

REVERSI 3/4 进度记录

运行命令

```
java -jar ./reversi.jar
```

文档结构

```
.
├── README.md
├── README.pdf
├── bin
│   ├── MANIFEST.MF
│   └── reversi
│       ├── core
│       │   └── game
│       │       ├── board
│       │       │   ├── board.class
│       │       │   ├── piece.class
│       │       │   └── piecestatus.class
│       │       ├── game.class
│       │       ├── spot
│       │       │   ├── hotspot.class
│       │       │   └── player.class
│       │       └── spotstatus.class
│       ├── reversi.class
│       └── ui
│           └── console
│               ├── input.class
│               ├── output$1.class
│               └── output.class
├── pic
│   ├── screenshot1.png
│   ├── screenshot2.png
│   ├── screenshot3.png
│   └── screenshot4.png
├── reversi.jar
├── src
│   └── reversi
│       ├── core
│       │   └── game
│       │       ├── board
│       │       │   ├── board.java
│       │       │   ├── piece.java
│       │       │   └── piecestatus.java
│       │       └── game.java
```

```
├── spot
│   ├── hotspot.java
│   ├── player.java
│   └── spotstatus.java
├── reversi.java
├── ui
│   └── console
│       ├── input.java
│       └── output.java
```

18 directories, 29 files

类的功能分解

核心游戏逻辑 (Core Game Logic)

1. **game** 类：游戏主控制器

- 管理单个游戏实例
- 协调棋盘和玩家操作
- 提供游戏状态查询接口
- 处理游戏进程控制

2. **hotspot** 类：回合控制器

- 实现"热座"模式的玩家轮换机制
- 管理当前行动玩家和等待玩家
- 处理玩家移动验证
- 控制游戏状态转换

3. **spotstatus** 枚举：游戏状态

- **MOVE**：等待正常移动
- **INVALID**：上一步移动非法
- **END**：游戏结束

棋盘管理 (Board Management)

1. **board** 类：棋盘控制器

- 维护 8x8 棋盘状态
- 处理棋子放置和翻转逻辑
- 计算有效移动位置
- 提供棋盘状态查询
- 统计黑白棋子数量

2. **piece** 类：棋子实体

- 维护单个棋子状态

- 提供状态转换方法
- 实现棋子翻转逻辑

3. `piecestatus` 枚举：棋子状态

- `BLACK`：黑棋
- `WHITE`：白棋
- `EMPTY`：空位
- `VALID`：可落子位置

玩家管理 (Player Management)

1. `player` 类：玩家实体
 - 存储玩家基本信息（名字）
 - 管理玩家执子颜色
 - 提供玩家信息查询接口

用户界面 (User Interface)

1. `input` 类：输入控制器
 - 处理用户输入（A1-H8 格式）
 - 验证输入合法性
 - 转换坐标格式
 - 支持游戏切换指令
2. `output` 类：显示控制器
 - 渲染棋盘状态
 - 显示玩家信息
 - 提供游戏状态反馈
 - 实现跨平台清屏功能

运行截图

初始化,x提示可以落子的位置

```
Game: 1
Black: 2
White: 2
  A B C D E F G H
1 . . . . . . . .
2 . . . . . . . .
3 . . . x . . . .
4 . . x ● ○ . . .   player[Bill_black] ○
5 . . . ○ ● x . .   player[Walt_White]
6 . . . . x . . .
7 . . . . . . . .
8 . . . . . . . .

Player [Bill_black] please enter your move:
```

黑棋进行落子

```
Game: 1
Black: 4
White: 1
  A B C D E F G H
1 . . . . . . . .
2 . . . . . . . .
3 . . x ○ x . . .
4 . . . ○ ○ . . .   player[Bill_black]
5 . . x ○ ● . . .   player[Walt_White] ●
6 . . . . . . . .
7 . . . . . . . .
8 . . . . . . . .

Player [Walt_White] please enter your move:|
```

白棋进行落子

```
Game: 1
Black: 3
White: 3
  A B C D E F G H
1 . . . . . . . .
2 . . . . . x . .
3 . . . O ● x . .
4 . . . O ● x . .
5 . . . O ● x . .
6 . . . . . x . .
7 . . . . . . . .
8 . . . . . . . .

player[Bill_black] O
player[Walt_White]

Player [Bill_black] please enter your move:
```

切换棋盘

```
Game: 2
Black: 2
White: 2
  A B C D E F G H
1 . . . . . . . .
2 . . . . . . . .
3 . . . x . . . .
4 . . x ● O . . .
5 . . . O ● x . .
6 . . . . x . . .
7 . . . . . . . .
8 . . . . . . . .

player[Bill_black] O
player[Walt_White]

Player [Bill_black] please enter your move:
```

P. S.

重写中使用了IIm辅助，生成了一些函数和注释。readme文档中类的关系说明，uml图由IIm生成