מבוא לתכנות מונחה עצמים והנדסת תוכנה

תרגיל מספר 3

שם : עולה איברהים, ת"ז:208315986

שם :אסתר ספינדל, ת"ז:311996995

הסבר כללי של התרגיל:

בתרגיל זה נבנה צייר שלבים גרפי עבור המשחק King The Save . בניית השלב תעשה או ע"י קריאה מקובץ בשם board.txt , או שהמשתמש עצמו יבנה אתה שלב כרצונו .המשתמש יוכל לבחור היכן למקם את הדמויות השונות במשחק, ואיך הוא רוצה שיראה לוח המשחק שלו. לאחר שיסיים לצייר את הלוח, תהיה לו אפשרות לשמור אותו בקובץ.

* **רשימת הקבצים שיצרנו :**

Object.h : קובץ זה מכיל את המחלקה של האובייקטים וגם את האובייקטים שלה ובנוסף מכיל את ההצהרה של הפונקציות הprivate & public.

Object.cpp : קובץ המכיל את המימוש של פונקציות המחלקה.

ToolBar.h : קובץ זה מכיל את המחלקה של סרגל הכלים שהמחלקה מייצרת , את האובייקטים שלה, ובנוסף מכיל את ההצהרה של פונקציות הprivate & public.

ToolBar.cpp : קובץ המכיל את המימוש של פונקציות המחלקה.

Board.h : קובץ זה מכיל את המחלקה של הלוח והדפסת לוח המשחק וגם את האובייקטים שלה ובנוסף מכיל את ההצהרה של פונקציות הprivate & public.

Board.cpp : קובץ המכיל את המימוש של פונקציות המחלקה.

Window.h: קובץ זה מכיל את המחלקה ששולטת על הגרפיקה של לוח המשחק ,את האובייקטים שלה , ובנוסף מכיל את ההצהרה של פונקציות הprivate & public.

Window.cpp : קובץ המכיל את מימוש פונקציות המחלקה.

רשימת קבצים נוספים : קבצי PNG שנמצאים בתיקיית resource , ובנוסף יש גם את קובץ שמחזיק את הלוח board.txt) )

מבני נתונים עיקריים ותפקידיהם:

* אלגוריתמים הראויים לציון:
* באגים ידועים:
* הערות אחרות:
* בנוגע לבחירת עיצוב הלוח- בחרנו בלוח משבצות , כך שיהיה נוח למשתמש לעבוד עם הלוח, וכן בתוספת הרקע שבחרנו, אהבנו יותר את המראה עם המשבצות.
* כמובן אין שום קשר לזה שזאת הדרך הפשוטה 😉

במקרה ובו הקובץ לא קיים ,אז על המשתמש להזין את הגובה ואת הרוחב של הלוח, יפתח חלון חדש שמציג את ההודעה ,כמו כן בעורך שלבים ברגע שהמשתמש מנסה להוסיף שחקן קיים כבר בלוח אז מוצגת הודעה על כך שצריך למחוק קודם את השחקן שיש על הלוח ואז אפשר להוסיף מחדש אותו