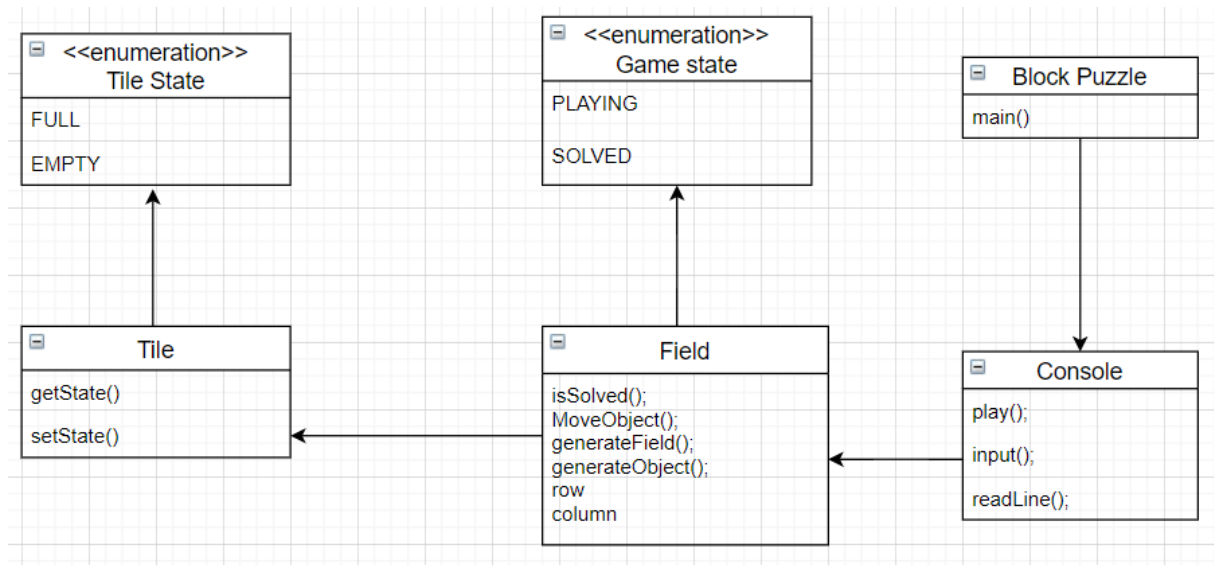
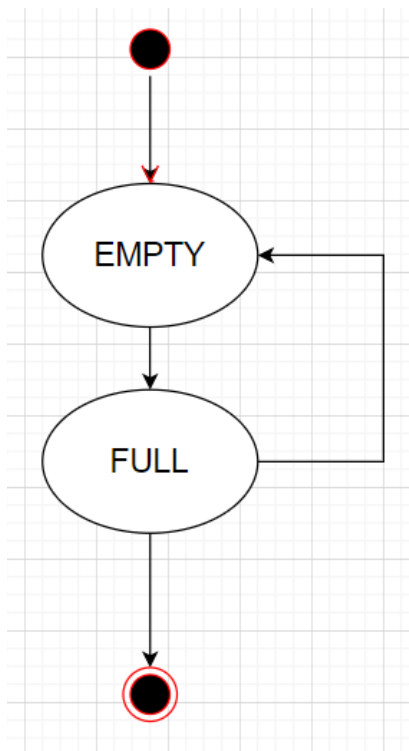
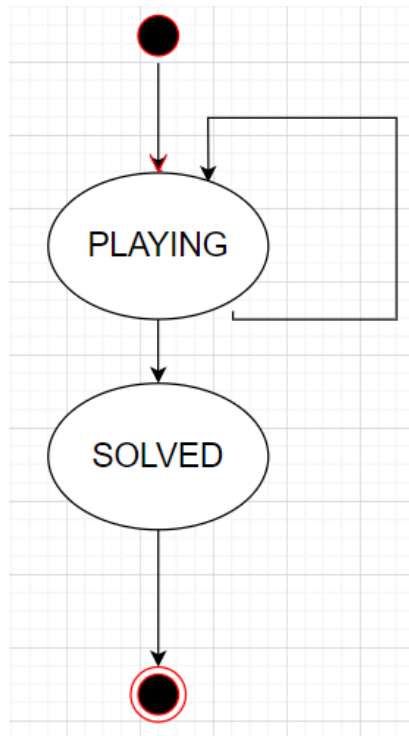


- blockpuzzle - základný balík, obsahuje hlavné triedy aplikácie.
  - BlockPuzzle - hlavná trieda aplikácie s metódou main.
- blockpuzzle.core - balík obsahuje triedy definujúce logiku herného poľa, nezávislé od používateľského rozhrania.
  - Field - trieda reprezentujúca herné pole a jeho funkčnosť. Herné pole obsahuje dlaždice a objekty.
  - Tile - trieda reprezentujúca dlaždicu herného poľa.
  - TileState - enumeračný typ vyjadrujúci stav dlaždice.
  - GameState - enumeračný typ vyjadrujúci stav hry.
- blockpuzzle.console - balík obsahuje triedy definujúce interakciu s používateľom.
  - Console - trieda definujúca interakciu hry s používateľom.





### Spôsob **generovania herného poľa**

Vygeneruje sa herne pole pomocou metódy `generateField`, a tak isto sa vygenerujú objekty ktoré budú dohromady dávať tvar obdĺžnika. Tieto objekty budú uložené mimo hráčske pole.

### Spôsob **overovania stavov hry**

Hra sa dovtedy pokiaľ neostane ani jedno prázdne miesto a všetky objekty budú použité.

### Spôsob **prechodu medzi stavmi dlaždíc**, ťahy hráča

Hráč bude klikaním premiestňovať objekty a vkladať ich do vyznačeného poľa toľko krát koľko bude potrebovať.