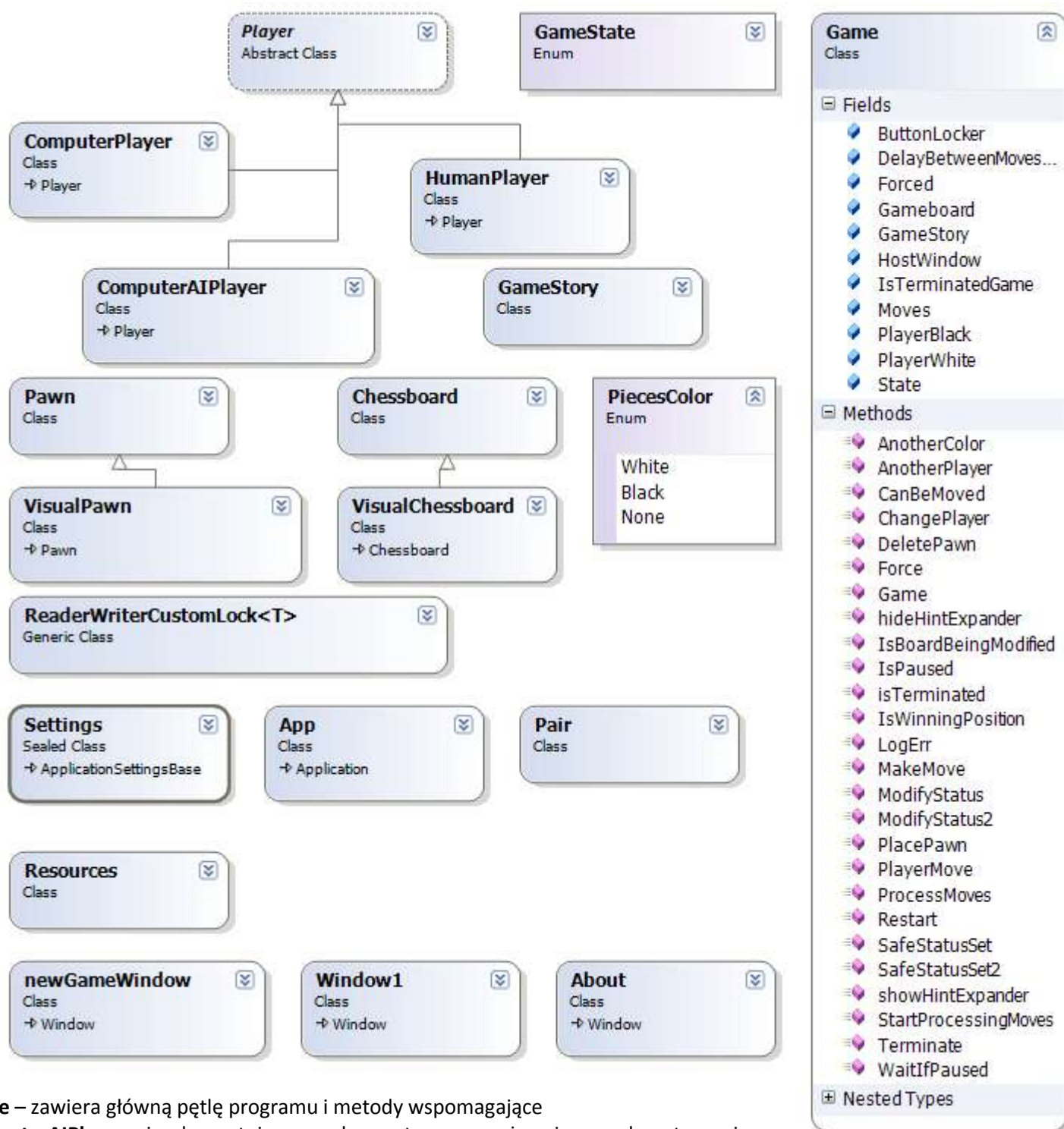


Breakthrough

Projekt



Game – zawiera główną pętlę programu i metody wspomagające

ComputerAIPlayer – implementuje gracza komputerowego używającego algorytmu minmax

I funkcji oceniającej uwzględniającej liczbę figur oraz liczbę bezpiecznych dojść do krawędzi końcowej.

HumanPlayer – implementuje gracza-człowieka sterującego swoimi ruchami za pomocą kursora myszy.

VisualChessboard – zawiera metody rysujące szachownice oraz ją animujące, przechowuje również stan szachownicy i figur.

VisualPawn – implementuje animacje figur (w tym przesunięcia), rysuje figury oraz je aktualizuje

Window1 – główne okno programu

newGameWindow – okienko rozpoczynania nowej gry

ReaderWriterCustomLock<T> - implementuje prosty w użyciu mechanizm *single writer – multiple readers* dla pól używanych przez różne wątki.