

توضیحات پروژه (Pentago Game)

1. صفحه ی بازی به صورت زیر می باشد. توجه شود که این صفحه شامل Unicode بوده که ممکن است در cmd به درستی نشان داده نشود.

	A	B	C		D	E	F
1	●	●	○		○	○	○
2	●	○	●		○	○	○
3	○	○	○		●	●	○

4	○	○	○		●	●	○
5	○	○	○		○	○	●
6	○	○	○		○	○	○
End Game:							
Winner : Player 1 ●							
ZOHREH wins!							

Figure1 Board Game - Default Scheme

	A	B	C		D	E	F
1	●	●	○		○	○	○
2	●	○	●		○	○	○
3	○	○	○		●	●	○

4	○	○	○		●	●	○
5	○	○	○		○	○	●
6	○	○	○		○	○	○
End Game:							
Winner : Player 1 ●							
ZOHREH wins!							

Figure2 Board Game - Dracula Scheme

2. بازیکن اول با مهره های ● و بازیکن دوم با مهره های ● بازی می کند.

3. برای ورودی دادن به برنامه در هر نوبت بازیکن ابتدا برای قرار دادن یک مهره در صفحه ی بازی یک رشته با فرمت CI می کند که C یک کاراکتر از A تا F است و ستون را مشخص می کند و I یک عدد از 1 تا 6 است که ردیف را مشخص می کند. سپس از بازیکن خواسته می شود که عدد بلوکی که قصد چرخاندن آن را دارد وارد کند(عدد از 1 تا 4 + Enter) و پس از آن از بازیکن جهت چرخش خواسته می شود که با وارد کردن 1 چرخش در جهت ساعتگرد با وارد کردن 1- در جهت پاد ساعتگرد انجام می شود.

4. در هر حرکت(قرار دادن مهره و چرخاندن بلوک) برنده شدن و به پایان رسیدن بازی چک می شود و اگر شخصی برنده شد بلافاصله بازی به پایان رسیده و نتیجه اعلام می شود.(مشابه بازی آنلاین) در حالتی که بازیکنی در آخرین محل خالی در صفحه ی بازی مهره ی خود را قرار می دهد و در صورت بنده نشدن هیچ کدام از بازیکن ها با این حرکت، بازیکن چرخاندن را هم انجام می دهد و اگر باز توالی پنج تایی مهره ها پیدا نشود، تساوی اعلام شده و بازی خاتمه می یابد.

5. در ساخت این پروژه از JDK 14 استفاده شده است.

6. توضیح مختصری در مورد کلاس ها:

Player : کلاس بازیکن که اطلاعات آن را از قبیل نام و شماره نوبت آن را نگه می دارد.

Block : کلاس بلوک که بلوک های صفحه ی بازی را شبیه سازی می کند و متد هایی برای قرار دادن مهره و چرخاندن بلوک دارد.

Board : کلاس صفحه بازی که شامل چهار بلوک بوده و متد هایی برای چاپ صفحه، قرار دادن مهره و انتخاب و چرخاندن بلوک (این دو متد از متد های کلاس بلوک استفاده می کنند) چک کردن پایان بازی و ... دارد.

GameManager: کلاس مدیریت بازی که متدهایی برای چاپ کردن نتیجه، انجام حرکت و تعویض نوبت، شروع بازی و ... دارد و بازیکن ها و صفحه بازی در آن ساخته شده و به طور کلی بازی در آن مدیریت می شود.

Main: کلاس اجرای برنامه و دارای متد **main**