

# TetriVSの使い方

# このスライドは何ですか？

- TetriVSでプログラムをする際に必要なものをささっと説明
- プログラムがどんなことをしているのかを説明していくつもり
- わからないことがあったらすぐに質問してください(gitでもtwitter(@rec\_tec)でも)
- とりあえず途中ですが公開します。完成し次第更新していこうと思います。

# 目次

- 各クラスが何を行っているのか？ (p.4~)
  - 概要(p.4~)
  - それぞれのクラスの詳細(p.7~)
  - 依存関係図(p. ~)
- AIを作るためには何をしたら良いのか？ (p. ~)

# 各クラスが何を行っているのか (概要) 1/3

- AI\_first, AI\_second
  - AIをコーディングしていく部分
- AI\_Runnable
  - AIが継承 (implements) しています
  - 多態化に使用しています
- GameInterface
  - 画面出力であるGUIScreanが継承 (implements) しています
  - 課題でAndroidと利用した際の名残です。現在のバージョンもそのうちAndroidに対応させるかもしれません。

# 各クラスが何を行っているのか (概要) 2/3

- GUIScreen
  - このプログラムのインターフェース部分がコーディングされています。
  - メイン文(?)もここにありますが。実行はこのクラスです。
- Tetris
  - このプログラムのデータの全てを司ります。
  - このクラス自体が何かをすることは基本的にありません

# 各クラスが何を行っているのか (概要) 3/3

- TetrisThread
  - ゲームのメイン部分の処理を行います
  - Interface部分で呼ばれて実行されます。
  - Tetrisの中身を見に行行って処理を行います。
  - 詳しくは後ほど図で示します。

# 詳細説明(必要と思われるものだけ)

- AI\_first, AI\_secondについては後で書きかたとともに説明
- GUIInterface
  - メイン文もこなしているためそれぞれのスレッドもここから呼び出し
  - 入力、出力を全て担当しています。(キーボード入力、マウス入力に対応、ScoreAttackで実際にゲームができます。)
  - アプレットで無理やり出力している感じが否めない、そういうの詳しい人がいたら更新してpushしていただけると泣いて喜ぶ

# 詳細説明