

Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο

Σχολή Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών - Τεχνολογία Πολυμέσων

Μαρίνα Κονταλέξη – el18022

Η παρούσα αναφορά αφορά στο εξαμηνιαίο project του μαθήματος Τεχνολογία Πολυμέσων.

Λεπτομέρειες Υλοποίησης

Οι κλάσεις που χρησιμοποιήθηκαν είναι οι εξής:

- App

Η κλάση που περιέχει τη main και κάνει extend την κλάση Application. Εκεί υλοποιούνται: η διαχείριση του παραθύρου της εφαρμογής, η αρχικοποίηση του ταμπλό και οι λειτουργίες του μενού.

- State

Η κλάση που αντιπροσωπεύει ένα παιχνίδι και το state στο οποίο βρίσκεται. Περιέχει ιδιωτικά πεδία όπως τα χαρακτηριστικά του scenario, ο αριθμός των ναρκών που έχουν μαρκιαστεί, ο υπολειπόμενος χρόνος κοκ.

- Move

Η κλάση που περιέχει τα στοιχεία της κίνησης που πραγματοποίησε ο παίκτης.

- PrevGame

Βοηθητική κλάση που χρησιμοποιείται κατά την κλήση του “Rounds” από το μενού. Περιέχει τα απαιτούμενα στοιχεία από κάποιο προηγούμενο παιχνίδι.

- SkipException, InvalidValueException, InvalidDescriptionException

Κλάσεις που κάνουν extend την κλάση Exception και χρησιμοποιούνται κατά την εισαγωγή των στοιχείων του scenario-id. Οι εξαιρέσεις InvalidValueException και InvalidDescriptionException έχουν υλοποιηθεί όπως περιγράφεται στην εκφώνηση και η εξαίρεση SkipException σηκώνεται στην περίπτωση που ο χρήστης θελήσει να κάνει Create ένα scenario-id το οποίο ήδη υπάρχει, ώστε να μην γράψει πάνω στο προϋπάρχον scenario-id.

Αρχεία

- Το όνομα των αρχείων που χρησιμοποιούνται κατά το Create, Load είναι αυθαίρετο και δίνεται από τον χρήστη. Ο default φάκελος αποθήκευσής τους είναι ο:
{path-to-project}/medialab
- Το αρχείο mines.txt βρίσκεται στον φάκελο {path-to-project}/details και ανανεώνεται με κάθε επιτυχημένο Create ή Load.

Παρατηρήσεις

- Το παράθυρο της εφαρμογής δεν είναι resizable.
- Η εφαρμογή τερματίζει μέσω του κουμπιού εξόδου πάνω δεξιά και της εντολής Exit από το μενού. Μέχρι να κλείσει μπορούν να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα όσα scenario-id επιθυμεί ο χρήστης.
- Ως path_to_project ορίζουμε το path μέχρι τον φάκελο Minesweeper_el18022 μέσα στον οποίο βρίσκονται όλα τα αρχεία της εφαρμογής μας.
- Για να τρέξει η εφαρμογή εκτελούμε την εντολή:
java -cp {path_to_project}/bin --module-path {path_to_javafx-sdk-19\lib} --add-modules javafx.controls,javafx.fxml App