

Klasa ObjectType.cs:

Klasa koja u sebi sadrzi enumeraciju koja se koristi za objekte koji se stavljaju na matricu
Moze biti coveculjak ili gradjevina

Klasa Ucitavac.cs:

Klasa koja vrsi citanje odredenog stanja table iz zadatog ulaznog fajla.

Klasa Tabla.cs:

Klasa koja sadrzi sledece metode:

- konstruktor - pravi matricu na kojoj ce da se igra
- kopirajuci konstruktor
- mozeDaPomeri - metoda koja proverava da li je pomeranje figure moguće
- mozeDaGradi - metoda koja proverava da li je gradnja na odredenom polju za odredjenu figuru moguća
- pomeri - metoda koja pomera zadatu figuru na zadato polje
- gradi - metoda koja gradi jednu gradjevinu na zadato polje
- postaviGa - postavlja figuru na zadato polje na pocetku
- odigrajPotez - metoda koja igra Potez zadat u tom formatu
- stampaj - metoda koja printuje ovu matricu u konzoli
- generisiPoteze - metoda koja vraca sve moguće poteze iz trenutnog stanja tablice sa trenutnim igracem
- noMoves - metoda koja vraca da li postoji neki potez koji se može odigrati

Klasa sadrzi matricu polja na kojima se igra i cetiri atributa tipa Coveculjak koji se pomeraju po tabli

Klasa Potez.cs

sadrzi attribute Coveculjka koji se pomera, i attribute Polja odakle se on pomera, gde i gde gradi
od metoda sadrzi konstruktor i kopirajuci konstruktor

Klasa Polje.cs

sadrzi stack objekata koji se nalaze na tom polju, tipa IObject koji je interfejs koji implementiraju klase koje se nalaze na poljima

sadrzi koordinate

metode:

- konstruktor
- kopirajuci konstruktor

JednostavanTakmicar.cs

klasa koja implementira metodu za minimax sa alfa beta odsecanjem i implementira metodu
za staticku procenu situacije smisljenu od strane nas

JednostavanAlfaBeta.cs

Klasa koja implementira metodu za minimax sa alfa beta odsecanjem i koristi metodu
za staticku procenu situacije sa formulom datom u postavci zadatka

JednostavanIgrac.cs

Klasa koja implementira minimax i koristi metodu za staticku procenu situacije sa formulom
datom u postavci zadatka

Ispisivac.cs

Klasa koja otvara fajl za ispis i implementira metode za ispis u fajl

Ispisuje novi red, razmak, potez koji je prosledjen od kompjutera tako da ispisuje
instancu objekta Potez.cs i ispisuje ljudski potez sto podrzava ispisivanje 6 integera
koji su koordinate ljudskog poteza

IObject.cs

Interfejs iz kog se izvode klase koje se nalaze na poljima table

Samo konstruktor

Gradjevina.cs

Predstavlja objekat koji se nalazi na tabli u smislu spratova, a ne igraca

Konstruktor i kopirajuci konstruktor

Game.cs

Sadrzi tablu na kojoj se igra u trenutnoj igri

Sadrzi trenutnog igraca i da li je igra završena

gameWindow: Form

Klasa koja sadrzi i kontrolise GUI za prozor igre

Sadrzi hashtablicu za reference slika koje se smenjuju u prozoru, sadrzi trenutnu igru

dubinu do koje se gleda, da li je igra započeta, koji je način igre i polja za pamćenje ljudskih poteza

Metode:

- ucitavanje prozora

- pravljenje početka za slučaj botvsbot, botvsplayer i playervsplayer, odnosno postavljanje figura na tablu u ta tri slučaja

- Click Listener za slike po kojima se klikce u GUI

- metode za obradu poteza u slučaju klikanja po slikama za sva tri načina igre, botvsbot, botvsplayer i playervsplayer