

Shogi

Создано системой Doxygen 1.8.11



# Оглавление

1	Иерархический список классов	1
1.1	Иерархия классов	1
2	Алфавитный указатель классов	3
2.1	Классы	3
3	Классы	5
3.1	Класс Board	5
3.1.1	Подробное описание	5
3.2	Класс Piece	5
3.2.1	Подробное описание	6
3.3	Класс Position	6
3.3.1	Подробное описание	6
3.4	Класс Shogi	7
3.5	Класс ShogiAPI	7
3.5.1	Подробное описание	8
3.6	Класс Square	8
3.6.1	Подробное описание	8
3.7	Класс SquareIsEmptyException	8
	Алфавитный указатель	9



# Глава 1

## Иерархический список классов

### 1.1 Иерархия классов

Иерархия классов.

Board . . . . .	5
exception	
SquareIsEmptyException . . . . .	8
Piece . . . . .	5
Position . . . . .	6
ShogiAPI . . . . .	7
Shogi . . . . .	7
Square . . . . .	8



## Глава 2

# Алфавитный указатель классов

### 2.1 Классы

Классы с их кратким описанием.

<a href="#">Board</a>	Игровая модель доски с фигурами . . . . .	??
<a href="#">Piece</a>	Модель фигуры . . . . .	??
<a href="#">Position</a>	. . . . .	??
<a href="#">Shogi</a>	. . . . .	??
<a href="#">ShogiAPI</a>	Игровой интерфейс . . . . .	??
<a href="#">Square</a>	Игровая модель клетки доски . . . . .	??
<a href="#">SquareIsEmptyException</a>	. . . . .	??





## Глава 3

# Классы

### 3.1 Класс Board

Игровая модель доски с фигурами

```
#include <Board.h>
```

Открытые члены

- Board (int w, int h)
- void **setPiece** (Piece \*piece, const **Position** &pos)  
Конструктор
- void **removePiece** (const **Position** &pos)  
Метод, позволяющий установить фигуру на доску
- Piece \* **getPiece** (const **Position** &pos)  
Метод, позволяющий удалить фигуру с доски
- Pieces & **getPiecesOnBoard** ()  
Метод, позволяющий получить указатель на фигуру по позиции на доске
- Pieces & getSenteCapturedPieces ()
- Pieces & getGoteCapturedPieces ()

#### 3.1.1 Подробное описание

Игровая модель доски с фигурами

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Board.h
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Board.cpp

### 3.2 Класс Piece

Модель фигуры

```
#include <Piece.h>
```

## Открытые члены

- Piece (PieceType pt, Player pl, [Square](#) \*sq=nullptr)
- PieceType getType () const
- Player getPlayer () const
- [Position](#) & getPosition () const
- bool wasPromoted () const
- bool canBePromoted () const
- void promote ()
- void unPromote ()
- void setSquare ([Square](#) \*sq)
- void setPlayer (Player pl)

### 3.2.1 Подробное описание

#### Модель фигуры

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Piece.h
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Piece.cpp

## 3.3 Класс Position

```
#include <Position.h>
```

## Открытые члены

- Position (const int h, const int v)
- int getVertical () const
- int getHorizontal () const
- bool operator== (const [Position](#) &pos)
- [Position](#) & operator= (const [Position](#) &pos)

### 3.3.1 Подробное описание

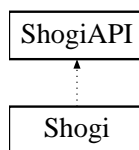
Объект класса хранит пару целых чисел соотносящихся с клеткой на доске. Значению переменной vertical соответствует порядковый номер вертикали, с учетом того, что отсчет идет от правого края доски. Аналогично значение переменной horizontal соответствует порядковому номеру горизонтали при отсчете от верхнего края доски. -----Жду конструктивную критику по поводу комментария-----

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Position.h
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Position.cpp

## 3.4 Класс Shogi

Граф наследования:Shogi:



Открытые члены

- void initGame ()
- void pickPiece (const [Position](#) &position)
- void movePiece (const [Position](#) &position)
- void promotePiece (const [Position](#) &position)
- void dropPiece (const PieceType pt, const [Position](#) &position)
- [Board](#) & getBoard ()
- void getGameStatus ()

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

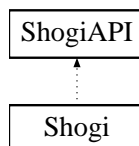
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Shogi.h
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Shogi.cpp

## 3.5 Класс ShogiAPI

Игровой интерфейс

```
#include <ShogiAPI.h>
```

Граф наследования:ShogiAPI:



Открытые члены

- virtual void initGame ()=0
- virtual void pickPiece (const [Position](#) &position)=0
- virtual void movePiece (const [Position](#) &position)=0
- virtual void promotePiece (const [Position](#) &position)=0
- virtual void dropPiece (const PieceType pt, const [Position](#) &position)=0
- virtual [Board](#) & getBoard ()=0
- virtual void getGameStatus ()=0

### 3.5.1 Подробное описание

Игровой интерфейс

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/ShogiAPI.h

## 3.6 Класс Square

Игровая модель клетки доски

```
#include <Square.h>
```

Открытые члены

- Square (Position pos, Piece \*piece=nullptr)
- Position & getPosition ()
- Piece \* getPiece () const
- void setPiece (Piece \*p)

### 3.6.1 Подробное описание

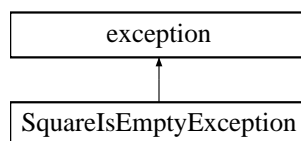
Игровая модель клетки доски

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Square.h
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Square.cpp

## 3.7 Класс SquareIsEmptyException

Граф наследования:SquareIsEmptyException:



Открытые члены

- const char \* what ()

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/SquareIsEmptyException.h
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/SquareIsEmptyException.cpp

# Предметный указатель

Board, [5](#)

Piece, [5](#)

Position, [6](#)

Shogi, [7](#)

ShogiAPI, [7](#)

Square, [8](#)

SquareIsEmptyException, [8](#)