

程序说明

version 1.0.0

13331375 周腾 865998332@qq.com 15626471092
13331243 田雨佳 1298777685@qq.com 15329100989
13331164 林泽明 kc1236317739@qq.com 18819473310
12330083 方怡欣 329989345@qq.com 18682097194(不在)

修订历史

日期	版本	作者	描述

目录

1	程序功能.....	3
2	实现过程.....	3
3	总结体会.....	3

1.程序功能

完成一个中国象棋“象”步的，ElephantCriticter.java
有卡“象眼”的实现，同时随机产生石头和花朵，美化界面，最终直至屏幕被占满

2 实现过程

继承自 Critter 类，

重载 `getActors()`：搜索 8 个点，判断象眼，最后选择出，可能的位置，存在私有变量数组中

新增一个 `produceFLowerOrRock()`方法：采用随机数，根据随机数来创建不同颜色的石头和花朵

重载 `makeMove(Location loc)`：把 `produceFLowerOrRock()`方法欠如其中

重载 `public ArrayList<Location> getMoveLocations()`：直接返回存有位置的私有变量

3.总结

本来有更完整的版本的， 鉴于对网格上的删除和放置元素，不是很深入了解，那个更好的版本，常常报异常。后面发现原来

```
// getGrid().put(c_l, new Rock(Color.RED));  
    (new Rock(Color.RED)).putSelfInGrid(getGrid(),c_l);
```

这两种添加方式，有很大区别，用注释掉的语句添加，会导致 grid 的找不到，神烦。 后面发现还有空指针的异常，因为经常删除和添加，又不是很清楚，所有这种错误，也搞不清楚。

故找了更简单的版本，还需要深入理解。总的来说，算是代码碰壁多的时候，例如什么 `ArrayList<Actor>.add` 必须要添加非 `null`

