

PMOBO: Ikasgaiaren Proiektua.

Behin-betiko Diseinua

Taldearen izena: GLIP Data: 2020/04/12



Sarrera eta jokoaren deskripzioa

“Flota hondoratu” da erabaki dugun jokia. Joku klasikoa izan arren eta arauak ezagunak izan arren, arauak eta funtzionamendua espezifikatuko ditugu:

Joko honetan, jokalaria batek beste jokalaria baten kontra jotzen du. Bakoitzak tablero bat dauka eta jolasten hasi baino lehen itsasontziak tableroaren zehar jarri behar dira beheko arauak betez. Lau itsasontzi mota daude: 4 kasillakoa, 3koa, 2koa eta kasilla bakarrekoa. Beste jokalaria ezin du ikusi haien kokapena. Hau amaitzean, bien bat hasiko da koordinatu baliogarri bat esaten, beste jokalaria tableroan koordinatu horretan itsasontzi baten kasilla bat badago, “ikututa” esango du eta “ura” bestela. Itsasontzia ikutu badu, beste txanda bat izango du koordinatua esan duen jokalaria, bestela, beste jokalaria txanda da. Itsasontzi baten kasilla guztiak ikututa badaude, itsasontzi hori “hondoratuta” egongo da. Jokoa jokalaria baten itsasontzi guztiak hondoratuta daudenean amaitzen da.

- Itsasontzi bat ezin da egon beste ondoan, hau da, kasilla bateko tartea egon behar da itsasontzien artean.
- Itsasontziak horizontalean edo bertikalean jarri behar dira eta jokoa zehar ezin dira mugitu; ez dago onartuta diagonalean jarritako itsasontzia. Itsasontzi bat jartzeko (kasila bakarrekoko itsasontzia jartzerakoan izan ezik) koordinatuak sartzerakoan errenkadaren zenbakia esan beharko da eta zutabea zenbakia, baita orientazioa, “H” edo “h” horizontalean jartzeko eta “b” edo “B” bertikalean jartzeko.
- Koordinatu bat esaterakoan, errenkadaren zenbakia esan beharko da eta zutabea zenbakia, adibidez: “11” lehenengo errenkadako lehenengo zutabea litzateke.
- Jokalaria bakoitzak txanda bakarra izango du koordinatua esateko, koordinada horrek beste jokalaria itsasontzia jotzen badu, beste txanda bat dauka koordinatua esan duen jokalaria.
- Jokalaria batek sartzen badu jadanik sartu duen koordinatu bat, txanda galtzen du.
- Irabazlea beste jokalaria itsasontzi guztiak hondoratzen dituen jokalaria da.



Proiektuaren Helburuak

- Proiektuan erabiliko ditugun klasean ikasitako jakintzak:
 - Herentzia:
 - Jokalaria ama klasea izango da eta metodo abstraktuak izango ditu, haren seme-alabei metodo horiek izatera behartzeko.
 - Singleton patroia:
 - BikoteJokalariai EMA bat izango da
 - Teklatua
 - DMA:
 - Tableroa
 - Jokalaria
 - JokalariArrunta
 - JokalariCPU
 - Salbuespen bi klase daude (guk sortutakoak):
 - KoordenatuEzEgokiak
 - LimiteakGainditutaExc
 - Koordenatuak
 - Salbuespenak
 - KoordenatuEzEgokiak(): salbuespen hau erabiltzaileak itsasontzi bat sartu nahi duenean eta beste itsasontzi baten gainean jarri nahi duenean edota sartu duen itsasontzia beste baten ondoan dagoenean sortzen da.
 - LimiteakGainditutaExc(): salbuespen hau teklaturan erabiltzen dugu. Sortu egiten da erabiltzaileak sartzen duen koordenatua teklatuaren barruan ez dagoenean.
 - IndexOutOfBoundsException(): Salbuespen hau ez dugu sortu, Javako salbuespen bat delako. Baina salbuespen hau erabiltzen dugu sartu nahi duen itsasontzia tableroan ez denean sartzen. Sartu duen lehenengo koordenatuan tableroan dago baina itsasontziaren tamaina edo orientazioaren arabera ez da itsasontzi guztia sartzen tableroan.
- Lehen mailako helburuak:
 - Jokalaria klasearen herentziaz JokalariCPU eta JokalariArrunta izango ditugu, eta bata bestearen kontra jokatu du.
 - JokalariCPU klasearen metodoak inplementatu behar ditugu JokalariCPU-ak auzaz hautatzeko non jarriko dituen itsasontziak, non saiaturiko da aurkakoaren itsasontzia hondoratzeko, eta abar...
 - JokalariArrunta JokalariCPU-ak dituen metodo berak inplementatuko ditugu, baina aldi honetan teklaturatik sartuko ditugu

erabakiak eta ez auzaz, JokalariCPU-n bezala.

- Bigarren mailako helburuak:
 - Jokalari1 bat, jokalaria2-ren kontra jolastu.
 - Tableroaren tamaina aldatzea.
 - Jokalariaren "ongietorri pantaila" bat egitea.
 - Jokalari bat koordenatu bat sartzerakoan ez badu itsasontzi bat ukiten, itsasontzia gertu dagoen ala ez esango dion mezua agertuko da.
 - "Easter Egg" bat inplementatu gure jokoan.
- Gure kabuz ikastea espero duguna:

Espero dugu exekutagarriak egiten ikastea eta Random klasea erabiltzea. Gainera, Exception klasea lehenengo aldiz erabiliko dugunez, bere funtzionamendua hobeto ezagutuko dugu. Horrez gain, aldagai mota gehiago ezagutuko ditugu; hala nola short edo byte memoriaren erabilera optimizatzeko.



Alderdi teknikoak eta behin behineko diseinua

- Klase diagrama (hurrengo orrietan)
- Sekuentzia diagrama (hurrengo orrietan)
- Junit kasuen diseinua

OHARRA: Metodo pribatu batzuen proba kasuak deskribatu ditugu, errazago egiteko metodo horiek erabiltzen dituzten metodo publikoen proba kasuak.

- **Koordenatuak:**

- Eraikitzailea:**

Bi eraikitzaile daude, bata parametririk gabe eta bestea 2 parametroekin.

`new Koordenatuak()` egiten denean, konprobatu behar da x eta y atributuak -1 balioa hartzen dutela, hori baita eraikitzailean zehaztuta dagoena.

`new Koordenatuak(pX, pY)` egiten denean, konprobatu behar da x eta y atributuak pX eta pY balioak hartzen dutela, hurrenez hurren.

- setKoordenatuakX(pX):**

X atributuaren balioa aldatzen du eta bere balio berria pX dela konprobatu behar dugu.

- setKoordenatuakY(pY):**

Y atributuaren balioa aldatzen du eta bere balio berria pY dela konprobatu behar dugu.

-getKoordenatuakX():

X atributuaren balioa bueltatzen duela ziurtatu behar dugu.

-getKoordenatuakY():

Y atributuaren balioa bueltatzen duela ziurtatu behar dugu.

- **JokalariCPU:**

-koordinatuaAukeratu(pK1, pAurrekoanAsmatu):

Aurrekoan itsasontzirik ez badu ukitu, guztiz ausazko koordinatu bat eratuko duela konprobatu behar dugu. Aurreko txandan itsasontzia ukitu badu, koordinatu berria aurretik esandako koordinatuaren alboan esango duela konprobatu behar dugu. Itsasontzi baten bi kasila ukitu baditu, badaki zein norabidean dagoen (horizontalean edo bertikalean), beraz, bakarrik noranzko horretan bilatuko du eta, zentzu batean bilatuko du noranzko horretan. Ura aurkitzen badu zentzu horretan, noranzko berdinean bilatuko du baina kontrako zentzuan; hau da, horizontalean dagoen itsasontzi bat aurkitu badu, eskuinerantz bilatzen jarraituko du, baina ura aurkitzen badu eta orain arte aurkitutako itsasontziaren luzera aurkitu ditzakeen itsasontzirik luzeenaren luzera baino txikiagoa da, ezkererantz bilatuko du.

Hau da metodo nagusia eta publikoa da. Beraz hurrengo metodo pribatuak ondo dauden konprobatzeko modu bakarra metodo hau erabiliz da. Eta ondorioz honekin baita probatu behar ditugun koordinatuak honako proba kasu hauek ondo dauden ikusteko erabiliko da:

-izkina1Da(pX, pY):

Sartutako koordinatuak tableroaren goiko eskumako izkinakoak badira true bueltatuko duela konprobatu behar dugu.

-izkina2Da(pX, pY):

Sartutako koordinatuak tableroaren goiko ezkerreko izkinakoak badira true bueltatuko duela konprobatu behar dugu.

-izkina3Da(pX, pY):

Sartutako koordinatuak tableroaren beheko ezkerreko izkinakoak badira true bueltatuko duela konprobatu behar dugu.

-izkina4Da(pX, pY):

Sartutako koordinatuak tableroaren beheko eskumako izkinakoak badira true bueltatuko duela konprobatu behar dugu.

-zeinIzkinaDa(pX, pY):

Sartutako koordinatuak tableroaren izkina bat badira, zenbaki bat batetik laura bueltatuko duela konprobatu behar dugu. Goiko eskumako izkina bada, 1 bueltatuko du; goiko ezkerreko izkina bada, 2 bueltatuko du; beheko ezkerreko izkina bada, 3 bueltatuko du eta 4 bueltatuko du beheko eskumako izkina bada.

-ertz1Da(pX, pY):

Tableroaren eskumako ertzan badaude sartutako koordinatuak, true bueltatzen duela konprobatu behar dugu.

-ertz2Da(pX, pY):

Tableroaren goiko ertzan badaude sartutako koordinatuak, true bueltatuko duela konprobatu behar dugu.

-ertz3Da(pX, pY):

Tableroaren ezkerreko ertzan badaude sartutako koordinatuak, true bueltatuko duela konprobatu behar dugu.

-ertz4Da(pX, pY):

Tableroaren beheko ertzan badaude sartutako koordinatuak, true bueltatuko duela konprobatu behar dugu.

-zeinErtzaDa(pX, pY):

Sartutako koordinatuak tableroaren ertz batean badaude, batetik laurako zenbaki bat bueltatuko du. Eskumako ertzan badaude, 1 bueltatuko duela konprobatu behar dugu, 2 goiko ertzan badaude, 3 ezkerreko ertzan badaude eta 4 beheko ertzan badaude.

-kontrakoZentzua():

“Zentzua” JokalariCPU-ren atributua aldatzen du. 0 balioa badauka, 2ra aldatuko duela konprobatu behar dugu. 1ean badago, 3ra aldatuko duela konprobatu behar dugu. 2 balioa badauka, 0ra aldatuko duela konprobatu behar dugu eta 3 balioa badauka, 1 baliora aldatuko duela konprobatu behar dugu.

-zentzuBateanKoordenatuBerriak(pX, pY, pZentzua):

Koordenatu bat emanda, zentzuaren arabera alboko koordinatu bat bueltatuko du, 0 bada, eskumakoa; 1 bada, goikoa; 2 bada, ezkerrekoa eta 3 bada, behekoa. Hori konprobatzeaz gain, koordinatu hori eratu ahal ez izatekotan, -1, -1 koordinatuak bueltatzen duela konprobatu behar dugu. Adibidez, goiko eskumako izkina sartzen badiogu eta 0 zentzua, ezin da

koordinatu hori eratu, beraz, -1, -1 balioa bueltatuko du, eta horrela ezinezko koordinatu guztiekin.

-erreseteatuAlbokoKoordenatuak():

albokoKoordenatuak atributua erreseteatzen duela eta barruan dituen elementu guztiak ezabatzen dituela konprobatu behar dugu.

-gehituAlbokoKoordenatuak(pK):

albokoKoordenatuak atributuan pK koordinatuak gehitzen dituela ziurtatu behar dugu.

-albokoKoordenatuakSortu(pK):

pK koordinatuak hartuz, lista bat egiten du non 4 balio daude: lehenengo posizioan pK-ren eskumako koordinatuak, bigarren posizioan goiko koordinatuak, hirugarren posizioan ezkerreko koordinatuak eta laugarren posizioan beheko koordinatuak. Horrez gain, konprobatu behar dugu -1, -1 balioa gehitzen duela listan koordinatu hori eratu ezin bada.

-koordinatuRandom():

Tableroan sartzen den ausazko koordinatu bat bueltatzen duela konprobatu behar dugu.

-itsasontziakJarri(int pErrenkadaZutKop):

Metodo hau randomly egiten du guztia, eta gainera tableroan dagoen metodo bati dei egiten dio. Tableroko metodo hau TableroaTest-an konprobatzen da ondo dabilen ala ez. Beraz, hainbat aldiz deituko diogu metodo honi eta inprimatuko dugu tableroa dei bakoitzean eta ikusiko dugu itsasontziak ondo daude jarrita.

● **Tableroa:**

Klase honen proba kasuak egiteko erabiliko dugu *KoordenatuanJarri* (*int pX*, *int pY*, *String pJarri*) metodoa. Metodo honek ahalbidetzen digu edozein koordinatuan nahi duguna sartzen. Horrela koordinatu batean “U” sartu ahal dugu eta ikusi ea metodoak itzultzen duen itzuli behar duena.

-getErrenkadaZutKop():

Tableroaren errenkada/zutabe kopurua bueltatzen duela konprobatu behar dugu.

-eguneratuTableroa(pX, pY, pEmitza):

Etsaiak bere tableroan koordinatu horietan zuena bere tableroan jartzen du. Ura bazeukan X jarriko duela eta itsasontzia ukitu badu U jarriko duela konprobatu behar dugu. *KoordenatuanZerDagoen*(*short pX*, *short pY*) metodoa erabiliko dugu.

-tableroaBete():

Bakarrrik inprimatuko dugu eta ikusiko dugu uraz (“-”) beteta dagoela.

-tableroaInprimatu():

Bakarrrik inprimatuko dugu eta ikusiko dugu tableroa inprimatzen duela errenkada eta zutabeen zenbakiekin.

-itsasontziakJarri(short pX, short pY,short pItsas, String pOrientazio):

Hurrengo metodoen kasuak aztertu behar dira:

-konprobatuHutsuneak(pX, pY, pItsas, pOrientazio):

Orientazioa horizontala bada (H,h) konprobatu behar dugu itsasontzi bat ez egotea bere inguruan. Itsasontzia edozein lekuan jarritz gero, baita izkinak eta ertzak kontutan izanda, bere inguruan itsasontzi bat ez badago konprobatu behar dugu true bueltatzea. Eta itsasontzi bat badago konprobatu behar dugu false bueltatzea. Eta gauza bera orientazioa bertikala (B,b) denean.

-konprobatuItsasontzirikEzKoordenatuan(short pX, short pY,short pItsas, String pOrientazio)

Orientazioaren arabera konprobatu behar dugu sartu nahi dugun koordenatuan itsasontzi bat badago false itzultzen duela eta bestela true itzultzen duela. Baita gerta daiteke sartu duzun koordenatuan itsasontzirik ez egotea baina jarritako orientazioaren eta itsasontziaren tamainaren arabera itsasontzi baten gainean jarri nahi izatea. Orduan konprobatu behar dugu horrelako kasuetan false bueltatzen duela eta bestela true.

-konprobatuTiroa (short pX, short pY):

Konprobatu behar dugu koordenatu horretan ura ez badago, hau da, desberdin “-” bada false itzultzen duela. Eta koordenatu horretan ura badago, hau da, berdin “-” bada true itzultzen duela. Baita konprobatu behar dugu koordenatu horretan itsasontzi bat ukitu baduzu, hau da, berdin “U” bada false itzultzen duela eta bestela true. *KoordenatuanJarri (int pX, int pY, String pJarri)* metodoa erabiliko dugu.

-koordenatuanZerDagoen(short pX, short pY):

Konprobatu behar dugu koordenatu horretan itsasontzi bat badago, hau da, “1”, “2”, “3” edo “4” badago “U” itzultzen duela eta bestela koordenatu horretan dagoena itzultzen duela, hau da, “-” itzultzen duela. *KoordenatuanJarri (int pX, int pY, String pJarri)* metodoa erabiliko dugu.

-KoordenatuanJarri (int pX, int pY, String pJarri):

Konprobatu behar dugu koordenatuan “ U”, “ 1”, “ 2”, “ 3”, “ 4”... sartzen badugu koordenatu horretan String hori dagoela. Horretarako *assertEquals* eta *koordenatuanZerDagoen(short pX, short pY)* metodoa erabiliko dugu.

● **BikoteJolakalariak:**

-partidaBatJokatu()

-itsasontziakJarri()

Konprobatu behar lehenik tableroa betetzen duela uraz(-) eta gero itsasontziak jarri dituela, eta hori konprobatzeko ez dagoenez assert bat, kontsolatik konprobatzen dugu.

-partidaBukatu

Jokalaria klaseak duen eguneratuPrintTableroa() metodoa erabiliko dugu nUkituta guk nahi dugun balioa izan dezan partida noiz bukatzen den guk erabakitzeko eta ondo funtzionatezen duenentz jakiteko. Edozein jokalariko nUkitua==10 denean partidaBukatu true bueltatuko du eta partida amaituko da. nUkitua=10 jartzeko *setNUkitua* metodoa erabiliko dugu.

-koordenatuaAukeratu()

Honako metodo hau kontsolatik konprobatu behar dugu JokalariArruntatik (JokalariCPU-k dena random egiten duelako), kasu bakoitza gertatzeko koordenatuak sartzen:

- lehen esan ez dugun koordenatua
- errepikatu koordenatua
- sartutako koordenatuarekin itsasontzirik ez ukitu
- sartutako koordenatuarekin itsasontzia ukitu

-getNireBikoteJokalariak()

BikoteJokalariak klaseko bi erakusle sortuko ditugu (BikoteJokalariak.getNireBikoteJokalariak()) eta assertEquals batekin berdinak direla konprobatuko dugu, BikoteJokalariak EMA bat baita.

● **Jokalaria:**

-nireTableroaBete()

Konprobatu beharko dugu Tablero klasean TableroaBete() metodoak, nireTableroa atributu moduan dugun Tableroa uraz (“ -”) betetzen duela, hori konprobatu ahal izateko ez dagoenez inolako assert bat , inprimatuko dugu eta kontsolatik konprobatuko dugu.

-getNireTableroa()

Egiaztatu beharko dugu Tablero bat bueltatzen digula, hain zuzen ere, *NireTableroa*.

-getPrintTableroa()

Frogatu beharko dugu Tablero bat itzultzen digula, baina kasu honetan *PrintTableroa*.

-itsasontzirikEz()

Metodo honek boolean bat bueltatuko du, kasu honetan true, itsasontzirik ez badago tableroan, hau da, *nUkituta*=10 bada. Beste kasu guztietan false bueltatu beharko luke.

-koordenatuanZerDagoen(short pX, short pY)

Metodo honek daukan zeregina da jasotzen dituen koordenatuetan zer dagoen *nireTableroa-an* itzultzea da (String bat), horretarako egiten duena da *Tablero* klasean dagoen *koordenatuanZerDagoen(pX,pY)* deitzea da , konprobatu beharko duguna Tablero klasekoa izango ohi da, baita espero ditugun String-nak jasotzen ditugula.

-kordenadaBaliogarriak(short pX, short pY)

Bi koordenada jasota , *nireTableroa* Tablero klasean dagoen *konprobatuTiroa(pX,pY)-ari* deitu egingo dio eta honen menpean geratuko da kordenadaBaliogarriak bueltatuko duen erantzuna True edo False.

-eguneratuPrintTableroa(short pX, short pY, String pEma)

Jasotzen dugun *pEma* izango da, *koordenatuanZerDagoen(pX,pY)* metodoan jasotzen dugun String-na. Orduan begiratzeko beharra dago, jasotzen dugun String-na “U ” bat bada edo ez, “U ” bat izanda, lehenengo gauza egin beharrekoa da , *nUkituta* inkrementatzea horretarako metodo bat badaukagu. Baina “U” bat izanda ala ez, Tablero klasean dagoen *eguneratuTableroa(pX,pY,pEma)-ri* deitzeko beharra dago, kasu honetan *printTableroa*-rekin egingo da deia, eta *pEma* matrize horren *pX* eta *pY* koordenatuetan jarriko da.

-nUkituaInkrementatu()

Metodo honen helburua *nUkituta* duen balioa inkrementatzean datza. Frogatzeko bere helburua ondo egiten duela, nahikoa izango da, bi balio assert batekin konparatuz , bata espero duguna , eta bestea metodoak sortuko duena. Horretarako *getNUkituaInkrementatu()* metodoa erabiliko dugu.

-getIzena():

Konprobatu beharko dugu, izena atributuaren balioa bueltatzen duela.

-setNUkituta(int pUkituta):

Konprobatu behar dugu balioa aldatu duela. Horretarako assert bat egingo dugu, espero dugun eta duena konparatuz. *getNUkituta()* erabiliko dugu horretarako.

-getNUkituta():

Konprobatu beharko dugu, nUkituta atributuaren balioa bueltatzen duela.

● **JokalariArrunta:**

-koordinatuaAukeratu():

Konsolatik sartzen ditugun zenbakiak koordinatu bezala bueltatzen direla ziurtatu behar dugu. Sartuko dugun lehenengo zenbakia zutabea eta bigarren zenbakia errenkada izango dela konprobatu behar dugu ere bai.

-itsasontziakJarri(int pErrenkadaZutKop):

Sartuko den lehenengo zenbakia zutabea izango dela eta bigarrena errenkada ziurtatu behar dugu. Horrez gain, itsasontziak ordenean jarriko direla konprobatu, hau da, lehenengo itsasontzia kasila batekoa izango dela, bigarrena bi kasilakoa, hirugarrena hirukoa eta azkena laukoa. Salbuespenak daudenez metodo honetan, horiek behai konprobatu behar ditugu. Tableroan ez dagoen koordinatu bat sartzen denean, salbuespen egokia saltatuko duela konprobatu behar dugu, gainera, tableroan dagoen koordinatu bat esaten badugu, baina sartu behar dugun itsasontzia ez bada sartzen, mezu egokia inprimatu behar da. Azkenik, tableroa modu egokian inprimatzen dela itsasontzi bat jartzean konprobatu behar dugu.



Planifikazioa

Lehenengo bi atalak (sarrera eta proiektuaren helburua) elkarrekin egingo dugu, guztiek argi izateko jokoa zertan datzan eta zeintzuk diren helburuak. Klase diagrama guztien artean pentsatuko dugu.

Bilerak Discord-en bidez lau orduko bi bilera egin ditugu jokuaren hezurdura eta PHD-a egiteko. Erabakiak guztien artean hartu dira eta guztiok gauza guztietan parte hartu dugu.