



## Field

Interface reprezentující hrací pole desky.

## Board

Hrací deska, která se skládá z jednotlivých polí typu Field.

## BorderField

Implementace rozhraní Field. Reprezentuje hraniční pole hrací plochy pro zjednodušení implementace při práci s políčky.

## Disk

Prvek, který lze umisťovat na hrací pole. V našem případě jde o bílý/černý kámen příslušného hráče.

## Rules

Rozhraní předpisující vytváření pravidel hry, která určují, jak se bude vytvářet hrací deska, kolik bude k dispozici kamenů atd.

## Game

Hlavní objekt, který zaštiťuje celou hru a uchovává o ní veškeré informace, jako jsou hráč, deska, skóre, zbývající čas a další.

## ReversiField

Konkrétní implementace rozhraní Field reprezentující hrací pole hry Reversi. Umožňuje přidat na pole kámen, zná své okolí atd.

## ReversiRules

Implementace rozhraní Rules, definující vytváření konkrétních hracích polí a disků.

## Player

Rozhraní reprezentující hráče ve hře. Určuje, jak se může hráč chovat, ať už je to počítač nebo člověk, dává mu možnost přidat disk nebo například kontrolovat zda má ještě nějaké disky k dispozici.

## AbstractPlayer

Abstraktní třída implementující interface Player. Jelikož některé implementace metod by se v dalších třídách opakovaly, tak se implementují zde a ostatní třídy dědí od AbstractPlayer místo Player.

## Human

Zastupuje člověka jako hráče ve hře.

## AI

Interface, který předepisuje chování počítače jako hráče, tedy konkrétního algoritmu. Bude předepisovat například metodu ve významu „zvol nejvhodnější pozici kamene“.

## AIAlgorithm

Jedná se o implementaci konkrétního algoritmu, podobně jako je to v případě polí a pravidel.