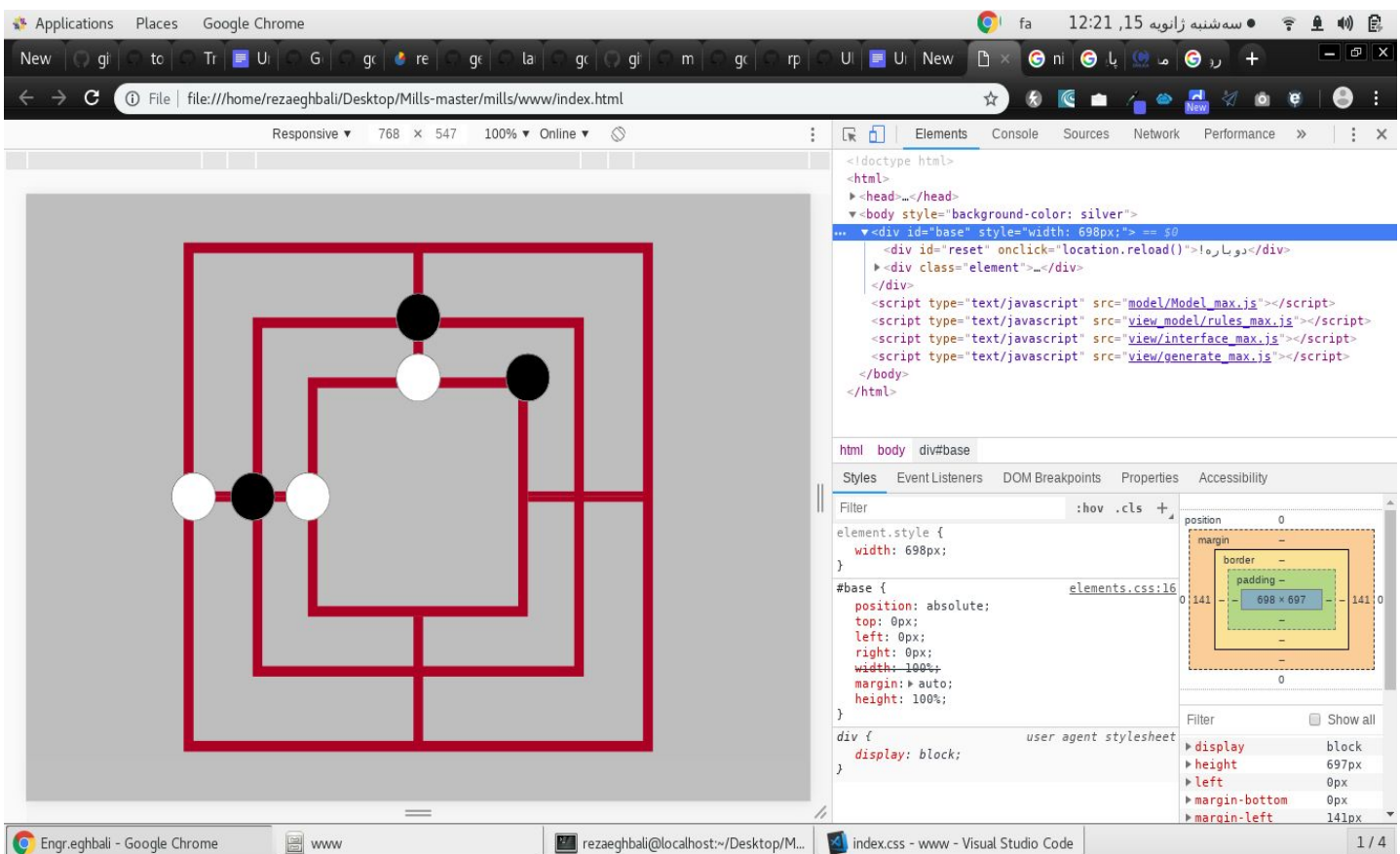


بازی دوز ۹ تایی یا Nine men's Morris

برای تهیه ی کد این برنامه از پایان نامه ی > روشی نوین برای بازی دوز ۹ تایی با استفاده از الگوریتم های هوش مصنوعی < نوشته ی آقایان علی زمانی احمدی و امیرحسین منجمی کمک گرفته شده است.

این برنامه تحت فناوری cross-platform و به زبان جاوااسکریپت در مدل mvc تهیه شده و امکان اجرا بر روی اکثر سیستم عامل ها را داراست.



به علت نامربوط بودن و خلاصه شدن مطلب از توضیح در مورد رابط کاربری صرف نظر می گردد، گرچه قسمت کوتاه و ساده ای از اسکریپت های CSS, HTML را شامل شده و کاملاً گویا می باشد.

`./js/index.js`

در این قسمت مشخص میشود کی دستگاه مجری برنامه آماده به کار شده و تمامی المان ها بارگذاری شده اند.

`./js/utilities_max.js`

در این مازول ابعاد دستگاه سنجیده شده و پارامترهای مربوطه به سائز و نحوه نمایش المان ها مقداردهی میشوند.

سپس مازول ها به قسم `model, view` و `model_view` تقسیم شده که ارتباط مدل با ویو را برقرار می کند.

`./view_model/rules_max.js`

در این مازول قواعد بازی و صفحه ی بازی تعریف و کنترل می شود. در تابع اول تخته ی بازی و نحوه ی اتصال خانه ها به یکدیگر تعریف شده. بعد از آن توابع مربوط به تشخیص فاز جاری (برد-باخت-حرکت-پرش) و سپس توابع انجام هر یک از این حرکات آمده که هر بار حالت برد و باخت و برنده و بازنده چک می شود.

`./view/interface_max.js`

پس از انجام هر حرکت باید به کاربر نشان داده شود در کدام فاز قرار دارد و آیا بازی خاتمه یافته است یا خیر؟ آیا باید صبر کند یا حرکت؟ آیا میتواند آن مهره را تکان دهد؟ در این مازول ۴-۵ تابع این عمل را هدایت می کنند.

`./view/generate_max.js`

همواره پس از تغییراتی مانند گذاشتن و برداشتن مهره ها و تغییر مکان آنها، این تغییرات باید در رابط کاربری اعمال شود. این مازول این تغییرات را در صفحه اعمال می کند.

`./model/model_max.js`

مهم ترین عمل این ماژول فراخوانی بقیه ماژول های موجود در مدل ، و استفاده از آنها در موقعیت لازم می باشد. در ضمن کار مقدار دهی اولیه تخته نیز در این ماژول انجام میشود. ابتدا قابلیت حذف مهره حریف در صورت امکان، و در غیر اینصورت تابع ارزیابی را صدا میزنند و سپس تصمیم به گذاشتن مهره، جابجایی مهره و یا پرش میگیرد که هر کدام از این اعمال در ماژول خود تعریف شده اند و اینجا فراخوانی میشوند.

`./model/MovePiece_max.js`

برای حرکت دادن یک مهره، برداشتن آن، پیدا کردن محل جدید مفیدتر و قرار دادن آن در محل جدید توسط این ماژول انجام می شود.

`./model/setPiece_max.js`

برای گذاشتن مهره بر روی تخته، پیدا کردن خانه ی خالی مفید و قرار دادن مهره در خانه ی مربوط توسط این ماژول انجام می شود.