

Proiect Asamblare

Table

Am inceput proiectul prin a desena tabla de joc. Intreg procesul de desenare a tablei de joc l-am facut prin desenarea de linii de diferite culori. Am facut margginile cu maro apoi linia maro care inparte tabla in doua, iar ferestrele de culoare galbena. Cele 24 de triunghiuri specifice jocului le-am desenat la fel din linii orizontale care formeaza cate un dreptunghi din ce in ce mai mic, cel mai mic dreptunghi fiind varful, iar cel mai mare baza.

Dupa ce am terminat de desenat tabla de joc am facut piesele de joc si zarurile. Piesele de joc sunt facute dintr-o matrice care contine 0, 1 si 2 ; 0 reprezinta partea transparenta din acel patrat format de matrice; 1 reprezinta partea neagra; 2 reprezinta partea alba. La zaruri am procedat la fel doar ca acolo am modificat cifrele facandule mai mari si doar de la 0-6 (pe 0 nu-l folosesc).

Am facut afisarea zarurilor si generarea de numere random de la 1 la 6 folosint **rdtsc**, apoi am implementat un buton penru a da cu zarurile. Cand se porneste programul jocul se gaseste in starea de inceput cu toate piesele aranjate. Pentru a muta piesele am facut jocul in asa fel incat sa nu se poata lua piesa dintr un anumit loc daca nu se poate muta cu ea si nu se poate muta numai dupa zaruri. Eliminarea piesei din locul de unde dorim si mutarea ei in alt loc am facut-o prin redesenarea tablei de joc si cu o piesa mai putin in acel loc. La fel am facut pentru adaugare piesei doar ca acolo redesenez tabla cu o piesa mai mult. Pentru a sti unde s-a dat click-ul am facut 24 de butoane pentru acele triunghiuri si doua butoane pentru cele doua locuri unde se scot piesele. Atat piesele albe cat si cele negre au cate un vector de marime 26, 0 reprezinta butonul de scos piese pentru piesele albe, iar pentru cele negre reprezinta numarul de piese mancate. La fel este si pozitia 25 doar ca invers. La fiecare mutare se verifica daca se poate muta piesa selecta si putand fi mutata doar dupa zaruri. Deasemenea nu se poate muta de mai multe ori decat de doua daca nu s-a dat dubla, iar in cazul in care s-a dat dubla se poate muta de patru ori (adica 4 piese).

