**Conquers**

תרגיל 2:

[EDENDERY23@GMAIL.COM](mailto:EDENDERY23@GMAIL.COM) עדן דרעי 313433245

[Noam248@gmail.com](mailto:Noam248@gmail.com) נעם כהן 308337930

הסבר כללי על המחלקות הראשיות במשחק

**Gameobjectsהמחלקה הראשונה:**

מחלקה זו מכילה את האובייקטים של המשחק.  
צבא, יחידות צבאיות, קרב, היסטוריה,טריטוריה ושחקן

**GameEngineהמחלקה השנייה**

המחלקה מכילה 3 מחלקות עיקריות המכילות את המידע על המשחק.

תפקידו לפענח את המידע מהקובץ. Game descriptor

מנוע המשחק שמכיל את הנתונים והפונקציות.game engine

מכיל את כל הפונקציות והאלגוריתמים של המשחק.game manager.

**GENERETEDהמחלקה השלישית**

**מחלקה זו לא בשימוש בתרגיל הנוכחי!))UI המחלקה הרביעית**

במחלקה זו ישנם 3 מחלקות:

מחלקת הלוח שבאמצעותה מדפיסים למשתמש את המצב הקיים.

MAIN מחלקת ה

-מנהל את כל הממשק מול המשתמש ומקשרת בינו ובין הקלט שלו לביןUI מחלקת ה

המחלקה השנייה שעובדת מאחורי הקלעים

**: JAVAFXUI המחלקה החמישית :**

במחלקה זו יש 3 רכיבים:

שתפקידה הוא לשלוט על המתרחש במשחק .Controller מחלקת

כל פעולה במשחק מקבלת משמעות במחלקה זו והיא זו שמעבירה למנוע את הנתונים.

שבה נמצא המיין של המשחק והיא זו שמריצה את התוכנית.GameUIמחלקת

שמכיל את תבנית לוח המשחק שמוצגת.FXML רכיב נוסף הוא קובץ ה

**RESOURCESמחלקה שישית:**

מחלקה זו מכילה את כל המשאבים של המשחק,כמו התמונות הרקעים וקבצי הטעינה.

**בונוסים**:

בתרגיל זה מימשנו את הבונוסים הבאים:

אנימציות.

למשחק.SKIN אפשרות החלפת

כפתור שמאפשר פרישה של השחקן הנוכחי מהמשחק.

הערות כלליות לבודק:

\* בהשקפת עולמנו הגיוני שבסיבוב הראשון המשתתפים לא יוכלו לפרוש ולכן כפתור פרישה לא עובד בסיבוב הראשון.

\*כפתור סיום תור הוא הכפתור שמשמש גם כסיום סיבוב ולכן הוא זה שמתחיל סיבוב חדש במידת הצורך כלומר הוא זה שמהווה את הכפתור הייעודי "לתחילת סיבוב חדש".

\*הוספנו אפשר לשמור בכל שלב במשחק לכל שחקן.

\*השחקן שמחליט לשמור מנצל את תורו לשמירת המשחק ולכן הטעינה תתחיל בשחקן הבא בתור.

כפי שהוצג בדרישות הבונוס.UNDO \*כפתור הפרישה שהוספנו בא על חשבון כפתור  
ולכן אין באפשרות השחקנים לחזור על התור שוב.