

Skakspil

Sandra Jensen og Gitte Stampe Jochimsen

Vi har besluttet at lave et spil, og efter yderligere overvejelser er vi nået frem til, at vi vil lave et skakspil. Vi har valgt skak, da vi herved kan benytte mange af de begreber, som vi har lært i objekt-orienteret programmering.

Brugergrænseflade

For at skakspillet kan ses af andre brugere har vi valgt at lave en applet. Denne applet vil bestå af en brugergrænseflade, som vil indeholde

- skakbræt
- brikker (sort og hvid)

Krav til spil

- To spiller mod hinanden, dvs. at man ikke kan spille mod maskinen
- Skakbrikkerne skal kunne flyttes ved at trække den med musen. (MouseListener)
- Brikkerne skal følge de mønstre der gælder for den pågældende brik
- Skal kunne genkende om der allerede står en brik på feltet og i så fald bliver denne slået og fjernet fra skakbrættet.
- Hvis ens egen brik står på feltet er flytningen ikke tilladt.

For at programmet ikke skal blive for omfattende har vi valgt at se bort fra visse regler:

- at kongen ikke kan sætte sig selv i skak
- rokade
- forvandling

Dog vil vi prøve at gøre spillet fleksibelt, således de fravalgte regler kan implementeres senere.

Redskaber

Til at implementere spillet vil vi bruge Swing til at lave brugergrænsefladen.

Vi medtager tråde således at spillet bliver mere flydende.

Derudover inddrager vi de forskellige objekt orienterede begreber.