

My Project

Generated by Doxygen 1.8.6

Fri Jun 5 2015 18:17:25

Contents

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Namespace Index | 1 |
| 1.1 | Namespace List | 1 |
| 2 | Hierarchical Index | 3 |
| 2.1 | Class Hierarchy | 3 |
| 3 | Data Structure Index | 5 |
| 3.1 | Data Structures | 5 |
| 4 | Namespace Documentation | 7 |
| 4.1 | CheckersServer.Checker Namespace Reference | 7 |
| 4.1.1 | Detailed Description | 7 |
| 4.2 | CheckersServer.Server Namespace Reference | 7 |
| 4.2.1 | Detailed Description | 7 |
| 4.2.2 | Variable Documentation | 7 |
| 4.2.2.1 | application | 7 |
| 4.3 | CheckersServer.TopScorers Namespace Reference | 8 |
| 4.3.1 | Detailed Description | 8 |
| 5 | Data Structure Documentation | 9 |
| 5.1 | Checker Class Reference | 9 |
| 5.1.1 | Detailed Description | 9 |
| 5.2 | Game Class Reference | 10 |
| 5.2.1 | Detailed Description | 10 |
| 5.3 | GameState Class Reference | 10 |
| 5.4 | SimpleChecker Struct Reference | 10 |
| 5.5 | TopScorers Class Reference | 11 |
| 5.5.1 | Member Function Documentation | 11 |
| 5.5.1.1 | addNewTopScorer | 11 |
| 5.5.1.2 | isGoodEnough | 11 |
| 5.5.1.3 | sendingList | 11 |
| 5.5.1.4 | update | 12 |
| 5.6 | WSHandler Class Reference | 12 |

| | | |
|--------------|---|-----------|
| 5.6.1 | Detailed Description | 12 |
| 5.6.2 | Member Function Documentation | 12 |
| 5.6.2.1 | check_origin | 12 |
| 5.6.2.2 | hello | 13 |
| 5.6.2.3 | interpret | 13 |
| 5.6.2.4 | on_message | 13 |
| 5.6.3 | Field Documentation | 13 |
| 5.6.3.1 | json_data | 13 |
| 5.6.3.2 | message | 13 |
| 5.6.3.3 | s | 13 |
| Index | | 14 |

Chapter 1

Namespace Index

1.1 Namespace List

Here is a list of all documented namespaces with brief descriptions:

| | |
|---|---|
| CheckersServer.Checker | 7 |
| CheckersServer.Server | 7 |
| CheckersServer.TopScorers | 8 |

Chapter 2

Hierarchical Index

2.1 Class Hierarchy

This inheritance list is sorted roughly, but not completely, alphabetically:

| | |
|-------------------------|----|
| GameState | 10 |
| object | |
| Checker | 9 |
| Game | 10 |
| TopScorers | 11 |
| SimpleChecker | 10 |
| WebSocketHandler | |
| WSHandler | 12 |

Chapter 3

Data Structure Index

3.1 Data Structures

Here are the data structures with brief descriptions:

| | |
|-------------------------------|----|
| Checker | 9 |
| Game | 10 |
| GameState | 10 |
| SimpleChecker | 10 |
| TopScorers | 11 |
| WSHandler | 12 |

Chapter 4

Namespace Documentation

4.1 CheckersServer.Checker Namespace Reference

Data Structures

- class [Checker](#)

4.1.1 Detailed Description

Klasa przechowująca dane dotyczące pionka

4.2 CheckersServer.Server Namespace Reference

Data Structures

- class [WSHandler](#)

Variables

- tuple **application**

4.2.1 Detailed Description

```
@package docstring
Dokumentacja Serwera WebSocket
```

4.2.2 Variable Documentation

4.2.2.1 tuple application

Initial value:

```
1 = tornado.web.Application([
2     (r'/', WSHandler)])
```

4.3 CheckersServer.TopScorers Namespace Reference

Data Structures

- class [TopScorers](#)

4.3.1 Detailed Description

Klasa przechowująca obecna liste graczy o najlepszych czasach wygranej, lista jest wczytywana z pliku

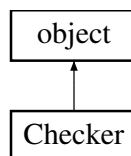
```
1.XXX czas:0.00
2.YYY czas:0.01
3.ZZZ czas:0.02
...
```

Chapter 5

Data Structure Documentation

5.1 Checker Class Reference

Inheritance diagram for Checker:



Public Member Functions

- `def __init__`
- `def color`
- `def isKing`
- `def setKing`
- `def setCaptured`
- `def isCapture`
- `def setPosition`
- `def getPosition`

Data Fields

- `color`
- `king`
- `captured`
- `pos`
- `damka`
- `zbity`
- `position`

5.1.1 Detailed Description

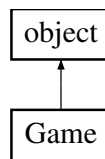
Konstruktor, inicjuje wartosci przechowywane w klasie wartosciami podanymi w parametrach

The documentation for this class was generated from the following file:

- `CheckersServer/Checker.py`

5.2 Game Class Reference

Inheritance diagram for Game:



Public Member Functions

- def **__init__**
- def **startGame**
- def **makeMove**
- def **inform**

5.2.1 Detailed Description

inicjuje kolekcje przechowujaca dane dotyczace pionkow

The documentation for this class was generated from the following file:

- CheckersServer/Game.py

5.3 GameState Class Reference

Public Member Functions

- void **playerMove** (int, int, int, int)
- void **insertPlayerData** (char const *)
- **GameState** (char cc, char pc)
- char const * **getPlayerColor** ()
- bool **playerWin** ()
- bool **playerLoss** ()
- char const * **makeMove** ()

The documentation for this class was generated from the following files:

- CheckersServer/GameState.h
- CheckersServer/GameState.cpp

5.4 SimpleChecker Struct Reference

Public Member Functions

- bool **getKing** ()
- char **getColor** ()
- **SimpleChecker** (char c, bool k)

Data Fields

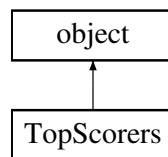
- char **color**
- bool **king**

The documentation for this struct was generated from the following file:

- CheckersServer/GameState.h

5.5 TopScorers Class Reference

Inheritance diagram for TopScorers:



Public Member Functions

- def **__init__**
- def **read**
- def **update**
- def **sendingList**
- def **isGoodEnough**
- def **addNewTopScorer**

Static Public Attributes

- tuple **target** = open('TopScorers')
- string **message** = '{"message": "rank", "times": ['
- int **j** = 4

5.5.1 Member Function Documentation

5.5.1.1 def addNewTopScorer (self, time)

Dodaje wynik oraz dane gracza na odpowiednie miejsce listy

5.5.1.2 def isGoodEnough (self, time)

Sprawdza czy podany czas jest lepszy niz najgorszy wynik na liscie

5.5.1.3 def sendingList (self)

Tworzy pakiet gotowy do wyslania na serwer

5.5.1.4 def update (self)

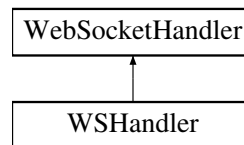
Zapisuje obecny stan listy, nadpisujac plik

The documentation for this class was generated from the following file:

- CheckersServer/TopScorers.py

5.6 WSHandler Class Reference

Inheritance diagram for WSHandler:



Public Member Functions

- def **open**
- def **on_message**
- def **on_close**
- def **check_origin**
- def **interpret**
- def **hello**
- def **ready**
- def **move**

Static Public Attributes

- **json_data** = **message**;
- tuple **useful_data** = json.loads(**json_data**)
- string **message** = '{"message": "**hello**", "pieces": "white"}'
- tuple **s** = str()
- dictionary **message** = {"message": "end", "time": self.gameTime, "clientWin": True}
- tuple **res** = str()

5.6.1 Detailed Description

Klasa dziedziczaca po WebSocketHandler, odpowiada ze komunikacje serwera z przegladarka

Tworzy serwer websocket ktorzy odbiera komunikaty od klienta oraz implementuje gracza komputerowego.

5.6.2 Member Function Documentation

5.6.2.1 def check_origin (self, origin)

wykonuje sie po zamknieciu polaczenia z serwerem

5.6.2.2 `def hello (self, pieces)`

Funkcja interpretująca wiadomość od klienta.

Sprawdza treść nadesłanej przez klienta wiadomości

5.6.2.3 `def interpret (self, dict)`

Pozwala na przyjmowanie zapytań z różnych źródeł

5.6.2.4 `def on_message (self, message)`

Wykonuje się po otwarciu połączenia z serwerem
Wczytywane są wtedy wyniki z pliku tekstowego.

5.6.3 Field Documentation

5.6.3.1 `json_data = message;` [static]

Odbiera wiadomość tekstową wysłaną do serwera

Funkcja odbiera wiadomość z serwera, następnie konwertuje ją z JSON do dict i interpretuje.

5.6.3.2 `dictionary message = '{"message": "hello", "pieces": "white"}'` [static]

Funkcja rozpoczynająca grę.

Przyjmuje powitanie oraz preferowany przez gracza kolor pionków, odpowiada wysyłając wiadomość o wybranym kolorze

5.6.3.3 `tuple s = str()` [static]

Odbiera od klienta wiadomość o gotowości.

Odbiera od klienta wiadomość o gotowości, rozpoczyna liczenie czasu gry i zależnie od wybranego koloru czeka na ruch

Wykonuje ruchy, stwierdza koniec gry.

Na podstawie otrzymanych od klienta danych wykonuje ruch, następnie sprawdza czy gra nie została zakończona.
Następnie wykonuje ruch komputera i ponownie sprawdza czy gra nie została zakończona.
Komunikaty o wykonanych ruchach są przekazywane w postaci JSON do klienta.

The documentation for this class was generated from the following file:

- CheckersServer/Server.py

Index

- addNewTopScorer
 - CheckersServer::TopScorers::TopScorers, [11](#)
- application
 - CheckersServer::Server, [7](#)
- check_origin
 - CheckersServer::Server::WSHandler, [12](#)
- Checker, [9](#)
- CheckersServer.Checker, [7](#)
- CheckersServer.Server, [7](#)
- CheckersServer.TopScorers, [8](#)
- CheckersServer::Server
 - application, [7](#)
- CheckersServer::Server::WSHandler
 - check_origin, [12](#)
 - hello, [12](#)
 - interpret, [13](#)
 - json_data, [13](#)
 - message, [13](#)
 - on_message, [13](#)
 - s, [13](#)
- CheckersServer::TopScorers::TopScorers
 - addNewTopScorer, [11](#)
 - isGoodEnough, [11](#)
 - sendingList, [11](#)
 - update, [11](#)
- Game, [10](#)
- GameState, [10](#)
- hello
 - CheckersServer::Server::WSHandler, [12](#)
- interpret
 - CheckersServer::Server::WSHandler, [13](#)
- isGoodEnough
 - CheckersServer::TopScorers::TopScorers, [11](#)
- json_data
 - CheckersServer::Server::WSHandler, [13](#)
- message
 - CheckersServer::Server::WSHandler, [13](#)
- on_message
 - CheckersServer::Server::WSHandler, [13](#)
- s
 - CheckersServer::Server::WSHandler, [13](#)
- sendingList
 - CheckersServer::TopScorers::TopScorers, [11](#)
- SimpleChecker, [10](#)
- TopScorers, [11](#)
- update
 - CheckersServer::TopScorers::TopScorers, [11](#)
- WSHandler, [12](#)