

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 BoardInterface	6
3.2.1	Подробное описание	6
3.3	Класс Piece	6
3.3.1	Подробное описание	7
3.4	Класс Position	7
3.4.1	Подробное описание	8
3.5	Класс Shogi	8
3.6	Класс ShogiAPI	9
3.6.1	Подробное описание	9
3.7	Класс Square	9
3.7.1	Подробное описание	10
3.8	Класс SquareIsEmptyException	10
3.8.1	Подробное описание	10
	Алфавитный указатель	11

Глава 1

Иерархический список классов

1.1 Иерархия классов

Иерархия классов.

BoardInterface	6
Board	5
exception	
SquareIsEmptyException	10
Piece	6
Position	7
ShogiAPI	9
Shogi	8
Square	9

Глава 2

Алфавитный указатель классов

2.1 Классы

Классы с их кратким описанием.

Board	Игровая модель доски с фигурами	??
BoardInterface	Интерфес игровой модели доски	??
Piece	Модель фигуры	??
Position	Класс содержащий пару чисел соответствующих положению фигуры на доске . .	??
Shogi		??
ShogiAPI	Игровой интерфес	??
Square	Игровая модель клетки доски	??
SquareIsEmptyException	Класс исключения, выбрасываемого при попытке обратиться к несуществующей фигуре на клетке доски	??

Глава 3

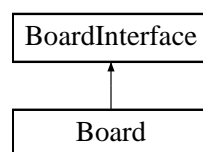
Классы

3.1 Класс Board

Игровая модель доски с фигурами

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

Граф наследования:Board:



Открытые члены

- Board (int w=BOARD_WIDTH, int h=BOARD_WIDTH)
- void `setPiece` (Piece *piece, const Position &pos)
Метод, позволяющий установить фигуру на доску
- void `removePiece` (const Position &pos)
Метод, позволяющий удалить фигуру с доски
- Piece * `getPiece` (const Position &pos)
Метод, позволяющий получить указатель на фигуру по позиции на доске
- Pieces & `getPiecesOnBoard` ()
Метод, позволяющий получить указатели на все фигуры на доске
- Pieces & `getSenteCapturedPieces` ()
Метод, позволяющий получить указатели на все фигуры, захваченные сторооной Sente.
- Pieces & `getGoteCapturedPieces` ()
Метод, позволяющий получить указатели на все фигуры, захваченные сторооной Gote.

3.1.1 Подробное описание

Игровая модель доски с фигурами

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

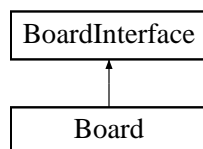
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Board.h
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Board.cpp

3.2 Класс BoardInterface

Интерфес игровой модели доски

```
#include <BoardInterface.h>
```

Граф наследования:BoardInterface:



Открытые члены

- virtual void `setPiece` (`Piece` *piece, const `Position` &pos)=0
Метод, позволяющий установить фигуру на доску
- virtual void `removePiece` (const `Position` &pos)=0
Метод, позволяющий удалить фигуру с доски
- virtual `Piece` * `getPiece` (const `Position` &pos)=0
Метод, позволяющий получить указатель на фигуру по позиции на доске
- virtual `Pieces` & `getPiecesOnBoard` ()=0
Метод, позволяющий получить указатели на все фигуры на доске
- virtual `Pieces` & `getSenteCapturedPieces` ()=0
Метод, позволяющий получить указатели на все фигуры, захваченные сторооной Sente.
- virtual `Pieces` & `getGoteCapturedPieces` ()=0
Метод, позволяющий получить указатели на все фигуры, захваченные сторооной Gote.

3.2.1 Подробное описание

Интерфес игровой модели доски

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

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

3.3 Класс Piece

Модель фигуры

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

Открытые члены

- `Piece` (`PieceType pt`, `Player pl`, `Square *sq=nullptr`)
Конструктор
- `PieceType` `getType` () const
Метод, позволяющий получить тип фигуры
- `Player` `getPlayer` () const
Метод, позволяющий получить игрока (сторону), которому принадлежит фигура
- `Position &` `getPosition` () const
Метод, позволяющий получить позицию фигуры
- `bool` `wasPromoted` () const
Метод, позволяющий узнать была ли перевернута фигура
- `bool` `canBePromoted` () const
Метод, позволяющий узнать может ли фигура быть перевернута
- `void` `promote` ()
Метод, позволяющий перевернуть фигуру
- `void` `unPromote` ()
Метод, позволяющий отменить переворот фигуры
- `void` `setSquare` (`Square *sq`)
Метод, позволяющий установить указатель на клетку доски, на которой находится фигура
- `void` `setPlayer` (`Player pl`)
Метод, позволяющий установить игрока (сторону), котому принадлежит фигура
- `~Piece` ()
Деструктор

3.3.1 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`

3.4 Класс Position

Класс содержащий пару чисел соответствующих положению фигуры на доске

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

Открытые члены

- `Position` (`const int h`, `const int v`)
Конструктор
- `int` `getVertical` () const
Метод, позволяющий получить число соответствующие порядковому номеру вертикали на доске
- `int` `getHorizontal` () const
Метод, позволяющий получить число соответствующие порядковому номеру горизонтали на доске
- `bool` `operator==` (`const Position &pos`)
Перегрузка операции сравнения
- `Position &` `operator=` (`const Position &pos`)
Перегрузка операции присвоения
- `~Position` ()
Деструктор

3.4.1 Подробное описание

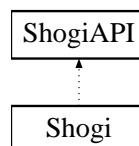
Класс содержащий пару чисел соответствующих положению фигуры на доске

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

3.5 Класс Shogi

Граф наследования:Shogi:



Открытые члены

- void `initGame` ()
Метод инициализирующий игру
- void `pickPiece` (const `Position` &position)
Метод, позволяющий выбрать фигуры на доске
- void `movePiece` (const `Position` &position)
Метод, позволяющий переместить фигуру на доске
- void `promotePiece` (const `Position` &position)
Метод, позволяющий перевернуть фигуру на доске
- void `dropPiece` (const `PieceType` pt, const `Position` &position)
Метод, позволяющий поставить фигуру из захваченных на доску
- `Board` & `getBoard` ()
Метод, позволяющий указать на игровую модель доски
- void `getGameStatus` ()
Метод, позволяющий получить состояние текущей игровой ситуации

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

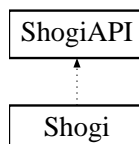
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Shogi.h
- C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Shogi.cpp

3.6 Класс ShogiAPI

Игровой интерфейс

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

Граф наследования:ShogiAPI:



Открытые члены

- virtual void `initGame` ()=0
Метод инициализирующий игру
- virtual void `pickPiece` (const `Position` &position)=0
Метод, позволяющий выбрать фигуры на доске
- virtual void `movePiece` (const `Position` &position)=0
Метод, позволяющий переместить фигуру на доске
- virtual void `promotePiece` (const `Position` &position)=0
Метод, позволяющий перевернуть фигуру на доске
- virtual void `dropPiece` (const PieceType pt, const `Position` &position)=0
Метод, позволяющий поставить фигуру из захваченных на доску
- virtual `Board` & `getBoard` ()=0
Метод, позволяющий указать на игровую модель доски
- virtual void `getGameStatus` ()=0
Метод, позволяющий получить состояние текущей игровой ситуации

3.6.1 Подробное описание

Игровой интерфейс

Объявления и описания членов класса находятся в файле:

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

3.7 Класс Square

Игровая модель клетки доски

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

Открытые члены

- `Square (Position pos, Piece *piece=nullptr)`
Конструктор
- `Position & getPosition ()`
Метод, позволяющий получить позицию клетки на доске
- `Piece * getPiece () const`
Метод, позволяющий получить фигуру, которая находится на данной клетке
- `void setPiece (Piece *p)`
Метод, позволяющий установить фигуру на клетку
- `~Square ()`
Деструктор

3.7.1 Подробное описание

Игровая модель клетки доски

Объявления и описания членов классов находятся в файлах:

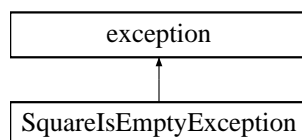
- `C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Square.h`
- `C:/Users/Yurij/Documents/GitHub/Shogi/sources/Shogi/ShogiCore/Square.cpp`

3.8 Класс SquareIsEmptyException

Класс исключения, выбрасываемого при попытке обратиться к несуществующей фигуре на клетке доски

```
#include <SquareIsEmptyException.h>
```

Граф наследования: SquareIsEmptyException:



Открытые члены

- `const char * what ()`

3.8.1 Подробное описание

Класс исключения, выбрасываемого при попытке обратиться к несуществующей фигуре на клетке доски

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](#)

BoardInterface, [6](#)

Piece, [6](#)

Position, [7](#)

Shogi, [8](#)

ShogiAPI, [9](#)

Square, [9](#)

SquareIsEmptyException, [10](#)