

# 国际象棋设计文档——基础功能

---

软件分为两大模块：图形界面和逻辑模块

开发初期暂定：图形界面由廖远达完成，逻辑模块由贾明麟完成。

逻辑模块提供的所有操作的接口都在类Logic里面。

## Logic

---

成员：int chessIn[][];

boolean isBlackChess[][];

boolean hasBorder[][];

int gameStarted;

boolean gameEnd;

boolean blackWin;

boolean WhiteWin;

开始游戏操作：void gameStart();

复位游戏操作：void gameReset();

结束游戏操作：void gameTerminate();

点击操作：click(int place);

GUI在接受一个操作之后，可以直接获取Logic的chessIn、isBlackChess和hasBorder变量，通过里面的值进行更新界面。

chessIn值规定：

0 无子

1 车

2 马

3 象

4 王

5 后

6 兵

isBlack为真表示为黑棋，否则为白棋

hasBorder表示该位置需要加上边框

二维数组均为8\*8大小