**Lab1-推箱子说明文档**

安鑫 16302010055

**总览**

Sokoban ， SokobanFrame，SokobanPanel，ReadMap

**Sokoban**

Sokoban为主类含有main() 方法，并创建SokobanFrame对象

**SokobanFrame**

SokobanFrame是游戏界面的类， 它构件游戏区域以及游戏附加的功能区域，只是游戏界面的一个框架，例如含有构件重新开始、上一关、下一关、悔棋等按钮以及SokobanPanel对象

**SokobanPanel**

可以说这个对象包含了所有对游戏的操作并且显示游戏画面，所以为单独的一个类，包含了从游戏读取地图以及各个按钮和键盘所驱动的时间监听处理

**ReadMap**

读取地图的类，之所这样是因为为了单独得到地图以及地图中所包含的信息， 因为每个地图大小以及人物的位置等等几乎不太一样，所以这样方便得到地图的 信息；以及以后地图储存可能不一样，这样更爱可能更方便

**对OO的理解**

OO顾名思义面向对象，尽可能吧我们所要处理的东西变得更模块化，使用模块化使各个功能很清楚的有界限，利用下的模块组建更大的模块， 而各个模块之间只有信息交流，每个模块不干扰其他模块而独立运行；例如人开汽车，人和汽车就可以抽象出来两个类，彼此通过特定接口相连，人的手和脚，汽车的方向盘等等， 我们不管汽车如何去运行，我们只管操作方向盘， 汽车也不管人如何去处理方向等等信息；在这汽车又可以分为更小的模块化，例如发动机， 传动系统等等一样的处理道理。