

Politechnika Warszawska
Wydział Elektryczny

SPECYFIKACJA IMPLEMENTACYJNA
"WIREWORLD"

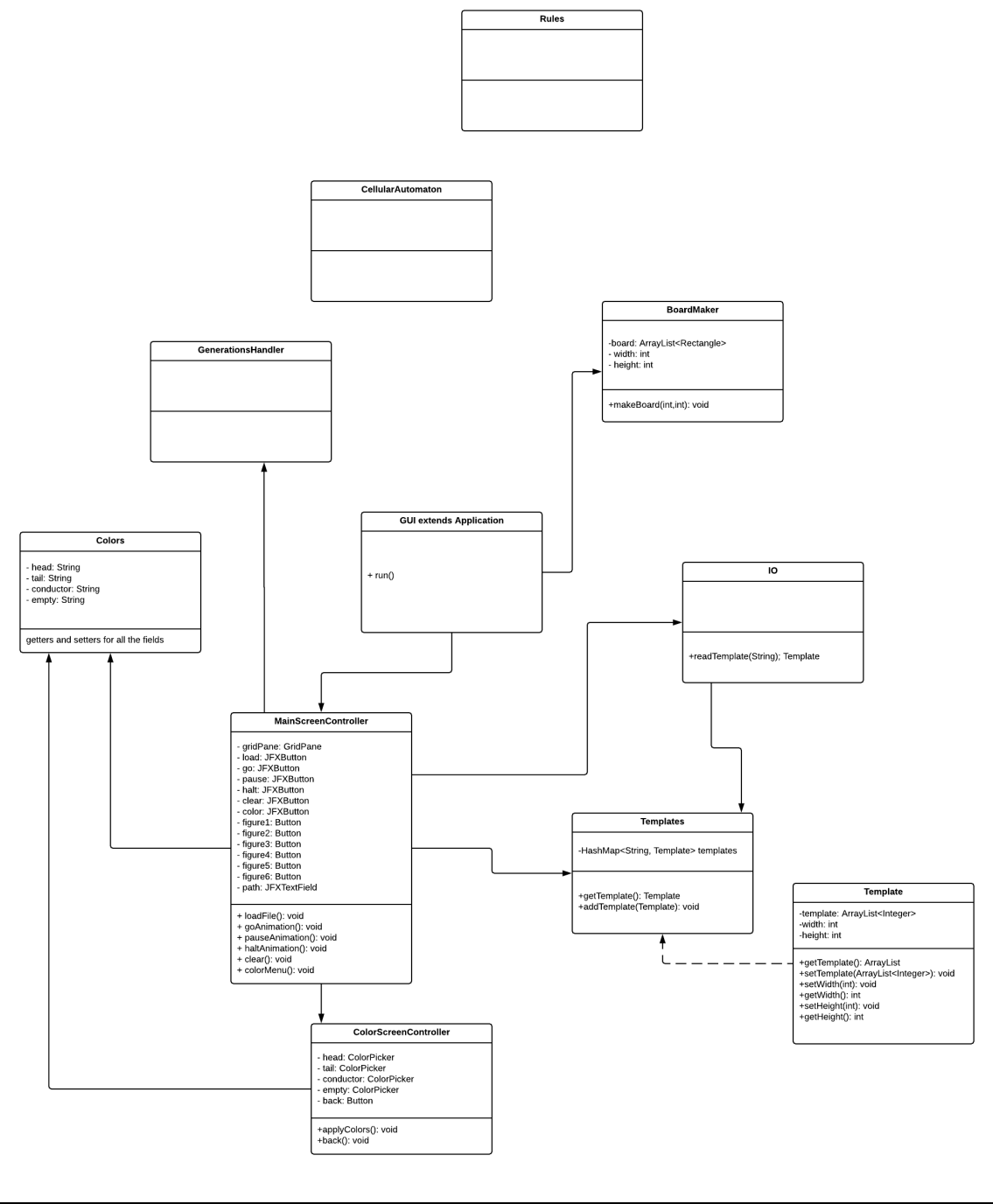
Autorzy:
GRZEGORZ KOPYT
DANIEL SPORYSZ

11 maja 2018

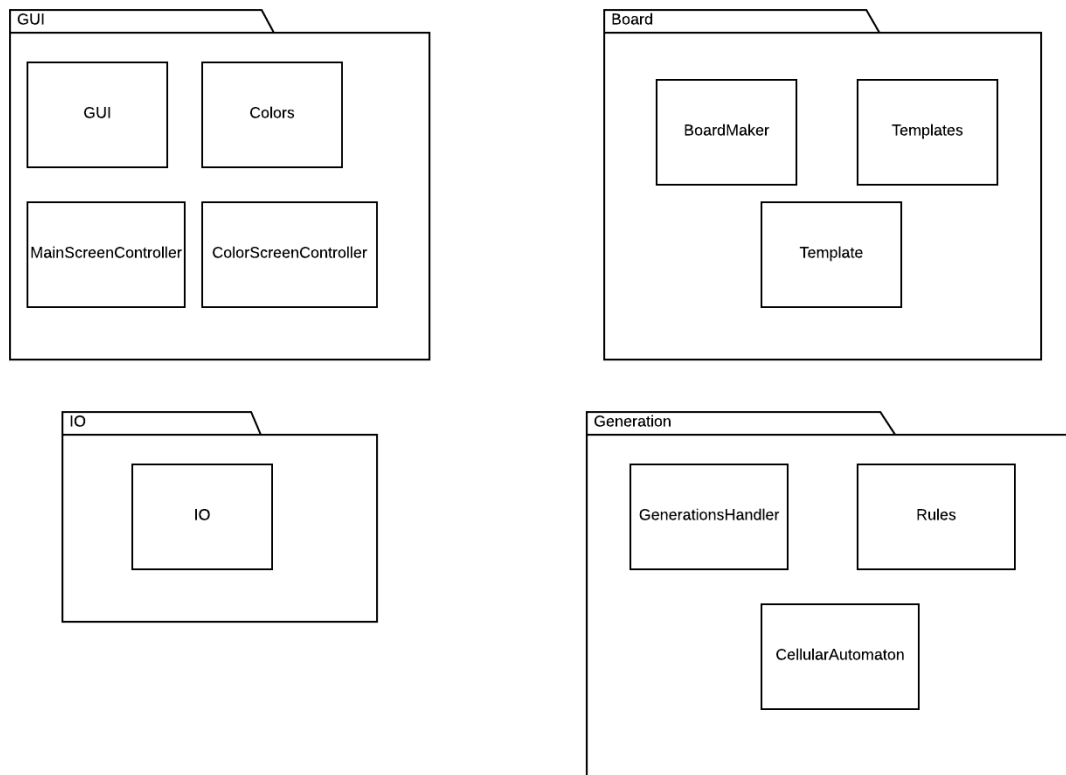
Spis treści

1	Diagram klas	2
2	Diagram pakietów	3
3	Pakiet GUI	3
3.1	Pliki .fxml:	3
3.2	GUI	3
3.2.1	Pola	3
3.2.2	Metody	3
3.3	MainScreenController	4
3.3.1	Pola	4
3.3.2	Metody	4
3.4	ColorScreenController	4
3.4.1	Pola	5
3.4.2	Metody	5
3.5	Colors	5
3.5.1	Pola	5
3.5.2	Metody	5
4	Pakiet IO	5
4.1	IO	5
4.1.1	Pola	6
4.1.2	Metody	6
5	Pakiet Board	6
5.1	BoardMaker	6
5.1.1	Pola	6
5.1.2	Metody	6
5.2	Factory	6
5.2.1	Pola	6
5.2.2	Metody	6
6	Pakiet Generation	6
6.1	Animation	6
6.1.1	Pola	6
6.1.2	Metody	6
7	Przepływ Sterowania	6
8	Testy klas i pakietów	6
8.1	GUI	6

1 Diagram klas



2 Diagram pakietów



3 Pakiet GUI

Zawiera dodatkową bibliotekę: jfoenix.

3.1 Pliki .fxml:

- **MainScreen.fxml**
- **ColorScreen.fxml**

3.2 GUI

Rozszerza klasę `Application` z `javafx`.

3.2.1 Pola

brak

3.2.2 Metody

- **main**
Standardowo wywołuje metodę `launch`.
- **start**
Wczytuje plik `MainScreen.fxml`, przygotowuje całą scenę i wyświetla ją w wymiarach (800, 600).

3.3 MainScreenController

Kontroler sceny MainScreen.fxml.

3.3.1 Pola

- GridPane gridPane
- JFXButton load
- JFXButton go
- JFXButton pause
- JFXButton halt
- JFXButton clear
- JFXButton color
- Button figure1
- Button figure2
- Button figure3
- Button figure4
- Button figure5
- Button figure6
- JFXTextField path

3.3.2 Metody

- **loadFile**
Standardowo wywołuje metodę launch.
- **goAnimation**
Uruchamia animacje wywołując metodę z klasy Animation.
- **pauseAnimation**
Pauzuje animacje metodą z klasy Animation.
- **haltAnimation**
Powoduje powrót animacji do punktu początkowego.
- **clear**
Zmienia kolor każdej komórki w tablicy na biały.
- **colorMenu**
Wyświetla okno z pliku ColorMenu.fxml

3.4 ColorScreenController

Kontroler sceny ColorScreen.fxml.

3.4.1 Pola

- `ColorPicker head`
- `ColorPicker tail`
- `ColorPicker conductor`
- `ColorPicker empty`

3.4.2 Metody

- **`back`**
Powoduje powrót do `MainScreen`.
 - **`applyColors`**
Pobiera z obiektów klasy `ColorPicker` informacje o kolorach i przekazuje je klasie `Colors`.
-

3.5 Colors

Kontroler sceny `ColorScreen.fxml`.

3.5.1 Pola

- `String head`
- `String tail`
- `String conductor`
- `String empty`

3.5.2 Metody

- **`getHead`**
 - **`setHead`**
 - **`getTail`**
 - **`setTail`**
 - **`getConductor`**
 - **`setConductor`**
 - **`getEmpty`**
 - **`setEmpty`**
-

4 Pakiet IO

4.1 IO

krótki opis klasy

4.1.1 Pola

4.1.2 Metody

5 Pakiet Board

5.1 BoardMaker

Odpowiada za stworzenie tablicy obiektów klasy Rectangle. Tablica ta będzie służyła jako obszar edytowany przez użytkownika, a także będzie na niej wyświetlana animacja.

5.1.1 Pola

5.1.2 Metody

5.2 Factory

krótki opis klasy

5.2.1 Pola

5.2.2 Metody

6 Pakiet Generation

6.1 Animation

krótki opis klasy

6.1.1 Pola

6.1.2 Metody

7 Przepływ Sterowania

8 Testy klas i pakietów

8.1 GUI

Scenariusze

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Kryteria oceny poprawnej pracy

- 1.

- 2.
- 3.
- 4.
- 5.