

ObranaPevnosti

- **Typ:** T:ObranaPevnosti.UkladaciDialog
Popis typu: Dialog pro ukládání hry.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.UkladaciDialog.#ctor
Popis metody: Inicializuje dialog.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.UkladaciDialog.components
Popis: Required designer variable.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.UkladaciDialog.Dispose(System.Boolean)
Popis metody: Clean up any resources being used.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.UkladaciDialog.InitializeComponent
Popis metody: Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.NactiHru
Popis typu: Obsluhuje načítání hry.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.NactiHru.components
Popis: Required designer variable.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.NactiHru.Dispose(System.Boolean)
Popis metody: Clean up any resources being used.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.NactiHru.InitializeComponent
Popis metody: Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.NactiHru.#ctor
Popis metody: Inicializuje formulář pro načtení hry.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Hrac
Popis typu: Abstraktní třída pro definování obecného hráče. Dále z této třídy budou dědit různé typy hráčů, jako například počítačový či normální.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Hrac.#ctor(System.String)
Popis metody: Inicializuje hráče.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Hrac.VratTah
Popis metody: Obecná metoda hráče pro vrácení aktuálního tahu.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Hrac.UmelaIntelligence
Popis vlastnosti: Indikuje, zda má počítač nějakou umělou inteligenci, či zda hráče řídí uživatel.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Hrac.Jmeno
Popis vlastnosti: Jméno/přezdívká hráče.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Hrac.AktualniTah
Popis vlastnosti: Slot pro ukládání aktuálního tahu hráče.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.AI.ZmenBarvu
Popis metody: Změní barvu hráče na opačnou.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.AI.VratSouradniceObrancu
Popis metody: Náhodně rozestaví obránce do pevnosti.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Rozhodci
Popis typu: Třída obsahuje algoritmy pro ověření, zda daný tah je na dané desce platný a pro vygenerování všech možných tahů z dané pozice.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.VratPlatneTahy(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Vrací všechny platné tahy pro zadanou pozici a pro zadaného hráče.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.VratPlatneTahy(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Hrac)
Popis metody: Vrací všechny platné tahy pro zadanou pozici a pro zadaného hráče.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.VratVsechnyPlatneTahy(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Hrac)
Popis metody: Vrací všechny platné tahy daného hráče v tomto kole
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.Serializace(ObranaPevnosti.Skoky)
Popis metody: Serializuje (linearizuje) strom skoků do seznamu (listu).
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.SerializaceSkoku(ObranaPevnosti.Skoky)
Popis metody: Serializuje (linearizuje) jednu větev stromu do seznamu (listu).

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.VsechnySkoky(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Skoky)
Popis metody: Vrací všechny (i násobné) skoky jednoho obránce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.HelpSkoky(ObranaPevnosti.Skoky)
Popis metody: Pomocná funkce pro výpočet všech skoků jednoho obránce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.KamMuzeObranceSkocit(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Skoky)
Popis metody: Vrací všechny skoky jedné úrovně jednoho obránce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.MuzeObranceSkakat(System.Collections.Generic.IEnumerable<ObranaPevnosti.Pozice>)
Popis metody: Zjišťuje, jestli se v platných tazích vyskytují obráncovy skoky.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.OdstranObycejneTahy(System.Collections.Generic.IEnumerable<ObranaPevnosti.Pozice>)
Popis metody: Odstraní obyčejné tahy, tedy ty, ve kterých se neskáče.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.OdstranObycejneTahy(System.Collections.Generic.IEnumerable<ObranaPevnosti.Pozice>)
Popis metody: Odstraní obyčejné tahy, tedy ty, ve kterých se neskáče.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.ValidniTah(System.Int32,System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Zjistíme, jestli je daný tah validní.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.DoBoku(System.Int32,System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Jde kámen do boku?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.Dopredu(System.Int32,System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Jde kámen dopředu/dozadu?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.Diagonalne(System.Int32,System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Jde kámen diagonálně?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.ZakazanyPohyb(System.Int32,System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Zjišťuje, jestli se obránce nepokouší provést nějaký specifický zakázaný tah. Například přechod přes roh hrací desky.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.Skok(System.Int32,System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Skáče obránce horizontálně nebo vertikálně nebo diagonálně?

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.KdoVyhrál(ObranaPevnosti.HraciDeska)
Popis metody: Zjišťuje, zda již někdo nevyhrál. Vrací buď hráče, který vyhrál nebo vrací Hraci.mimo.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.ZablokovanyObrance(ObranaPevnosti.HraciDeska)
Popis metody: Zablokovali jsme obránce?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Rozhodci.ZablokovanyHrac(ObranaPevnosti.ManazerHry)
Popis metody: Zablokovali jsme na hrací desce daného hráče?
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.HlavniOkno
Popis typu: Hlavní formulář.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.NazevHry
Popis: Název hry
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.components
Popis: Required designer variable.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Dispose(System.Boolean)
Popis metody: Clean up any resources being used.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.InitializeComponent
Popis metody: Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.ManazerHry
Popis: Odkaz na manažera, řídícího celou hru.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.SeznamPolozekObtiznosti
Popis: Obsahuje seznam menu položek z části Obtížnost.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.SeznamPolozekMoznosti
Popis: Obsahuje seznam menu položek z části Možnosti
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Status
Popis: Statusbar – zobrazuje některé informace o průběhu hry
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PresunKamene
Popis: Indikuje, zda jsme již vybrali hrací kámen a provádíme s ním tah

- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.NactenePozice
Popis: Obsahuje seznam načtených pozic, z kterého je pak vytvořen tah hráče.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.MouseHoverPozice
Popis: Uchovává si pozici políčka, přes které přejíždí myš
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.AktivniPozice
Popis: Uchovává si pozici kamene, se kterým chceme táhnout.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.VicenasobnySkok
Popis: Provádíme vícenásobný skok?
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PrubehHry
Popis: Timer, který slouží k pozdějšímu přehrání celé hry
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.UpozorneniHry
Popis: Zde uchováváme upozornění hry jako například neplatný tah, konec hry apod.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PrvniTah
Popis: Slouží jen k tomu, aby se hráč mohl vrátit až na úplný začátek hry
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PravidlaHry
Popis: Obsahuje referenci na formulář s pravidly hry. Slouží k tomu, abychom nemohli zobrazit dvě taková okna.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HlavniOkno.OvladaniHry
Popis: Obsahuje referenci na formulář s popisem ovládání hry. Slouží k tomu, abychom nemohli zobrazit dvě taková okna.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.#ctor
Popis metody: Nastaví a inicializuje základní vlastnosti formuláře. Načte obrázky útočníka a obránce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Platno_MouseClick(System.Object,System)
Popis metody: Hlavní metoda, která zajišťuje dění poté, co se klikne na hrací desku.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.ProvedTah
Popis metody: Provede tah

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Platno_MouseMove(System.Object,System.Windows.Forms.MouseEventArgs)
Popis metody: Zvýrazní políčko, přes které zrovna přejedeme myší.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.VratPoziciNaHraciDesce(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Přepočítá souřadnice sejmuté po kliknutí myši na obrazovku na ekvivalentní souřadnice na hrací desce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.KliknutoNaPolickoDesky(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Odpovídají souřadnice myši X a Y políčku na hrací desce o souřadnicích i a j?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Platno_Paint(System.Object,System.Windows.Forms.PaintEventArgs)
Popis metody: Vykreslí formulář.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.VykresliHoverPolicko(System.Drawing.Graphics, System.Drawing.Point)
Popis metody: Zvýrazní pole, na které jsme najeli myší.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.VykresliAktivniPolicko(System.Drawing.Graphics, System.Drawing.Point)
Popis metody: Zvýrazní kámen, kterým chceme táhnout
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.VykresliPolickoSkoku(System.Drawing.Graphics, System.Drawing.Point)
Popis metody: Zvýrazní políčko, přes které se bude skákat
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.VykresliHraciKameny(System.Drawing.Graphics)
Popis metody: Vykreslí hrací kameny, které jsou na hrací desce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.VykresliHraciDesku(System.Drawing.Graphics)
Popis metody: Vykreslí samotnou hrací desku (podklad).
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.NastavKamen(System.Drawing.Graphics, System.Drawing.Point, System.Drawing.Brush, System.Drawing.Color)
Popis metody: Vykreslí jeden hrací kámen
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.VykresliPolicko(System.Drawing.Graphics, System.Drawing.Point)
Popis metody: Vykreslí jedno hrací políčko.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.nováHraToolStripMenuItem_Click(System.Object, System.EventArgs)
Popis metody: Spustí novou hru.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.TahPocitacu
Popis metody: Spustí hru dvou počítačů.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.OznamenikKonceHry
Popis metody: Oznámi uživateli konec hry.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.NastavPocatecniInformace
Popis metody: Nastaví počáteční informace o hráčích.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.NastavPocatecniInformace(ObranaPevnosti.HlavniOkno)
Popis metody: Nastaví počáteční informace o hráčích.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.konecToolStripMenuItem_Click(System.EventArgs)
Popis metody: Ukončí hru a zavře okno.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.snadnáToolStripMenuItem_Click(System.EventArgs)
Popis metody: Nastaví snadnou obtížnost počítače
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.normálníToolStripMenuItem_Click(System.EventArgs)
Popis metody: Nastaví středně těžkou / normální obtížnost počítače.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.těžkáToolStripMenuItem_Click(System.EventArgs)
Popis metody: Nastaví těžkou obtížnost počítače.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.ResetujObtížnosti
Popis metody: Nastaví všechny menu itemy obtížnosti na false.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.restartHryToolStripMenuItem_Click(System.EventArgs)
Popis metody: Restartuje celou hru – začne nová hra se stejnými hráči.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.ulozitHruToolStripMenuItem_Click(System.EventArgs)
Popis metody: Uloží hru do souboru.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.nahrátHruToolStripMenuItem_Click(System.EventArgs)
Popis metody: Provede nahrání hry ze souboru, zkontroluje vstupní data a následně přepíše starého manažera za nového.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.zpětToolStripMenuItem_Click(System.EventArgs)
Popis metody: Odchytí událost kliknutí na tlačítko zpět a provede tah zpět.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.TahZpetNeboVpred(System.Action)
Popis metody: Provede tah zpět či vpřed dle předané funkce.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.vpredToolStripMenuItem_Click(System.Object, System.EventArgs)
Popis metody: Odchytí událost kliknutí na tlačítko vpřed a provede tah vpřed.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PripravaNaZpetVpred
Popis metody: Připraví hru na táhnutí zpět/vpřed. Ukončí hru počítače.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.ObnovaPoZpetVpredTazich
Popis metody: Obnoví hru poté, co se pokusíme jít zpět/vpřed. zruší všechny uživatelské vstupy, které před hrou zpět/vpřed mohly nastat a aktualizuje desku a historii.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.nejlepšíTahToolStripMenuItem_Click(System.Object, System.EventArgs)
Popis metody: Vypočítá a následně zobrazí nejlepší tah pro daný okamžik.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.zobrazNejTah(ObranaPevnosti.Tah)
Popis metody: Zobrazí nejlepší tah pro daný okamžik.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PocitaciHraj_Click(System.Object, System.EventArgs)
Popis metody: Spouští hru počítače, pokud je zrovna počítač na tahu, ale netáhne automaticky. To nastává například v případě, kdy klikneme na "zpět" a na tahu je počítač.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.AktualizujGUI
Popis metody: Aktualizuje ovládací prvky v GUI. Aktualizuje menu, status a samotnou hrací desku.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.AktualizujMenu
Popis metody: Aktualizuje horní menu. Stará se o to, aby byly ty správné položky menu (ne)zobrazeny ve správné okamžiky hry.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.NastavStatus
Popis metody: Obstarává změny ve status baru. Standardně zobrazuje počet již odehraných tahů a maximální počet tahů a také informaci o tom, kdo je na řadě. Ve výjimečných případech zobrazuje chybové hlášky jako například neplatný tah či konec hry.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.AktualizujPanelHistorie
Popis metody: Metoda starající se o aktualizaci panelu historie. Je

volána po každé možné změně panelu historie. Metoda bere tahy ze zásobníků zpětných a dopředných tahů a skládá z nich celou posloupnost hry.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.prohod'HráčeToolStripMenuItem_Click()
Popis metody: Prohodí hráče. Z obránce se stane útočník a z útočníka obránce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Historie_SelectedIndexChanged(System.Object)
Popis metody: Obslužná metoda, která se stará o panel historie. Pokud je vybrán jiný tah než zrovna aktuální, provede patřičné kroky zpět/vpřed ve hře. Reaguje na jakoukoliv změnu selectedIndexu, takže je to citlivé jak na myš, tak na výběr pomocí klávesnice.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.přehrátToolStripMenuItem_Click(System.Object)
Popis metody: Začne přehrávat od začátku celou hru.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.NastavAPrehrajHru()
Popis metody: Připraví celou hru na to, že se bude přehrávat poslední partie a následně ji přehraje.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.UkonciPrehravani()
Popis metody: Ukončí přehrávání celé hry, pokud je přehrávání aktivní.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PrubehHry_Tick(System.Object, System.EventArgs)
Popis metody: Metoda, která je volaná ve smyčce při přehrávání celé partie.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Pausa_Click(System.Object, System.EventArgs)
Popis metody: Pokud je aktivní přehrávání partie, tak tato metoda pozastavuje a opět rozebíhá přehrávání.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Form_Closing(System.Object, System.Windows.Forms.CancelEventArgs)
Popis metody: Při zavírání hlavního okna ukončíme všechna případná vedlejší vlákna, která ve hře mohou být.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.UkonciTahPocitacu()
Popis metody: Ukončí tah dvou počítačů, pokud zrovna probíhá. jinak neudělá nic.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.nastaveníhráčůToolStripMenuItem_Click
Popis metody: Vyvolá nabídku na změnu informací o hráčích.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PrenastavHrace
Popis metody: Vyvolá nabídku na změnu informací o hráčích a následně přenastaví informace na nově zadané. Uživatel si tak může v průběhu hry přenastavovat jméno či typ protihráče.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.HlavniOkno.PrehravameHru
Popis vlastnosti: Nachází se hra zrovna ve fázi přehrávání?
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.HlavniOkno.SetVoidCallback
Popis typu: Callback použitý při invoke formulářových prvků
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.HlavniOkno.Policka
Popis typu: Výčet typů různého zobrazení políčka.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Program.Main
Popis metody: The main entry point for the application.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.SeznamVstupnichInformaci
Popis typu: Struktura obsahující informace o hráčích ve hře.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.SeznamVstupnichInformaci.JmenoUtocnika
Popis vlastnosti: Jméno útočníka ve hře.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.SeznamVstupnichInformaci.JmenoObrance
Popis vlastnosti: Jméno obránce ve hře.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.SeznamVstupnichInformaci.JeUtocnikPocitacovyHrac
Popis vlastnosti: Je útočník počítačový hráč?
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.SeznamVstupnichInformaci.JeObrancePocitacovyHrac
Popis vlastnosti: Je obránce počítačový hráč?
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.VstupniInformace
Popis typu: Okno pro zvolení informací o hráčích.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.VstupniInformace.components
Popis: Required designer variable.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.VstupniInformace.Dispose(System.Boolean)
Popis metody: Clean up any resources being used.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.VstupniInformace.InitializeComponent
Popis metody: Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.VstupniInformace.#ctor
Popis metody: Inicializuje formulář pro zadávání informací o hráčích.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.VstupniInformace.NastaveniHracu(ObranaPevnosti.VstupniInformace)
Popis metody: Vyplní formulářová pole o hráčích podle toho, jaké informace předáme v argumentu.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.VstupniInformace.NastavTextTlacitku(System.String)
Popis metody: Nastaví výchozímu tlačítku ve formuláři jiný text.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.VstupniInformace.SVI
Popis vlastnosti: Obsahuje seznam informací o hráčích.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Pravidla
Popis typu: Formulář s pravidly k Obráně pevnosti
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pravidla.#ctor(System.String)
Popis metody: Inicializuje formulář a zobrazí webovou stránku s pravidly.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Pravidla.components
Popis: Required designer variable.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pravidla.Dispose(System.Boolean)
Popis metody: Clean up any resources being used.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pravidla.InitializeComponent
Popis metody: Required method for Designer support - do not modify the contents of this method with the code editor.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Pravidla.AkcePoZavreni
Popis vlastnosti: Tato akce se provede po zavření formuláře.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Ohodnoceni
Popis typu: Statická třída, která se stará o ohodnocení hrací desky.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Ohodnoceni.Ohodnot(ObranaPevnosti.HraciDeska)
Popis metody: Ohodnotí danou pozici na hrací desce z pohledu útočníka. Tedy čím více bodů, tím lépe pro útočníka (a naopak pro obránce).
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Pozice
Popis typu: Reprezentuje pozici na hrací desce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.#ctor(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Inicializuje novou Pozici a zároveň nastaví řádek a sloupec dle předaných argumentů.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Pozice.Radek
Popis: Index řádku
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Pozice.Sloupec
Popis: Index sloupce
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.Equals(System.Object)
Popis metody: Porovnává Pozice podle toho, jestli mají stejný řádek a zároveň sloupec.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.Clone
Popis metody: Vrací kopii objektu.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.op_Equality(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Porovnává dva objekty podle toho, zda mají stejný řádek a sloupec.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.op_Inequality(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Porovnává dva objekty podle toho, zda mají stejný řádek a sloupec.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.GetHashCode
Popis metody: Vrací hash.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.ToString
Popis metody: Vrací textovou reprezentaci Pozice.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.Stred(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Vypočítá Pozici, která leží mezi dvěma jinými pozicemi. Metoda se používá například u skoků.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Pozice.StringNaSouřadnice(System.String)
Popis metody: Statická funkce převádějící stringové souřadnice do objektu Pozice
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Minimax
Popis typu: Statická třída starající se o generování tahů do určité hloubky. Hloubka je reprezentována obtížností počítače.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Minimax.NejlepsiTah(ObranaPevnosti.HraciDeska, C
Popis metody: Vygeneruje nejlepší tah pro danou pozici a pro daného hráče.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Minimax.GenerujVsechnyTahy(ObranaPevnosti.Hra
Popis metody: Vygeneruje všechny možné situace hry do zadané hloubky a následně do slotu "vyslednyTah" uloží nejlepší pozici.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Minimax.vyslednyTah
Popis vlastnosti: Výsledný tah, který Minimax vyhodnotil jako nejlepší.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Minimax.AkcePoNalezeniTahu
Popis vlastnosti: Akce, která se má provést ve chvíli, kdy Minimax dokončí generování tahů.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Minimax.vlakno
Popis vlastnosti: Vlákno, ve kterém jsou generovány tahy.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Minimax.HracNaTahu
Popis vlastnosti: Pro jakého hráče generujeme tah?
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Manazer
Popis typu: Manažer hry se stará o celou hru. Umožňuje tahat, vracet hru zpět/vpřed apod.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.AktualizaceUI
Popis: Akce pro aktualizaci rozhraní po tahu
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.AktualizaceHistorie
Popis: Akce pro aktualizaci historie
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.AkcePoKonciHry
Popis: Akce, která se zavolá po ukončení hry

- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.Sokove
Popis: Pole obsahující dva hráče – útočníka a obránce
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.PosledniTahy
Popis: Fronta uchovávající si poslední stavy hry, abychom při ohodnocování mohli znevýhodnit ty tahy, které se opakují.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.HracNaTahu
Popis: Který hráč je zrovna na tahu?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.#ctor
Popis metody: Inicializuje manažera.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.TahZpet
Popis metody: Vrátí hru o jeden tah zpět.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.TahVpred
Popis metody: Vrátí hru o jeden tah vpřed.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.PrehodHraceNaTahu
Popis metody: Přehodí hráče na tahu.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.PrehodHrace
Popis metody: Metoda přehazující hráče ("otočí hrací desku").
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.VratTahHrace
Popis metody: Vrátí konkrétní tah hráče, který je uložen v patřičném slotu. Do tohoto slotu je tah uložen buď z konzole nebo ze souboru nebo se o vhodný tah postará minimax.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.VratHraceNaTahu
Popis metody: Metoda vrací přímý odkaz na hráče, který je zrovna na tahu.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.Tahni
Popis metody: Provede tah hráče.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.Tahni(ObranaPevnosti.Tah)
Popis metody: Funkce si od rozhodčího vyžádá všechny platné tahy z dané pozici a pokud se jeden z nich shoduje s předaným tahem, provede tah na desku.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.Tahni(System.String,System.String)
Popis metody: Funkce si od rozhodčího vyžádá všechny platné tahy z dané pozici a pokud se jeden z nich shoduje s předaných tahem, provede tah na desku.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.TahPocitace
Popis metody: Funce pro táhnutí počítače
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.NastavObrance(ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Nastaví obránce po jednom.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.Restart
Popis metody: Prostě restartuje hru.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.VychoziNastaveni
Popis metody: Vráťí manažera do výchozího nastavení
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.NastavObrance
Popis metody: Automaticky nastaví obránce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.NastavObtiznost(ObranaPevnosti.Manazer)
Popis metody: Nastaví obtížnost počítačovým hráčům
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.NastavObtiznost
Popis metody: Nastaví obtížnost počítačovým hráčům z již uložené obtížnosti
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.MuzemeTahnoutVpred
Popis metody: Zjišťuje, zda se můžeme zavolat akci "vpřed".
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.MuzemeTahnoutZpet
Popis metody: Zjišťuje, zda se můžeme zavolat akci "zpět".
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.VitezNeboLimit
Popis metody: Zjišťuje, zda jsme dosáhli maximálního limitu ve hře nebo zda již někdo z hráčů vyhrál.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.ZjistiViteze
Popis metody: Uloží do slotu "Vitez" kdo vyhrál. V případě, že nevyhrál nikdo, uloží do slotu MoznostiVyher.nikdo.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Manazer.UkonciTahPocitacu
Popis metody: Pokud je spuštěna hra dvou počítačů, ukončíme ji.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.Deska
Popis vlastnosti: Deska, na které se hra hraje
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.NastaveniObranci
Popis vlastnosti: Nastavili jsme již obránce?
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.PocetTahu
Popis vlastnosti: Počet pŮtahů hry
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.KonecHry
Popis vlastnosti: Byla již hra ukončena?
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.Vitez
Popis vlastnosti: Kdo vyhrál?
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.TahyZpet
Popis vlastnosti: zásobník uchovávající si zpětné tahy
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.TahyVpred
Popis vlastnosti: zásobník uchovávající si tahy vpřed
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.ObtiznostHry
Popis vlastnosti: Obtížnost počítače
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.JePocitacNaTahu
Popis vlastnosti: Je na tahu počítačový hráč s umělou inteligencí?
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.LimitTahu
Popis vlastnosti: Limit pro konec hry pro případ opakování tahů
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.Obrance
Popis vlastnosti: Vrátí referenci na obránce
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.Utocnik
Popis vlastnosti: Vrátí odkaz na útočníka
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.DvaPocitace
Popis vlastnosti: Hrají pouze počítače?

- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Manazer.hracNaTahu
Popis vlastnosti: Který hráč je zrovna na tahu?
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Manazer.StavPole
Popis typu: Výčet reprezentující možné stavy na desce
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.StavPole.mimo
Popis: Pole je mimo hrací desku (rohy hrací desky)
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.StavPole.volne
Popis: Pole je na hrací desce a je volné
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.StavPole.utok
Popis: Pole je na hrací desce a je na něm kámen útočníka
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.StavPole.obrana
Popis: Pole je na hrací desce a je na něm kámen obránce
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Manazer.Obtiznost
Popis typu: Obtížnost počítače
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.Obtiznost.snadna
Popis: Snadná obtížnost.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.Obtiznost.normalni
Popis: Normální obtížnost.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.Obtiznost.tezka
Popis: Těžká obtížnost.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Manazer.MoznostiVyher
Popis typu: Stav hry aneb kdo vyhrál
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.MoznostiVyher.nikdo
Popis: Nikdo nevyhrál.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.MoznostiVyher.utok
Popis: Vyhrál útok.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.MoznostiVyher.obrana
Popis: Vyhrál obránce.

- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Manazer.MoznostiVyher.remiza
Popis: Vyhrála remíza.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Tah
Popis typu: Reprezentuje jakýkoliv tah ve hře.
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.Tah.seznamPozic
Popis: Obsahuje seznam pozic odkud kam se táhne. Pokud je seznam jednoprvkový, nastavujeme obránce. Pokud je seznam dvouprvkový, provádíme normální tah. Pokud je seznam dvouprvkový, ale pozice jsou od sebe vzdáleny ob jedno, provádíme skok. Pokud je seznam víceprvkový, provádíme vícenásobný skok.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Tah.#ctor
Popis metody: Inicializuje nový tah, ale seznam pozic zůstane prázdný.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Tah.#ctor(ObranaPevnosti.Pozice[])
Popis metody: Inicializuje tah včetně seznamu pozic, kde bude tah proveden.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Tah.#ctor(System.Collections.Generic.ListObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Inicializuje tah včetně seznamu pozic, kde bude tah proveden.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Tah.ToString
Popis metody: Vrací textovou reprezentaci tahu ve formátu [a, 1] -> [b, 2]
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Tah.PocetPozic
Popis metody: Zjišťuje, přes kolik pozic bude proveden tah.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Tah.stejne(ObranaPevnosti.Tah)
Popis metody: Zjišťuje, zda jsou dané dva tahy stejné.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Tah.SkakaloSe
Popis metody: Pomocí vzdálenosti a počtu pozic v seznamu zjišťuje, zda se v tomto tahu skákalo.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Tah.Clone
Popis metody: Klonuje objekt

- **Typ:** T:ObranaPevnosti.HraciDeska
Popis typu: Souřadnice hrací desky
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.#ctor
Popis metody: Inicializuje hrací desku a restartuje ji do výchozího nastavení.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Restart
Popis metody: Nastaví hrací desku do počátečního stavu.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.PocetUtocniku
Popis metody: Projde celou hrací desku a vrátí počet útočníků.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.ObsazenaPevnost
Popis metody: Zjišťuje, zda útočníci obsadili pevnost.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.NastavObrance(ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Nastaví jednoho obránce na hrací desku. Pokud už jsou všichni obránci nastaveni, vyhodí metoda výjimku.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Tahni(ObranaPevnosti.Tah)
Popis metody: Provede tah na desce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.VratZpatkyTah(ObranaPevnosti.Tah)
Popis metody: Provede tah naopak, tj. vrátí uvedený tah zpátky
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Tahni(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Tah)
Popis metody: Provede tah na desce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Tahni(System.Int32,System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Provede tah na desce se základní kontrolou (je souřadnice opravdu na desce? je políčko volné?)
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.NastavKamen(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Bez kontroly nastaví kámen na desku.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.NastavKamen(ObranaPevnosti.Pozice,ObranaPevnosti.Tah)
Popis metody: Bez kontroly nastaví kámen na desku.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Hrac(ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Jaký hráč stojí na pozici?

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Hrac(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Jaký hráč stojí na pozici?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.OdeberKamen(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Odebere kámen z desky.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.OdeberKamen(ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Odebere kámen z desky, namísto něj vloží Hraci.volne.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Rohova(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Je daná pozice rohová (tj. mimo hrací desku?)
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Pevnost(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Nacházíme se v pevnosti?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Pevnost(ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Nacház se daná pozice v pevnosti?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.NaDesce(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Nacházíme se vůbec na desce?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Volne(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Je dané políčko volné?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.MuzemeTahnout(System.Int32,System.Int32)
Popis metody: Můžeme na dané políčko táhnout?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.VratPoziceObrancu
Popis metody: Vyhledá na hrací desce obránce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.ToString
Popis metody: Textová reprezentace hrací desky. Hodí se pouze pro účely porovnávání zda je hrací deska stejná, takže vracíme hashcode.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.VratPoziceHrace(ObranaPevnosti.ManazPozice)
Popis metody: Vrací všechny pozice daného hráče na hrací desce.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Copy
Popis metody: Zkopíruje hrací desku.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.OdstranPreskoceneKameny(ObranaPevnosti.Pozice)
Popis metody: Odstraní přeskočené kameny.

- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.Equals(System.Object)
Popis metody: Jsou objekty stejné?
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.GetHashCode
Popis metody: Vrací hashCode.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.HraciDeska.PridejPreskoceneKameny(ObranaPevnosti.HraciDeska)
Popis metody: Vrátil zpět kameny, které byly původně přeskočené
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.HraciDeska.deska
Popis vlastnosti: Pole reprezentující hrací desku.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.HraciDeska.rozmer
Popis vlastnosti: Rozměr hrací desky.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.HraciDeska.aktualniTah
Popis vlastnosti: Zde si hrací deska uchovává naposledy odehraný tah.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.HraciDeska.PocetObrancu
Popis vlastnosti: Počet nastavených obránců.
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.HraciDeska.Souradnice
Popis typu: Souřadnice hrací desky
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HraciDeska.Souradnice.a
Popis:
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HraciDeska.Souradnice.b
Popis:
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HraciDeska.Souradnice.c
Popis:
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HraciDeska.Souradnice.d
Popis:
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HraciDeska.Souradnice.e
Popis:
- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HraciDeska.Souradnice.f
Popis:

- **Formulářový prvek:** F:ObranaPevnosti.HraciDeska.Souradnice.g
Popis:
- **Typ:** T:ObranaPevnosti.Properties.Resources
Popis typu: A strongly-typed resource class, for looking up localized strings, etc.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Properties.Resources.ResourceManager
Popis vlastnosti: Returns the cached ResourceManager instance used by this class.
- **Název vlastnosti:** P:ObranaPevnosti.Properties.Resources.Culture
Popis vlastnosti: Overrides the current thread's CurrentUICulture property for all resource lookups using this strongly typed resource class.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Partie.UlozHru(System.String,ObranaPevnosti.Man
Popis metody: Uloží hru do binárního souboru.
- **Název metody:** M:ObranaPevnosti.Partie.NahrajHru(System.String)
Popis metody: Načte z binárního souboru hru.