

Platformy programistyczne .Net i Java

# Wielowątkowa aplikacja okienkowa w technologii Java.

Dominik Derkacz & Paweł Halikowski

13 czerwca 2025



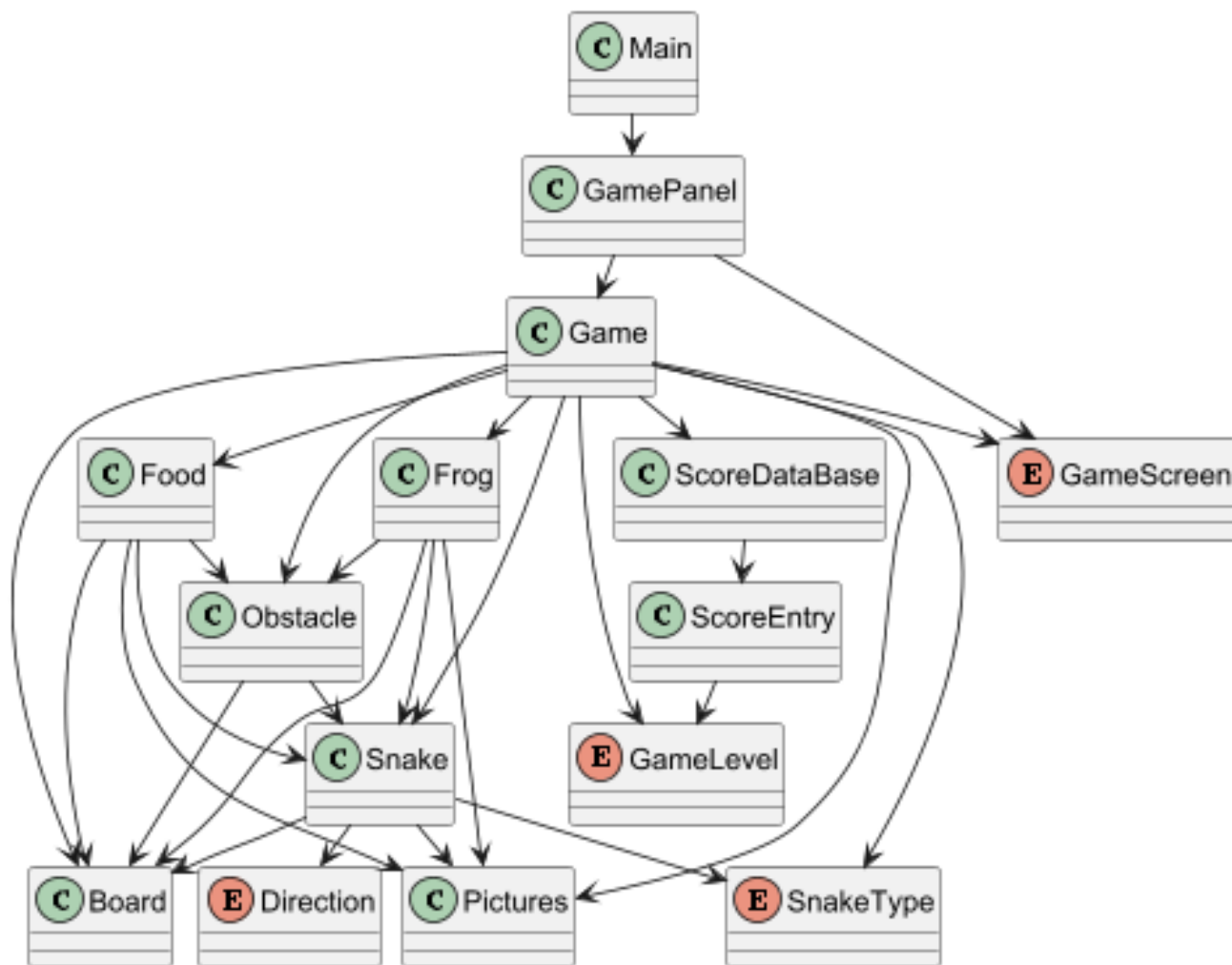
Politechnika  
Wrocławska

---

Wydział: Wydział Elektroniki Fotoniki i Mikrosystemów  
Kierunek: Automatyka i Robotyka  
Prowadzący: dr inż. Aneta Górniak  
Termin zajęć: Wtorek, 18<sup>55</sup> - 20<sup>35</sup>, Grupa 1  
Temat: Wielowątkowa aplikacja okienkowa w technologii Java.  
Skład grupy: Dominik Derkacz 275446  
Paweł Halikowski 275503  
Data: 13.06.2025 r.

---

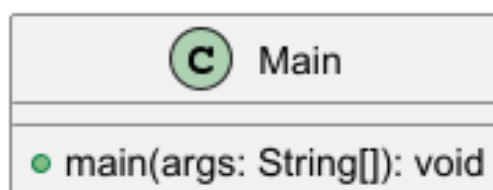
## Ogólny diagram klas



Rysunek 1: Ogólny przegląd klas projektu Snake

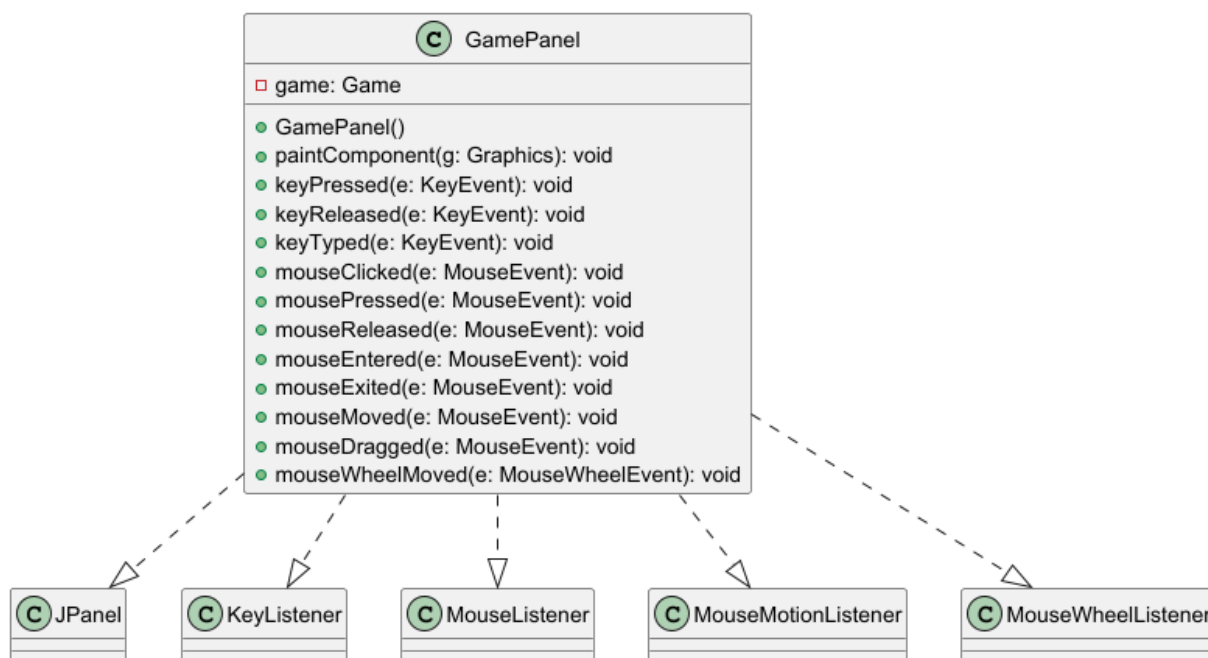
## Diagramy szczegółowe klas i enumów

### Main



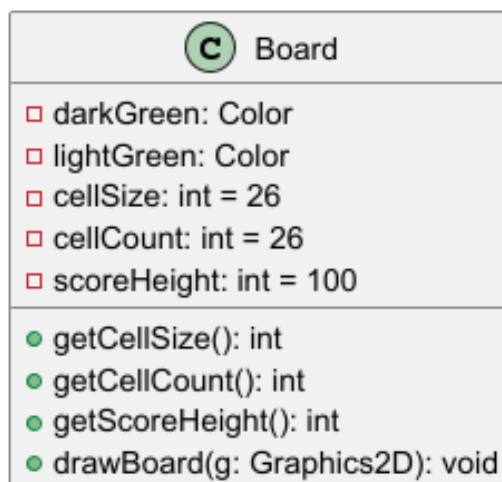
Rysunek 2: Klasa Main

### GamePanel



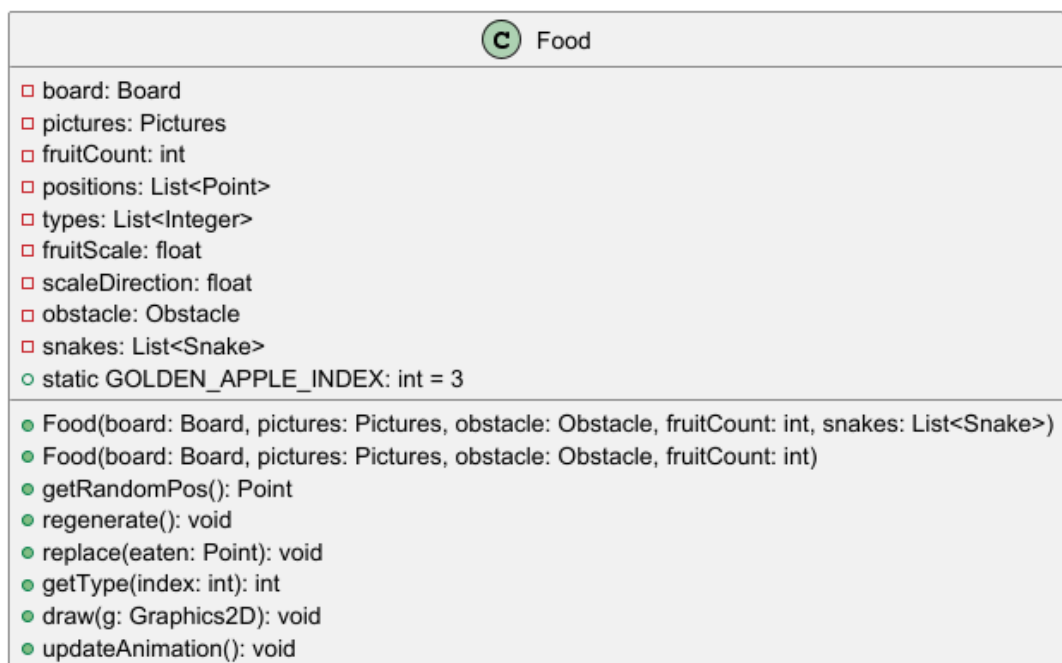
Rysunek 3: Klasa GamePanel

### Board



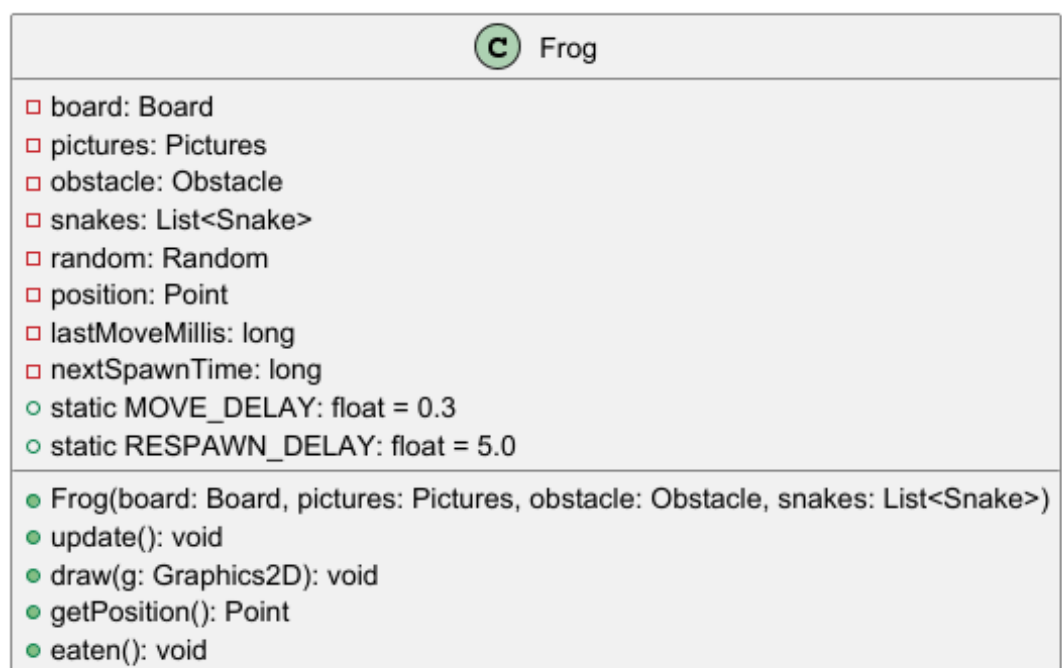
Rysunek 4: Klasa Board

## Food



Rysunek 5: Klasa Food

## Frog



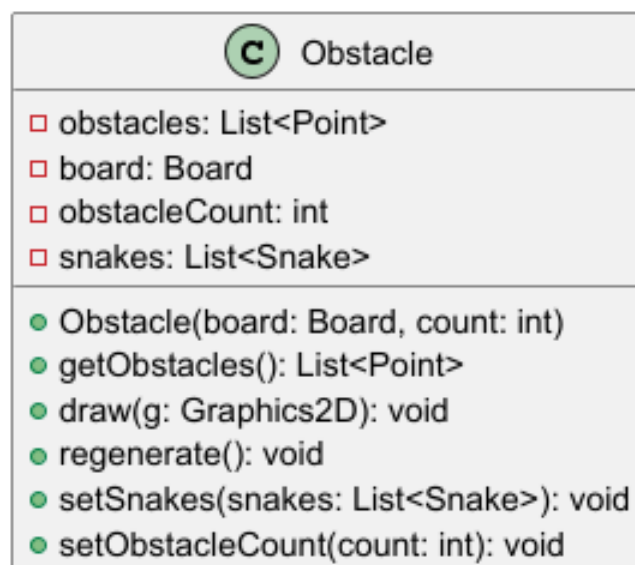
Rysunek 6: Klasa Frog

## Game



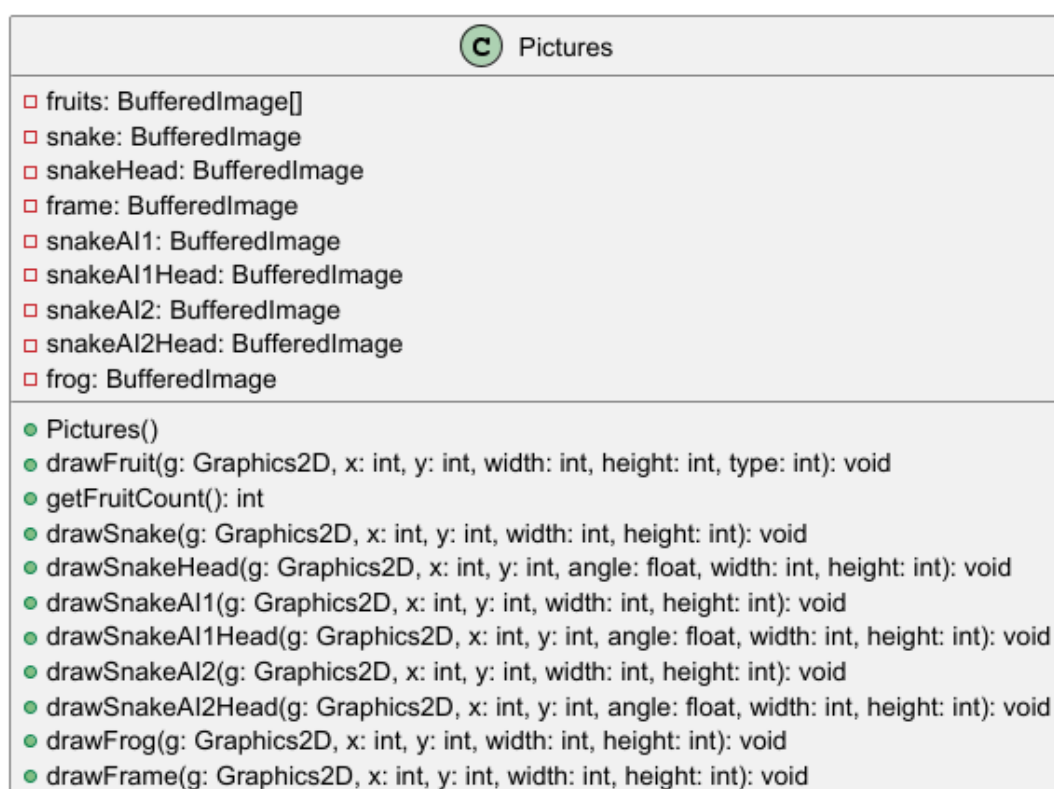
Rysunek 7: Klasa Game

## Obstacle




Rysunek 8: Klasa Obstacle

## Pictures




Rysunek 9: Klasa Pictures

## ScoreDataBase

 ScoreDataBase
<ul style="list-style-type: none"><li>□ static FILE_NAME: String = "scores.db"</li><li>□ static MAX_ENTRIES: int = 100</li><li>□ scores: List&lt;ScoreEntry&gt;</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● ScoreDataBase()</li><li>● addScore(score: int, level: GameLevel): void</li><li>● getScores(): List&lt;ScoreEntry&gt;</li></ul>

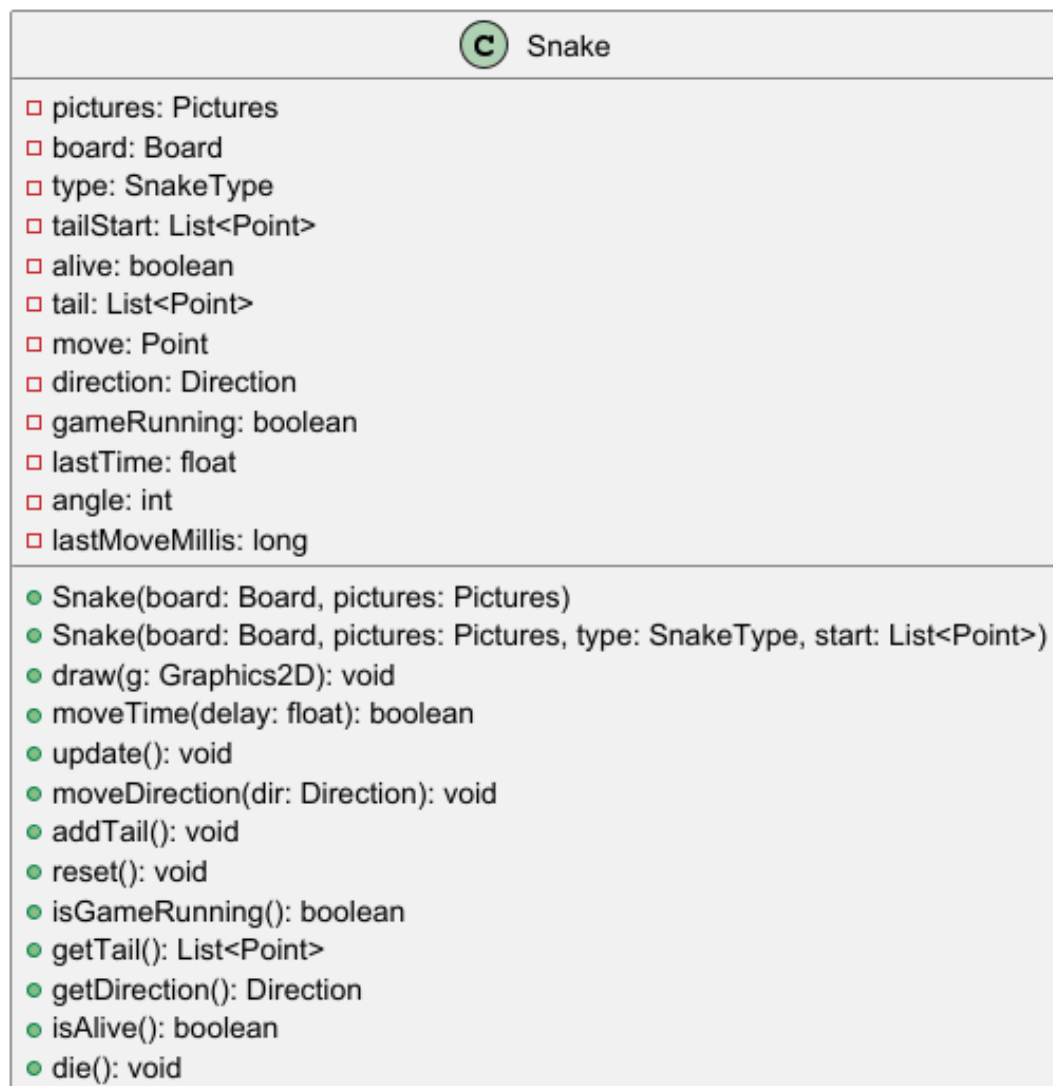
Rysunek 10: Klasa ScoreDataBase

## ScoreEntry

 ScoreEntry
<ul style="list-style-type: none"><li>□ dateTime: String</li><li>□ score: int</li><li>□ level: GameLevel</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>● ScoreEntry(dateTime: String, score: int, level: GameLevel)</li><li>● ScoreEntry(dateTime: String, score: int)</li><li>● getDateTime(): String</li><li>● getScore(): int</li><li>● getLevel(): GameLevel</li></ul>

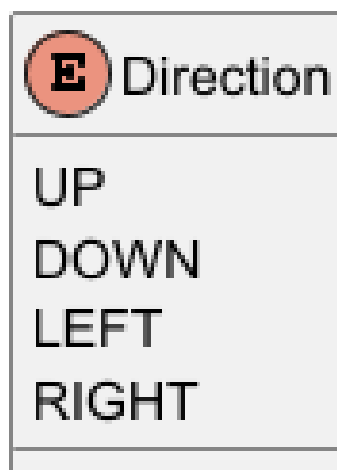
Rysunek 11: Klasa ScoreEntry

## Snake



Rysunek 12: Klasa Snake

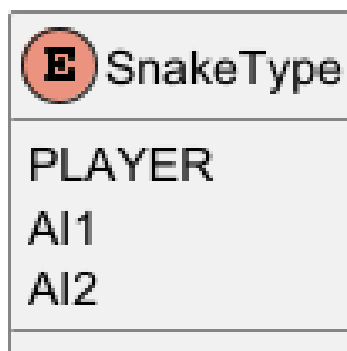
## Direction



Rysunek 13: Enum Direction



## SnakeType



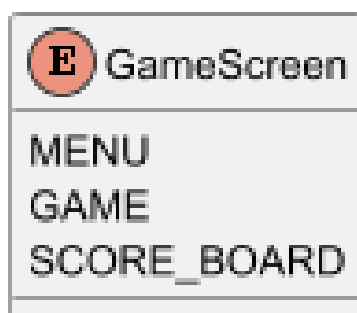
Rysunek 14: Enum SnakeType

## GameLevel



Rysunek 15: Enum GameLevel

## GameScreen



Rysunek 16: Enum GameScreen