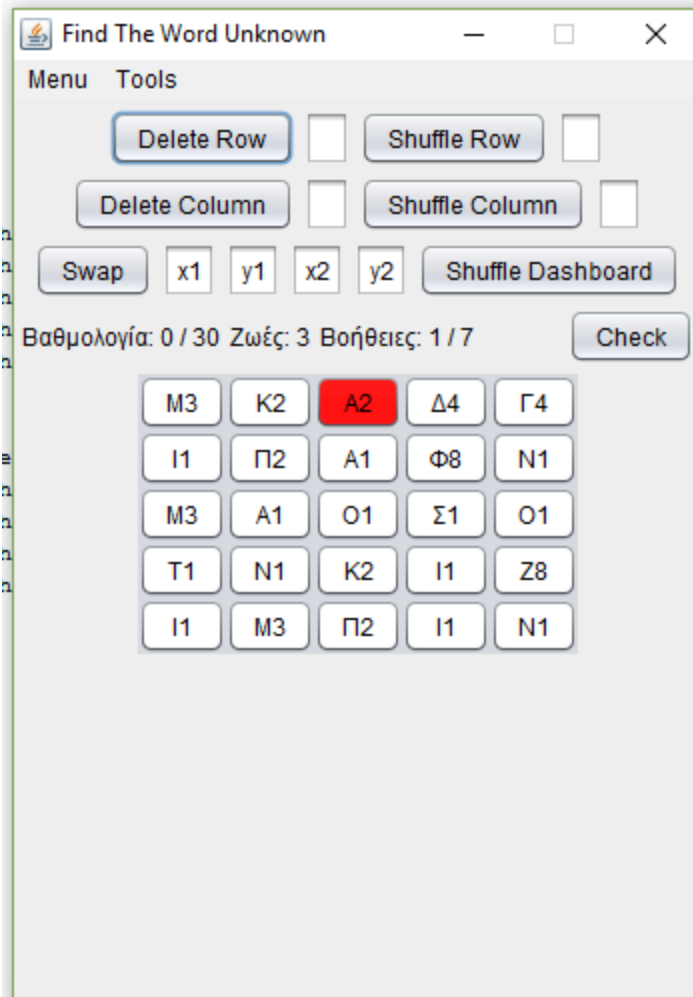


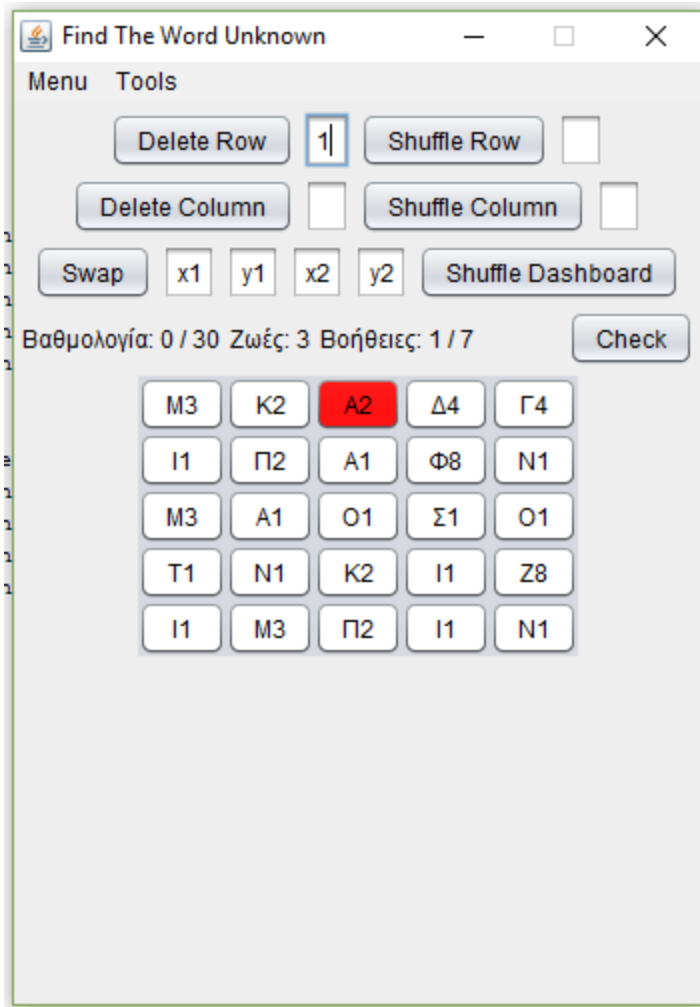
Ζητώντας να κάνω Shuffle Dashboard έχασα.

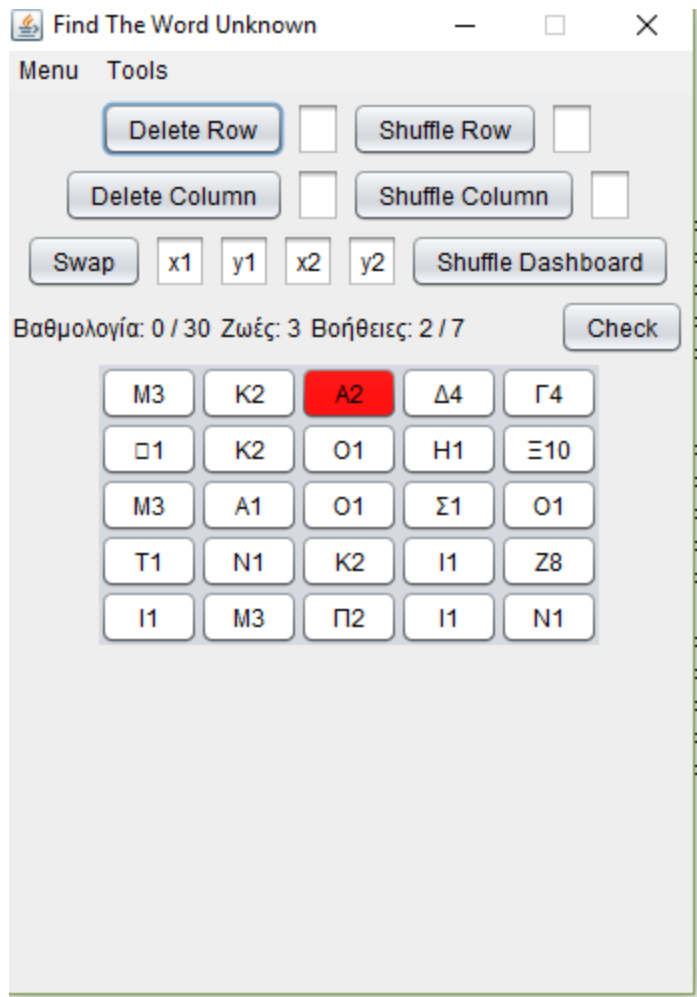


ScreenShot για να δείξουμε ότι δουλεύουν και αυτά που δεν χρησιμοποιήσαμε:
Πρώτα κάνω Shuffle Dashboard και μετά διαγράφω την σειρά 1









Τέλος
Καλή Χρονιά !!!