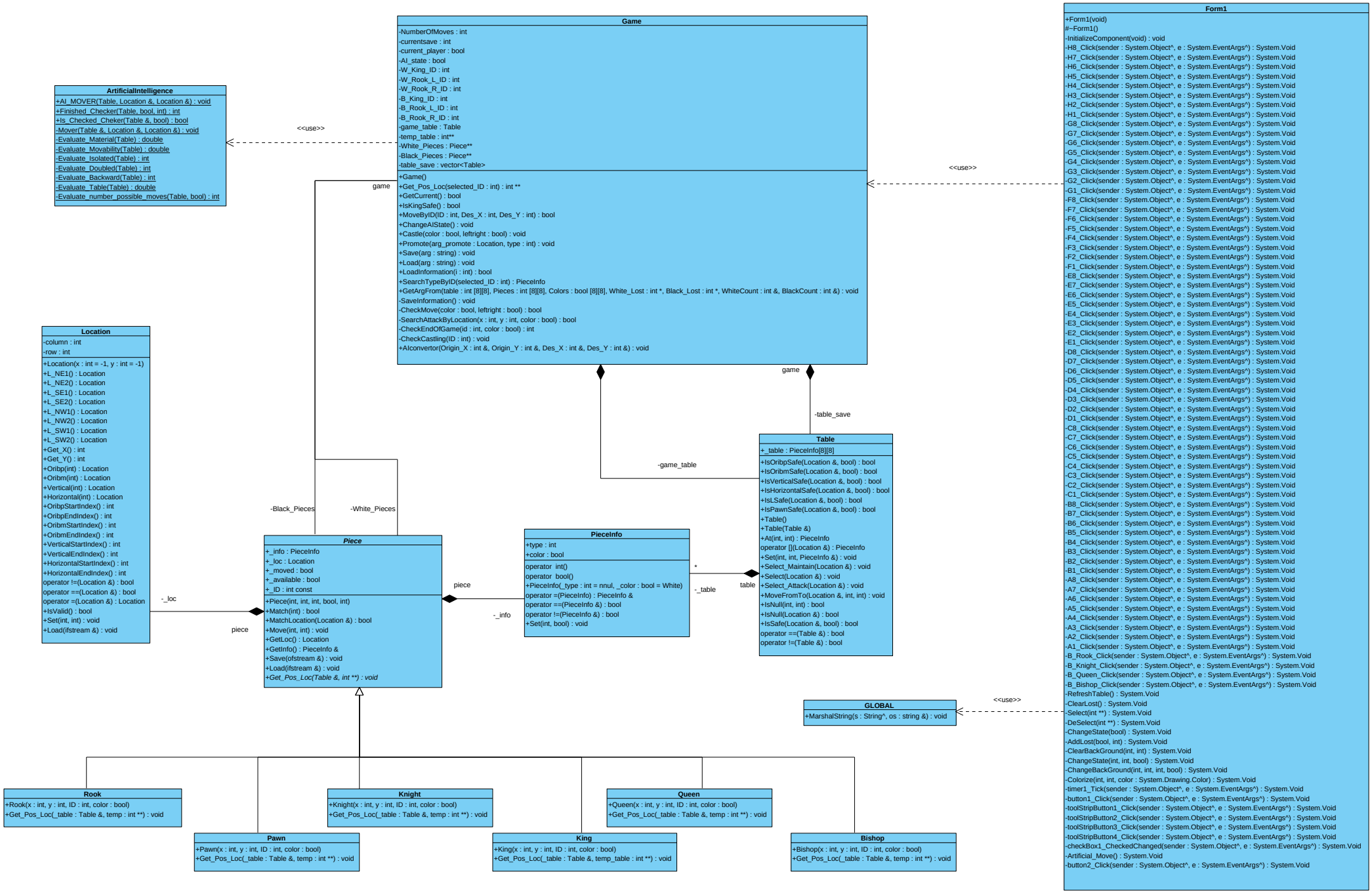
Game
-NumberOfMoves : int
-currentsave : int
-current_player : bool
-AI_state : bool
-W_King_ID : int
-W_Rook_L_ID : int
-W_Rook_R_ID : int
-B_King_ID : int
-B_Rook_L_ID : int
-B_Rook_R_ID : int
-game_table : Table
-temp_table : int**
-White_Pieces : Piece**
-Black_Pieces : Piece**
-table_save : vector<Table>
+Game()
+Get_Pos_Loc(selected_ID : int) : int **
+GetCurrent() : bool
+IsKingSafe() : bool
+MoveByID(ID : int, Des_X : int, Des_Y : int) : bool
+ChangeAIState() : void
+Castle(color : bool, leftright : bool) : void
+Promote(arg_promote : Location, type : int) : void
+Save(arg : string) : void
+Load(arg : string) : void
+LoadInformation(i : int) : bool
+SearchTypeByID(selected_ID : int) : PieceInfo
+GetArgFrom(table : int [8][8], Pieces : int [8][8], Colors : bool [8][8], White_Lost : int *, Black_Lost : int *, WhiteCount : int &, BlackCount : int &) : void
-SaveInformation() : void
-CheckMove(color : bool, leftright : bool) : bool
-SearchAttackByLocation(x : int, y : int, color : bool) : bool
-CheckEndOfGame(id : int, color : bool) : int
-CheckCastling(ID : int) : void
+AIconvertor(Origin_X : int &, Origin_Y : int &, Des_X : int &, Des_Y : int &) : void
ArtificialIntelligence
+AI_MOVER(Table, Location &, Location &) : void
+Finished_Checker(Table, bool, int) : int
+Is_Checked_Cheker(Table &, bool) : bool
-Mover(Table &, Location &, Location &) : void
-Evaluate_Material(Table) : double
-Evaluate_Movability(Table) : double
-Evaluate_Isolated(Table) : int
-Evaluate_Doubled(Table) : int
-Evaluate_Backward(Table) : int
-Evaluate_Table(Table) : double
-Evaluate_number_possible_moves(Table, bool) : int
<<use>>
game
Form1
+Form1(void)
#~Form1()
-InitializeComponent(void) : void
-H8_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-H7_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-H6_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-H5_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-H4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-H3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-H2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-H1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-G8_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-G7_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-G6_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-G5_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-G4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-G3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-G2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-G1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-F8_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-F7_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-F6_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-F5_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-F4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-F3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-F2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-F1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-E8_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-E7_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-E6_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-E5_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-E4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-E3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-E2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-E1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-D8_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-D7_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-D6_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-D5_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-D4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-D3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-D2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-D1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-C8_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-C7_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-C6_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-C5_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-C4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-C3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-C2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-C1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B8_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B7_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B6_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B5_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-A8_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-A7_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-A6_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-A5_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-A4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-A3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-A2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-A1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B_Rook_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B_Knight_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B_Queen_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-B_Bishop_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-RefreshTable() : System.Void
-ClearLost() : System.Void
-Select(int **) : System.Void
-DeSelect(int **) : System.Void
-ChangeState(bool) : System.Void
-AddLost(bool, int) : System.Void
-ClearBackGround(int, int) : System.Void
-ChangeState(int, int, bool) : System.Void
-ChangeBackGround(int, int, int, bool) : System.Void
-Colorize(int, int, color : System.Drawing.Color) : System.Void
-timer1_Tick(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-button1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-toolStripButton1_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-toolStripButton2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-toolStripButton3_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-toolStripButton4_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-checkBox1_CheckedChanged(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
-Artificial_Move() : System.Void
-button2_Click(sender : System.Object^, e : System.EventArgs^) : System.Void
<<use>>
Location
-column : int
-row : int
+Location(x : int = -1, y : int = -1)
+L_NE1() : Location
+L_NE2() : Location
+L_SE1() : Location
+L_SE2() : Location
+L_NW1() : Location
+L_NW2() : Location
+L_SW1() : Location
+L_SW2() : Location
+Get_X() : int
+Get_Y() : int
+Oribp(int) : Location
+Oribm(int) : Location
+Vertical(int) : Location
+Horizontal(int) : Location
+OribpStartIndex() : int
+OribpEndIndex() : int
+OribmStartIndex() : int
+OribmEndIndex() : int
+VerticalStartIndex() : int
+VerticalEndIndex() : int
+HorizontalStartIndex() : int
+HorizontalEndIndex() : int
operator !=(Location &) : bool
operator ==(Location &) : bool
operator =(Location &) : Location
+IsValid() : bool
+Set(int, int) : void
+Load(ifstream &) : void
-_loc
piece
-Black_Pieces
-White_Pieces
Piece
+_info : PieceInfo
+_loc : Location
+_moved : bool
+_available : bool
+_ID : int const
+Piece(int, int, int, bool, int)
+Match(int) : bool
+MatchLocation(Location &) : bool
+Move(int, int) : void
+GetLoc() : Location
+GetInfo() : PieceInfo &
+Save(ofstream &) : void
+Load(ifstream &) : void
+Get_Pos_Loc(Table &, int **) : void
piece
-_info
PieceInfo
+type : int
+color : bool
operator int()
operator bool()
+PieceInfo(_type : int = nnul, _color : bool = White)
operator =(PieceInfo) : PieceInfo &
operator ==(PieceInfo &) : bool
operator !=(PieceInfo &) : bool
+Set(int, bool) : void
*
-_table
table
-game_table
game
-table_save
Table
+_table : PieceInfo[8][8]
+IsOribpSafe(Location &, bool) : bool
+IsOribmSafe(Location &, bool) : bool
+IsVerticalSafe(Location &, bool) : bool
+IsHorizontalSafe(Location &, bool) : bool
+IsLSafe(Location &, bool) : bool
+IsPawnSafe(Location &, bool) : bool
+Table()
+Table(Table &)
+At(int, int) : PieceInfo
operator [](Location &) : PieceInfo
+Set(int, int, PieceInfo &) : void
+Select_Maintain(Location &) : void
+Select(Location &) : void
+Select_Attack(Location &) : void
+MoveFromTo(Location &, int, int) : void
+IsNull(int, int) : bool
+IsNull(Location &) : bool
+IsSafe(Location &, bool) : bool
operator ==(Table &) : bool
operator !=(Table &) : bool
GLOBAL
+MarshalString(s : String^, os : string &) : void
<<use>>
Rook
+Rook(x : int, y : int, ID : int, color : bool)
+Get_Pos_Loc(_table : Table &, temp : int **) : void
Pawn
+Pawn(x : int, y : int, ID : int, color : bool)
+Get_Pos_Loc(_table : Table &, temp : int **) : void
Knight
+Knight(x : int, y : int, ID : int, color : bool)
+Get_Pos_Loc(_table : Table &, temp : int **) : void
King
+King(x : int, y : int, ID : int, color : bool)
+Get_Pos_Loc(_table : Table &, temp_table : int **) : void
Queen
+Queen(x : int, y : int, ID : int, color : bool)
+Get_Pos_Loc(_table : Table &, temp : int **) : void
Bishop
+Bishop(x : int, y : int, ID : int, color : bool)
+Get_Pos_Loc(_table : Table &, temp : int **) : void