Kun painetaan nappia ja nappula tippuu laudalle. Kaikki luokat, joita käytetään, ovat olemassa jo valmiiksi. Suoritus alkaa kun actionPerformed nappia kutsutaan NappulanPudotusListenerissä. Pudotetaan nappula painamalla nappia 1 tyhjälle laudalle. ensimmainen pelaaja

title NappulanPudottaminenNeljansuorassa

nappulanPudotusListener->+pelilauta: getNappulakasittelija()

pelilauta-->-nappulanPudotusListener: nappulanKasittelija

nappulanPudotusListener->+nappulaKasittelija: onkoMahdollinenSiirto(1)

nappulaKasittelija-->-nappulanPudotusListener: true

nappulanPudotusListener->+tilannetietoPanel: tilannetietoPanel.getVuoronumero()

tilannetietoPanel-->-nappulanPudotusListener: 1

nappulanPudotusListener->pelilauta: teeYhdenPelaajanSiirtoGraafistaKayttoliittymaaVarten(1, 1)

loop kaydaan kaikki pelaajat lapi, I on pelaajan vuoronumero eli indeksi

pelilauta->+pelaajaI: getVuoronumero()

pelaajaI-->-pelilauta: I

pelilauta->+pelilauta: onkoNeljanSuoraa()

pelilauta->+nappulaKasittelija: onkoRiittavanPitkiaSuoria()

loop kaydaan kaikki pelaajat lapi, I on indeksi

nappulaKasittelija->+pelaajaI: getNappulat()

pelaajaI-->-nappulaKasittelija: pelaajanNappulat

nappulaKasittelija-->-pelilauta: false

end

pelilauta-->-pelilauta: false

pelilauta->+pelilauta: onkoLautaTaynna()

pelilauta->+nappulaKasittelija: onkoLautaTaynna()

loop kaydaan kaikki HashMap-laudan rivit lapi, I on rivin indeksi

nappulaKasittelija->nappulaKasittelija: luoTestattavaJono(riviI)

nappulaKasittelija-->nappulaKasittelija: testattavaJono

nappulaKasittelija-->-pelilauta: false

end

pelilauta-->-pelilauta: false

pelilauta->+nappulaKasittelija: teeSiirto(1, pelaajaI)

nappulaKasittelija->pelaajaI: lisaaUusiNappula(1, 0)

nappulaKasittelija-->-pelilauta:

end

pelilauta->+lautaKasittelija: lisaaNappulatKenttaan(pelaajaLista)

loop kaydaan kaikki pelaajat lapi, I on indeksi

lautaKasittelija->+pelaajaI: getVuoronumero()

pelaajaI-->-lautaKasittelija: 1

lautaKasittelija->+pelaajaI: getNappulat()

pelaajaI-->-lautaKasittelija: nappulalista

lautaKasittelija->lautaKasittelija: lisaaPelaajanNappulat("X", nappulalista)

loop kaydaan kaikki pelaajan nappulat lapi, I on indeksi

lautaKasittelija->+nappula: palautaX()

nappula -->- lautaKasittelija: 1

lautaKasittelija->+nappula: palautaY()

nappula-->- lautaKasittelija: 0

lautaKasittelija->lautaKasittelija: kirjoitaLaudalleNappula("X", 1,0)

end

end

pelilauta->paivitettava: paivita()

nappulanPudotusListener->tilannetietoPanel: paivita()

UUSI PELI

uusiPeliListeneriä kutsutaan actionperformed. pelilaudan onkoNeljanSuoraa ja onkolautataynna tarkistukset toisessa kaaviossa

title UudenPelinAloittaminenJosNeljansuora

uusiPeliListener->neljansuora: lopetaPeli()

neljansuora->+pelilauta: lopetaPeli()

loop kaydaan kaikki pelaajat lapi, I on indeksi

pelilauta->pelaajaI: poistaNappulat()

end

pelilauta->+pelilauta: taytaPelilauta()

pelilauta->-lautaKasittelija: kirjoitaLaudalle(".")

pelilauta->-paivitettava: paivita()

uusiPeliListener->tilanneTietoPanel: aloitaUusiPeli()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: removeAll()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: alustaVuoronumero()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: setVuorossaoleva()

tilanneTietoPanel->+tilanneTietoPanel: haeOikeanPelaajanNimi()

loop kaydaan kaikki pelaajat lapi, I on indeksi

tilanneTietoPanel->+pelaajaI: getVuoronumero()

pelaajaI-->-tilanneTietoPanel: vuoronumeroI

tilanneTietoPanel->+pelaajaI: getNimi()

pelaajaI-->-tilanneTietoPanel: nimiI

tilanneTietoPanel-->-tilanneTietoPanel: nimiI

end

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: luoTietopaneeli()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: paivita()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: alustaKierroksenVuoronumero()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: setKukaVuorossa()

tilanneTietoPanel->+pelilauta: onkoNeljanSuoraa()

pelilauta-->-tilanneTietoPanel: true

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: ilmoitaVoittaja()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: removeAll()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: alustaKierroksenVuoronumero()

tilanneTietoPanel->tilanneTietoPanel: setKukaVuorossa()

uusiPeliListener->piirtoalusta: paivita()

VARIN VAIHTAMINEN

actionperformed varinvaihtolistener

title PelilaudanVarinVaihtaminen

varinvaihtoListener->varinvaihtoListener: setVaripaletinNumero()

varinvaihtoListener->varinvaihtoListener: vaihdaVarit(varilista)

varinvaihtoListener->piirtoalusta: vaihdaTaustavaria(musta)

piirtoalusta->piirtoalusta: setBackground(musta)

varinvaihtoListener->piirtoalusta: vaihdaPelaajanVaria(oranssi, 1)

varinvaihtoListener->piirtoalusta: vaihdaPelaajanVaria(magenta, 2)

varinvaihtoListener->piirtoalusta: paivita()

piirtoalusta->piirtoalusta: repaint()