

Java Project 2018 Πρώτη φάση

Πέτρος Ευάγγελος Τριανταφύλλης ic17193 - Παντελεήμων Βαδόλας ic13020

Στο παιχνίδι υπάρχουν μέχρι στιγμής Ένα κύριο πακέτο **mahjong** το οποίο περιέχει το υποπακέτο **TileTypes** και τις εξής κλάσεις:

1. Tile(Abstract)

Με χαρακτηριστικά Συντεταγμένη X και Y στον δισδιάστατο πίνακα
Boolean Μεταβλητή Για το αν έχει επιλεγεί το συγκεκριμένο Tile
Μεθόδους set, get, καθώς και Boolean Μέθοδο η οποία δέχεται ως argument Ένα αντικείμενο Τύπου Tile και ελέγχει την ομοιότητα των δυο αντικειμένων έτσι ώστε να γίνει έλεγχος αργότερα για το αν τα Blocks διαγράφονται η όχι.

2. Block

Είναι ουσιαστικά ο Driver των Tiles με μεταβλητές x,y στο δισδιάστατο map και μεταβλητή boolean για το αν περιέχει η όχι Tile.

3. Board

Στο Board στόχος είναι να Αρχικοποιείται η λίστα allTiles στην οποία θα προστείνονται τα συνολικά 124 άλλα διαφορετικά και άλλα ίδια μεταξύ τους πλακίδια έτσι ώστε αργότερα να καταχωρούνται και να εκτυπώνονται στον δισδιάστατο πίνακα **map** με ψευδοτυχαίο τρόπο.

4. Mahjong

Είναι η "main" Κλάση του παιχνιδιού η οποία καλεί μεθόδους όπως η **buildDeck** που γεμίζει το map με τα 124 στοιχεία.

5. Mahjong.TileTypes

Είναι το πακέτο που περιέχει τα είδη των Tile . Είναι κλάσεις τύπου Tile με ίδιες κατηγορίες χαρακτηριστικών αλλά διαφορετικά χαρακτηριστικά μεταξύ τους. Στην προκειμένη περίπτωση έχουν όλα μεταξύ τους μια String μεταβλητή αποθηκευμένη σε ένα πίνακα η οποία είναι το διακριτικό του κάθε Tile.

