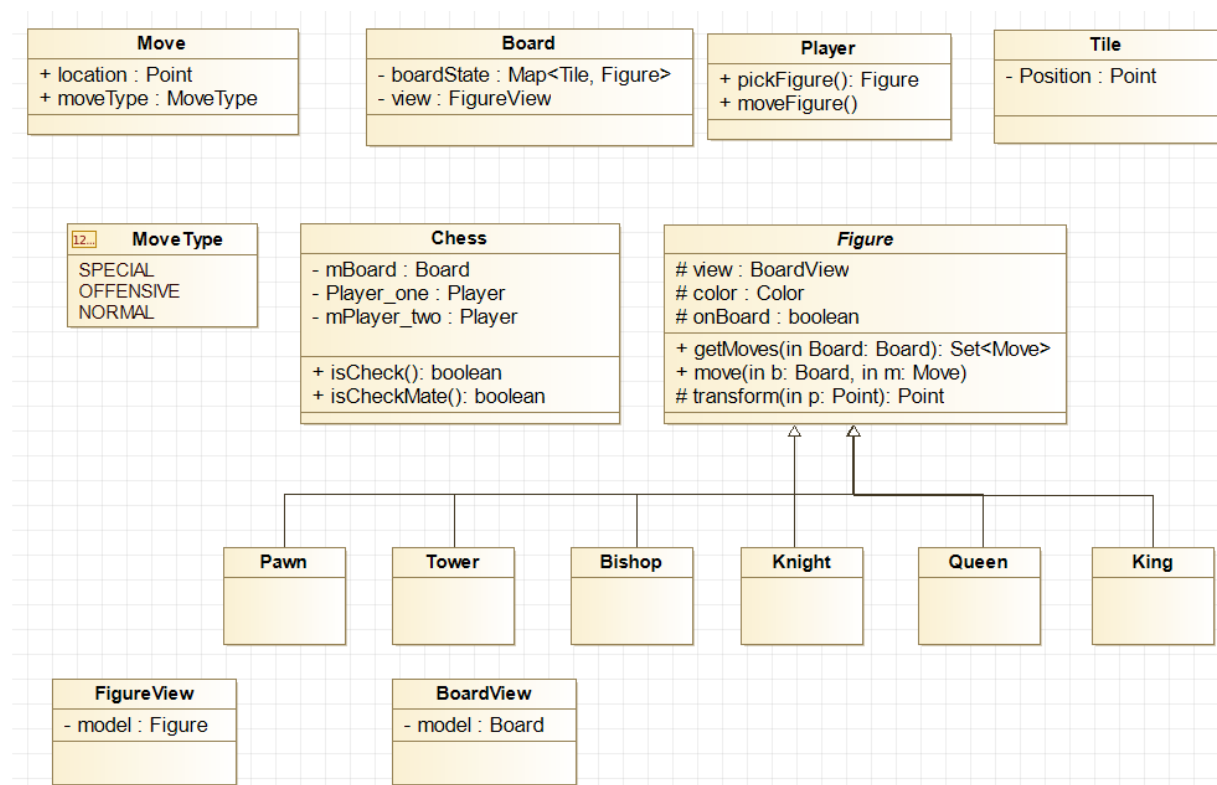


Specyfikacja wstępna projektu

Autor: Szymon Kędzierski

Opis projektu

Temat projektu to komputerowa gra w szachy dla dwóch graczy. Działanie będzie oparte na wzorcu MVC. Do potrzebnych plików należą: pliki źródłowe oraz grafiki reprezentujące wygląd figur na planszy.



Rys 1. Diagram UML reprezentujący strukturę projektu

Przeznaczenie klas i metod

Chess

Klasa nadrzędna, stanowi środowisko do komunikacji dla obiektów pozostałych klas. Jest kompozytem składającym się z obiektów Board i Player.

Metody

isCheck – sprawdza czy zabicie odpowiedniej figury króla jest możliwe

isCheckMate – wywoływana jeżeli metoda isCheck zwróci **true**. Sprawdza czy istnieją ruchy które zapobiegają zabicie odpowiedniej figury króla, w przeciwnym wypadku kończy rozgrywkę.

Board

Model planszy do gry w szachy, przechowuje obecny stan gry.

Figure

Abstrakcyjna klasa reprezentująca wszystkie typy figur szachowych

Metody:

- getMoves – zwraca zbiór możliwych ruchów do wykonania przez figurę
- move – metoda zmieniająca pozycję figury
- transform – metoda zmieniająca układ współrzędnych, ułatwiająca zmianę pozycji figur oraz wyznaczanie możliwych ruchów

Player

Klasa reprezentująca graczy stanowi kontroler zmieniający stan modelu w oparciu o zdarzenia od myszy.

Metody

- pickFigure – zwraca figurę, której pozycję odpowiedni gracz chce zmienić
- moveFigure – wywołuje metodę move wcześniej wybranej figury, gdzie pozycja jest wybierana przyciskiem myszy.

FigureView

Widok figury.

BoardView

Widok planszy.