

Design Report

- Document describing initial design

Hugmyndin er að main haldi utan um hvern leik fyrir sig, byrjar að spila leik í gegnum Game og að leiknum loknum spyr main hvort þú hafir áhuga á því að spila aftur. Main kallar á Game sem sér um leikinn í run(). PlayersTurn ákvarðar hvor leikmaðurinn á að gera og kallar á þann leikmann í Player klasanum. Player notar síðan makemove og sendir aftur í game, game kallar þá á board og kannar hvort að það sé í lagi að setja x/o-ið á þennan tiltekna stað með checkposition(). Ef að staðsetningin er laus skv. checkposition() þá er kallað á updateboard() sem uppfærir staðsetninguna. Þá áður en að næsti leikmaður gerir er kannað hvort að fyrri leikmaður hafi unnið með checkForWin(). Ef leiknum er ekki lokið þá kallar klasinn á drawboard sem teiknar upp nýja borðið með breytingunni. Hinsvegar ef leiknum er lokið þá förum við aftur í main sem spyr leikmenninna hvort þeir hafi áhuga á því að spila leikinn aftur.

Klasarit:

