

"به نام خدا"

شماره دانشجویی : 402109731

نام و نام خانوادگی : مهدی زاهدی یگانه

"Gliński's hexagonal chess"

لیست پکیج های استفاده شده و محتویات داخل آنها <==

Class , interface , package

SRC:

Main

ir.sharif.math.bp02\_1.hex\_chess:

graphics(بحث صحبت ما نیست):

util(بحث صحبت ما نیست):

Code:

Game\_manager;

Bourd:

Bourd;

Cell;

EventListener:

Eventlestener;

File:

File;

Logic:

Logic;

Pieces:

IPiecehelper;

Pieses;

Bishop;

Rooke;

Queen;

Knight;

Pawn;

King;

**Class game\_manager:**

در برنامه نویسی این کلاس تلاش شده است تا نقش هسته بازی را بر عهده بگیرد و کار هی در بازی را هندل کند.

**Bourd:**

این کلاس تلاش میکند تا به شبیه سازی صفحه بازی کمک کند .

**Cell:**

این کلاس وظیفه این را دارد که نماینده هر یک از خانه های صفحه باشد

**Evenlestener:**

این کلاسی کلاسی است که `EventListener` را `implement` کرده است و در ان متد های `interface` فوق پیاده سازی شده است .

**File:**

این کلاس مخصوص کار های با فایل و به روزرسانی های صفحه بازی توسط فایل ها تعبیه شده است .

**Logic:**

هدف از ساخت این کلاس پیاده سازی متد هایی برای منطق بازی است از جمله کیش و کیش و مات و مساوی و.....

**Pieces:**

این کلاس در تلاش است تا مهره های بازی را شبیه سازی کند.(این کلاس پدر همه کلاس های این پکیج می باشد و در خود )

**IPiecehelper:**

هدف از ایجاد این `interface` قرار دادن متد های مشترک است .

**King,knight,pawn,rooke,queen,bishop:**

هدف از ایجاد این کلاس ها پیاده سازی و شبیه سازی مهره هایی است که به نام کلاس نام گرفته اند .

**متد های مهم در برنامه :**

**Cliced-game\_manager :**

این متد در هندل کردن کلیک ها به ما و در هندل کردن انجام حرکت ها کمک میکند.

**Loudgame,savegame-game\_manager :**

این دو متد به م در هندل کردن بارگذاری و سیو کردن بازی کمک میکند !

### Counvertertoint,char-game\_manager :

این دو متد استاتیک int یا char ورودی میگیرند و انها را به char یا int تبدیل میکند (که در یک مپ استاتیک از قبل برای چینش جدول درست شده است به این صورت که هر حرف را به یک عدد و هر عدد را به یک حرف متناظر میکند)

### Whereisking-bourd :

این متد به رنگ ورودی میگیرد و جایگاه شاه ان رنگ را به ما میدهد در یک ارایه که مقدار [0] ان row ان در جدول و مقدار [1] ان به ما board.Convertetoint(col) ان را میدهد.

### Listofvalidmove-Pieces :

این متد که به صورت جداگانه در هر مهره پیاده سازی میشود حرکت های معتبر را برای هر مهره بدون در نظر گرفتن کانسبت مشخص میکند .

### Listofvalidmove-real-Pieces :

این متد که به صورت دیفالت حرکت های معتبر را برای هر مهره با در نظر گرفتن کانسبت کیش مشخص میکند .  
و.....

باتشکر / پایان