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.

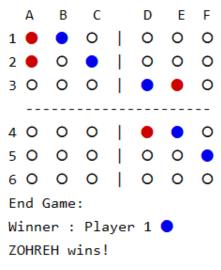


Figure 1 Board Game - Default Scheme



Figure 2 Board Game - Dracula Scheme

- 2. بازیکن اول با مهره های 🗨 و بازیکن دوم با مهره های 🛑 بازی می کند.
- 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 14 JDK 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