**Документация**

**на**

**TournamentGames**

Програмата е разделена на 4 проекта и инсталатор.

1.TournamentBl

Този проект отговаря за логиката на организацията на турнира. Основни единици :

* 1. Клас Player

Този клас съхранява информацията за играча като негово име ,спечелени рунди , игри и друго.Всеки играч си има уникално ID. Възможен за разширение

* 1. Клас Match

Представя рунд абстрагиран от игра като съхранява точките на играчите,победителя и друго.Също така има логове с помоща на които може да се записва специфична информация(например за по-късно възстановяване на хода на играта)

* + 1. Основни методи и свойства

AddPoints(int playerId)-добавя точка за играч със дадено ID

HavePlayer(int playerId)-проверява дали играч присъства в дадения матч

WinEvent-събитие за победа на единия от играчите

WonRoundP1-рундове спечелени от играч 1

WonRoundP2-рундове спечелени от играч 2

AddLog(string log)-добавяне на специфична информация за матча

GetLogs()- връща всички логове

* 1. Клас Tournament

Инкапсулира логиката на организиране на турнира.Съхранява информацията за всичките играчи и матчове.

* + 1. Основни методи и свойства

CreateRound() – създава нов рунд като разбърква играчите от предишния рунд

FinishRound() – приключва предишния рунд като подготвя играчите за следващия

Rounds[i][i1] – Списък от масиви отговарящ на всичките изиграни рундове

CurrentRound – число показваща текуща стадия на турнира

AllPlayers – всички играчи регистрирани за турнира

CurrentRoundPlayres- играчи които ще играят в текущия рунд

TournamentFinishedEvent-събитие за завършване на турнира

1. Проекти RangeList и SchemeTournament

GUI проекти за създаване и показване на информацията за турнири и играчи.

Имат 2 основни единици които се наследват от клас Form:

* 1. клас RangeList

Дава възможност за създаване на играчи и почване на турнир. Затворен за разширение.

* 1. клас SchemeForm

Показва текущата турнирна таблица и дава възможност за игране на игри.Затворен за разширение, възможен за промяна.

1. проект Games

Проекта инкапсулира логиката за възможните игри и тяхното игране

Основни части:

* 1. клас AbstractGamer

Абстрактен клас от който трябва да се наследват всички обекти управлявани от играчи.Поддържа движение в 4 посоки, специален бекграунд за играч и негов уникален скин.Съхранява във себе си основния акаунт на играч( клас Player)

* 1. клас Interactable

Абстрактен клас за всички елемнти с които е възможно взаимодейтвие.Съхранява скорост на даден обект, неговото изображение и методи за взаимодейтвие с други обекти

* 1. клас PlayerInPong

Наследва се от AbstractGamer и го допълва за съдаване на играч за PongGameField

* 1. клас Ball

Наследва се от Interactable и се явява основен обект в PongGameField.

* 1. клас Bonus и неговите наследници

Наследва се от Interactable и съдават логика за специфични взаимодейтсвия

* 1. PongGameField

Форма съединяваща логика за игра във Pong

* 1. HowTo

За създаване на нова игра може да се наследва от abstractgamer и Interactables за улесняване на работата.