

Politechnika Warszawska
Wydział Elektryczny

SPECYFIKACJA IMPLEMENTACYJNA
"AUTOMAT KOMÓRKOWY"

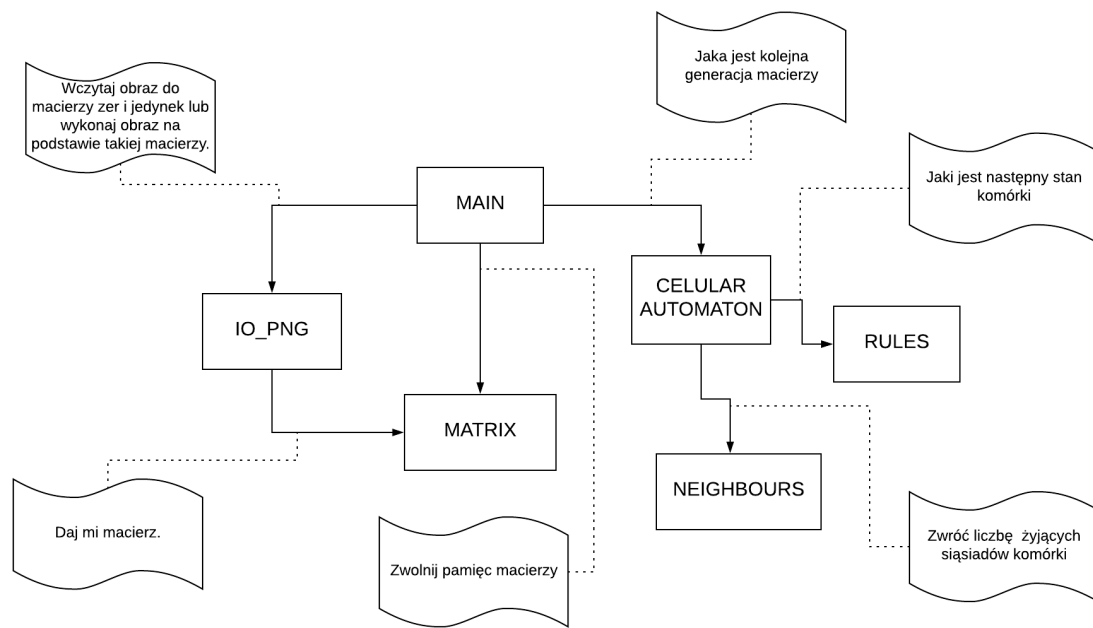
Autorzy:
GRZEGORZ KOPYT
DANIEL SPORYSZ

10 maja 2018

Spis treści

1	Diagram klas i pakietów	2
2	Pakiet GUI	2
2.1	Main	2
2.1.1	Pola	2
2.1.2	Metody	2
2.2	MainController	2
2.2.1	Pola	2
2.2.2	Metody	3
3	FXML	3
4	Pakiet Logic	3
4.1	Logic	3
4.1.1	Pola	4
4.1.2	Metody	4
5	Pakiet IO	4
5.1	IO	4
5.1.1	Pola	4
5.1.2	Metody	4
6	Pakiet Board	4
6.1	BoardMaker	4
6.1.1	Pola	4
6.1.2	Metody	4
6.2	Factory	4
6.2.1	Pola	4
6.2.2	Metody	4
7	Pakiet Animation	4
7.1	Animation	4
7.1.1	Pola	4
7.1.2	Metody	4
8	Przeływ Sterowania	4
9	Testy klas i pakietów	5
9.1	GUI	5

1 Diagram klas i pakietów



2 Pakiet GUI

Zawiera dodatkową bibliotekę: jfoenix.

2.1 Main

Rozszerza klasę Application z javafx.

2.1.1 Pola

brak

2.1.2 Metody

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

2.2 MainController

Kontroler sceny MainScreen.fxml.

2.2.1 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

2.2.2 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 Pakiet FXML

- mainScreen.fxml
 - colorMenu.fxml
-

4 Pakiet Logic

4.1 Logic

krótki opis klasy

4.1.1 Pola

4.1.2 Metody

5 Pakiet IO

5.1 IO

krótki opis klasy

5.1.1 Pola

5.1.2 Metody

6 Pakiet Board

6.1 BoardMaker

krótki opis klasy

6.1.1 Pola

6.1.2 Metody

6.2 Factory

krótki opis klasy

6.2.1 Pola

6.2.2 Metody

7 Pakiet Animation

7.1 Animation

krótki opis klasy

7.1.1 Pola

7.1.2 Metody

8 Przepływ Sterowania

9 Testy klas i pakietów

9.1 GUI

Scenariusze

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

Kryteria oceny poprawnej pracy

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