

Platformy programistyczne .Net i Java

Wielowątkowa aplikacja okienkowa w technologii Java.

Dominik Derkacz & Paweł Halikowski

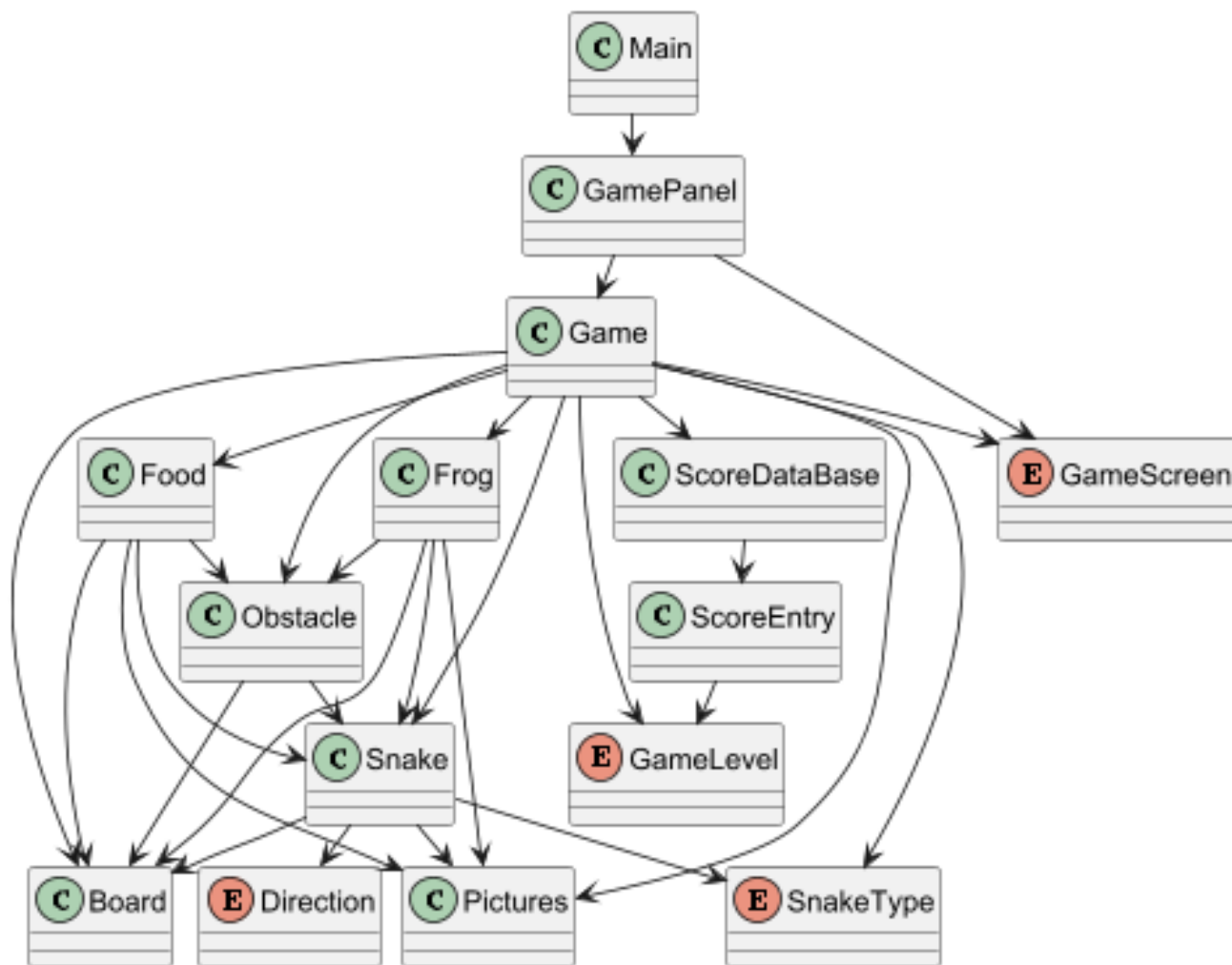
13 czerwca 2025



Politechnika
Wrocławska

Wydział: Wydział Elektroniki Fotoniki i Mikrosystemów
Kierunek: Automatyka i Robotyka
Prowadzący: dr inż. Aneta Górniak
Termin zajęć: Wtorek, 18⁵⁵ - 20³⁵, Grupa 1
Temat: Wielowątkowa aplikacja okienkowa w technologii Java.
Skład grupy: Dominik Derkacz 275446
Paweł Halikowski 275503
Data: 13.06.2025 r.

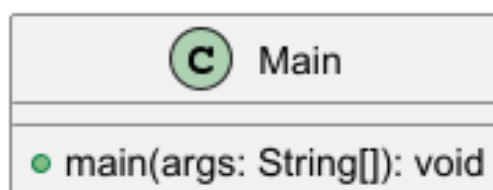
Ogólny diagram klas



Rysunek 1: Ogólny przegląd klas projektu Snake

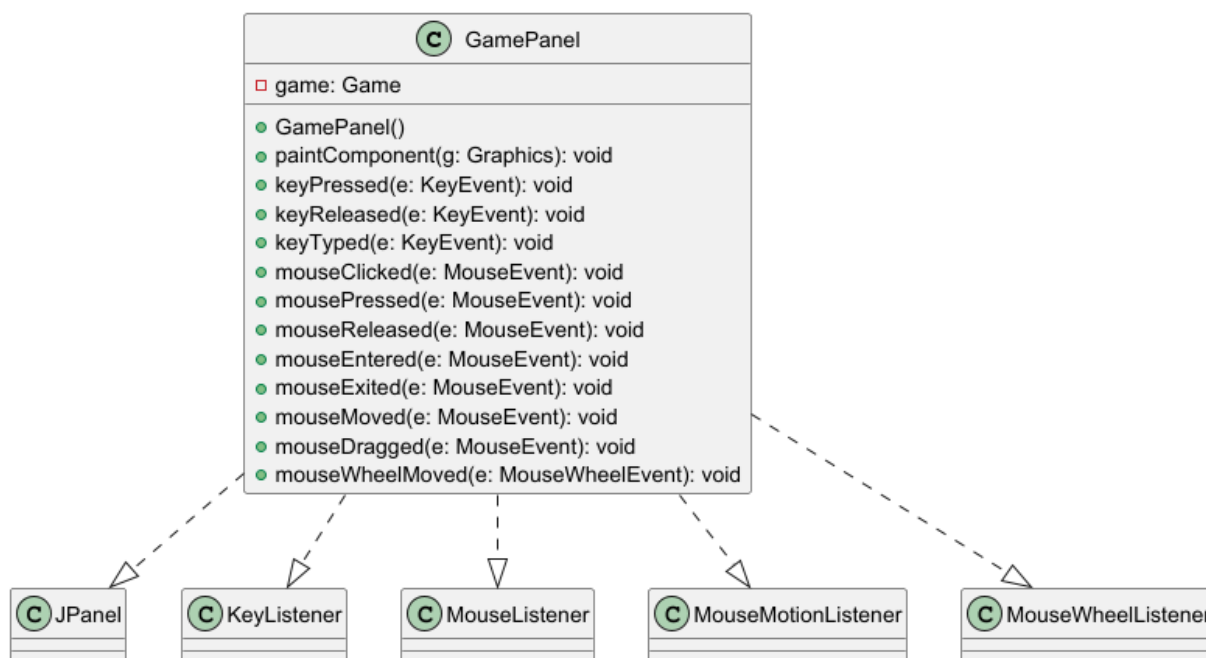
Diagramy szczegółowe klas i enumów

Main



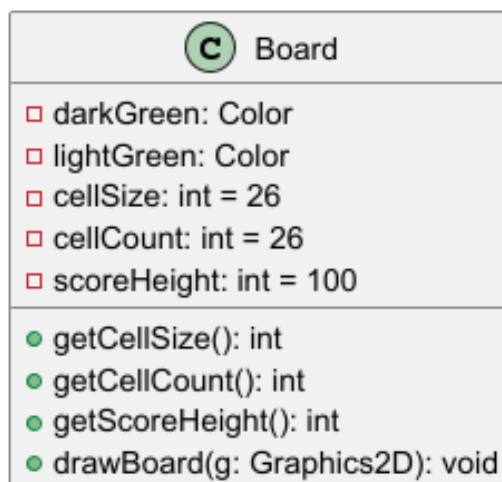
Rysunek 2: Klasa Main

GamePanel



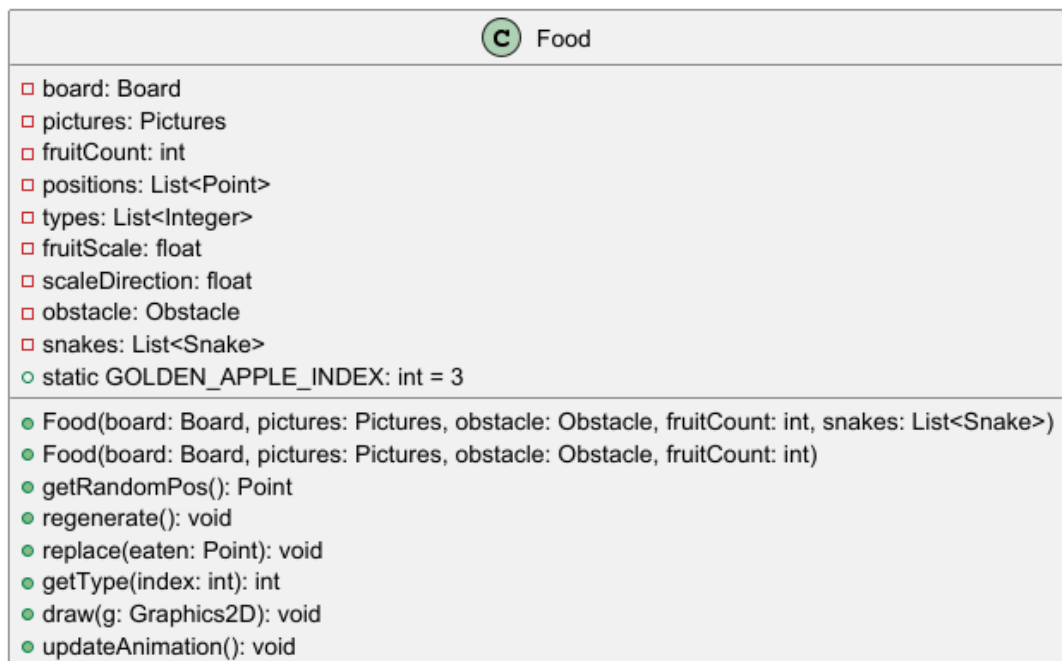
Rysunek 3: Klasa GamePanel

Board



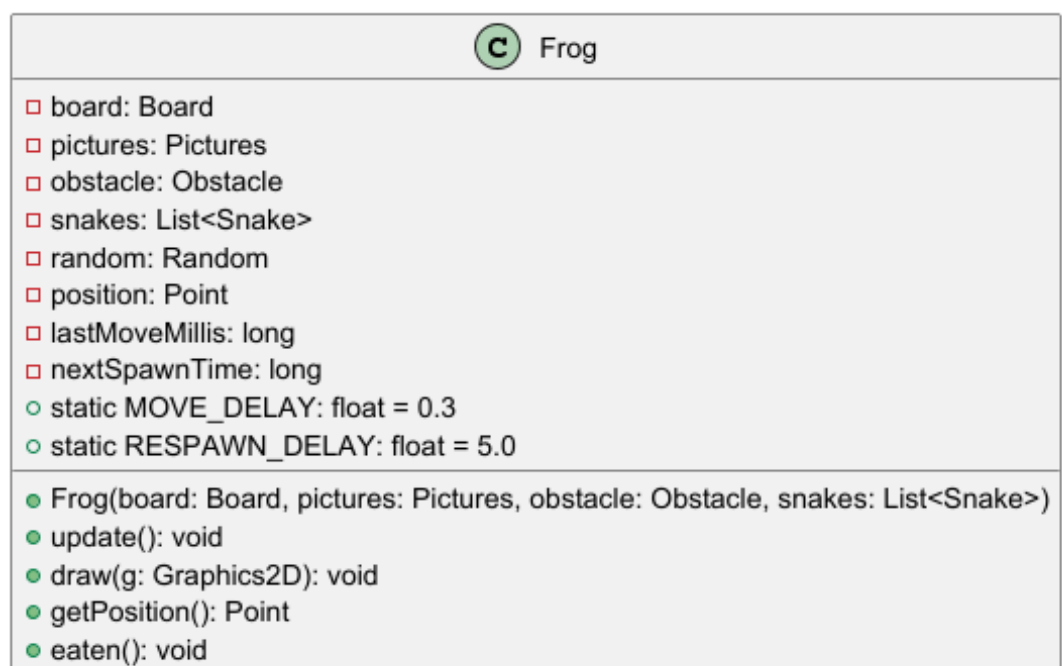
Rysunek 4: Klasa Board

Food



Rysunek 5: Klasa Food

Frog



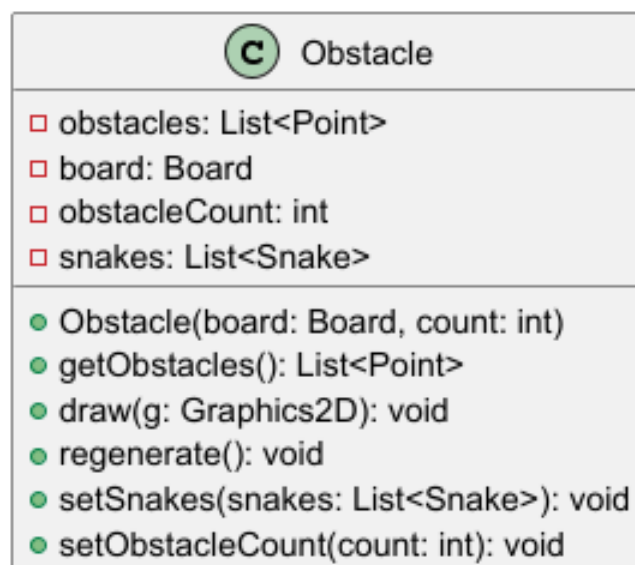
Rysunek 6: Klasa Frog

Game



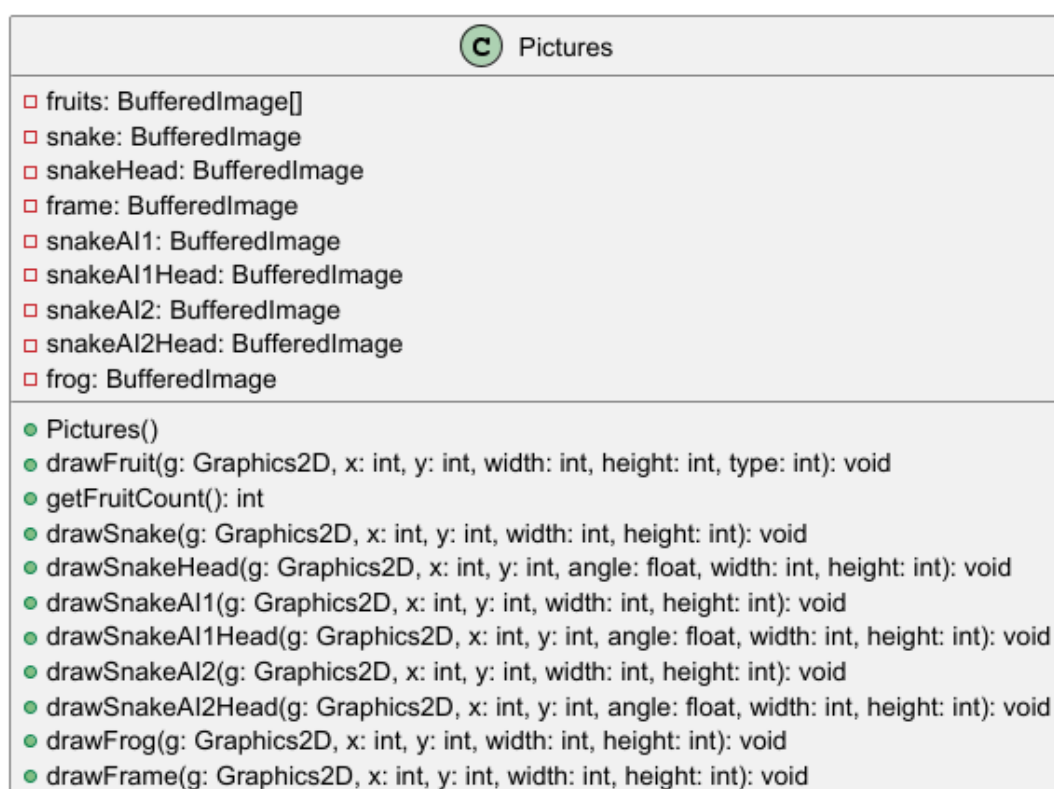
Rysunek 7: Klasa Game

Obstacle




Rysunek 8: Klasa Obstacle

Pictures




Rysunek 9: Klasa Pictures

ScoreDataBase

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

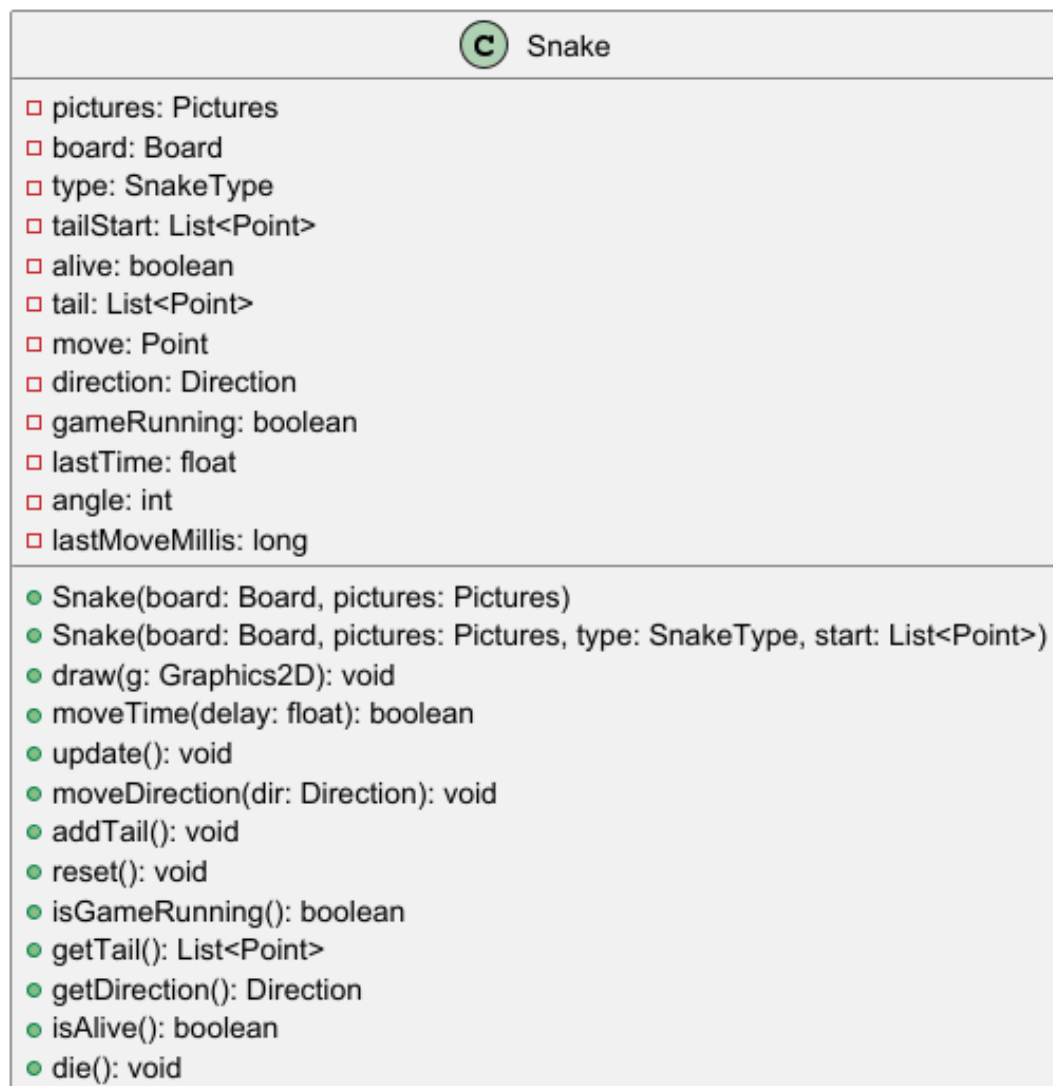
Rysunek 10: Klasa ScoreDataBase

ScoreEntry

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

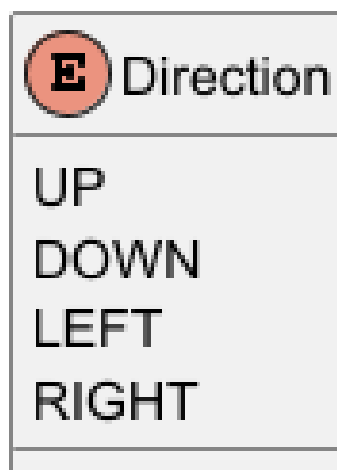
Rysunek 11: Klasa ScoreEntry

Snake



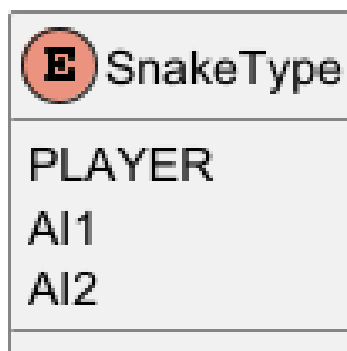
Rysunek 12: Klasa Snake

Direction



Rysunek 13: Enum Direction

SnakeType



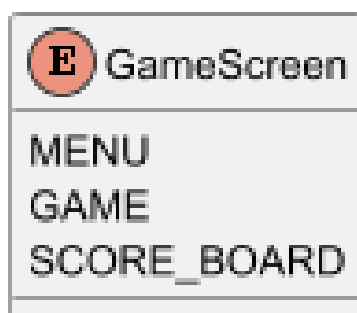
Rysunek 14: Enum SnakeType

GameLevel



Rysunek 15: Enum GameLevel

GameScreen



Rysunek 16: Enum GameScreen