



ReversiRules

Třída implementuje rozhraní Rules. Reprezentuje pravidla inicializace hry Reversi. Obsahuje počet hracích kamenů pro jednotlivé hráče, informaci o velikosti herní desky. Obsahuje metodu, která vrací vytvořené pole herní desky.

Player

Třída reprezentuje hráče hry, který má bílou nebo černou barvu. Součástí každého hráče je jeho sada hracích kamenů, které má k dispozici.

Game

Třída reprezentuje hru. Při její inicializaci se do hry přiřadí hrací deska. Uchovává informace o tom, který hráč je právě na tahu a který bude následovat.

BoardField

Třída reprezentuje jedno hrací pole herní desky, na které lze vkládat kameny. Zná svoje nejbližší okolí ve všech osmi směrech, svoje vlastní umístění v rámci herní desky a informaci zda je prázdné, nebo obsahuje kámen určité barvy.

BorderField

Třída reprezentuje jedno okrajové pole hrací desky, na které není možné vložit kámen. Neuchovává si žádné informace.

Field

Rozhraní obsahující metody pro jednotlivá pole hrací desky.

Disk

Třída představuje jeden herní kámen, který lze vložit na hrací desku. Obsahuje informaci o svojí barvě.

Rules

Rozhraní obsahující pravidla pro nově vytvořenou hrací desku.

Board

Třída reprezentuje hrací desku. Je implementována jako dvourozměrné pole. Obsahuje okolí tvořené neaktivními instancemi třídy BorderField a uvnitř instancemi třídy BoardField reprezentující aktivní pole. Informace o velikosti hrací desky je převzata z pravidel pro její vytvoření.