به نام خدا

پروژه درس برنامه سازی پیشرفته

فاز چهارم

مدرس : مهندس بطحائیان

حسین لسان 9912358034

مقدمه:

در فاز های قبلی برنامه از نظر منطقی و عملکرد کامل شد. در فاز گرافیکی به منظور تعامل بهتر کاربر با برنامه یک طراحی گرافیکی به برنامه اضافه شده است و کاربر می تواند از امکانات متناسب با طرحی گرافیکی بهره مند شود.

شرح پروژه:

برنامه گرافیکی ما شامل سه صفحه اصلی است. صفحه اول شامل سه گزینه برای شروع بازی، بازی های ذخیره شده و گزینه خروج است.صفحه دوم صفحه اصلی بازی است و صفحه آخر شامل لیست بازی های ذخیره شده است که در ادامه به معرفی کلاس ها و اسلات های آنها می پردازم.

کلاس ها و اسلات ها:

Mainwindow

|  |
| --- |
| class MainWindow : public QMainWindow |
|  | { |
|  | Q\_OBJECT |
|  |  |
|  | public: |
|  | explicit MainWindow(QWidget \*parent = nullptr); |
|  | ~MainWindow(); |
|  |  |
|  | private slots: |
|  | void on\_pushButton\_clicked(); |
|  |  |
|  | void on\_pushButton\_2\_clicked(); |
|  |  |
|  | private: |
|  | Ui::MainWindow \*ui; |
|  | Mainw \* m; |
|  | loadwindow \* l; |
|  | }; |

این کلاس مربوط به صفحه اول برنامه است و شامل سه اسلات می‌باشد.

یک اسلات مربوط به باز کردن صفحه اصلی بازی، یک اسلات مربوط به باز کردن بازی های ذخیره شده و اسلات خروج از برنامه.

Mainw

|  |
| --- |
| class Mainw : public QMainWindow |
|  | { |
|  | Q\_OBJECT |
|  |  |
|  | public: |
|  | Mainw(QWidget \*parent = nullptr); |
|  | Mainw(QWidget \*parent , QString); |
|  | ~Mainw(); |
|  | void showlabels(); |
|  | void callsellcowproduct(std::string); |
|  | void callsellsheepproduct(std::string); |
|  | void callsellhenproduct(std::string); |
|  | private slots: |
|  | void on\_pushButton\_16\_clicked(); |
|  | void callbuycow(); |
|  | void callbuyhen(); |
|  | void callbuysheep(); |
|  | void callbuyfeed(); |
|  | void callsellcow(); |
|  | void callsellcowmilk(); |
|  | void callsellcowyogurt(); |
|  | void callsellcowcheese(); |
|  | void callsellsheep(); |
|  | void callsellsheepmilk(); |
|  | void callsellhen(); |
|  | void callsellhenegg(); |
|  | void callcowmilkproduct(); |
|  | void callcowyogurtproduct(); |
|  | void callcowcheeseproduct(); |
|  | void callheneggproduct(); |
|  | void callsheepmilkproduct(); |
|  | void on\_pushButton\_clicked(); |
|  |  |
|  | private: |
|  | Ui::Mainw \*ui; |
|  | Money m; |
|  | buy b; |
|  | Cow c; |
|  | Hen h; |
|  | Sheep s; |
|  | feed f; |
|  | }; |

این کلاس مربوط به صفحه اصلی برنامه می شود که در آن اشیائی از کلاس های hen, buy, money, cow, sheep, feed وجود دارند.

اسلات های این کلاس شامل ذخیره بازی، خرید، فروش، تولید محصولات، برگشت به صفحه قبل و نمایش برخی تصاویر هستند.

یک کانستراکتور برای این کلاس تعریف کرده ایم که با گرفتن نام بازی ذخیره شده، آن بازی را با مقادیر مربوطه برای ما ایجاد میکند.

اسلات مربوط به ذخیره کردن بازی، یک فایل جی سون(Json) با نامی که قبلا به بازی داده ایم را ایجاد می کند و مقادیر موجود در اشیاء را در فایل ذخیره می کند.

Loadwindow

|  |
| --- |
| class loadwindow : public QMainWindow |
|  | { |
|  | Q\_OBJECT |
|  |  |
|  | public: |
|  | loadwindow(QWidget \*parent = nullptr); |
|  | ~loadwindow(); |
|  |  |
|  | private slots: |
|  | void on\_pushButton\_clicked(); |
|  | void on\_pushButton\_2\_clicked(); |
|  | void rmfile(); |
|  | private: |
|  |  |
|  | Mainw \* l; |
|  | Ui::loadwindow \*ui; |
|  | }; |

این کلاس مربوط به صفحه بازی های ذخیره شده می باشد.

در سازنده این کلاس نام فایل های ذخیره شده به صورت یک لیست نمایش داده می شوند و کاربر با انتخاب آنها و کلیک بر روی گزینه بازی میتواند بازی انتخاب شده را ادامه دهد.

اسلات های این کلاس شامل رفتن به صفحه قبل، رفتن به صفحه اصلی بازی حذف یک بازی ذخیره شده است.

پایان

.

.

.

بابت اشتباهات محتمل تایپی یا املایی عذر خواهی می کنم