

Actors	Accions
Jugador→ CPU	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rendir-se</li> <li>• Jugar una partida <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Desfer i refer tirades</li> <li>◦ Moure peça</li> </ul> </li> <li>• Joc de la CPU (CPU)</li> </ul>
Sistema de configuració	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configurar aplicació <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Configurar mida tauler</li> <li>◦ Crear peces del joc</li> </ul> </li> </ul>
Sistema de Interfície	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mode text <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Carregar i preparar mode consola</li> </ul> </li> <li>• Mode gràfic <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Carregar i preparar mode gràfic</li> </ul> </li> </ul>
Sistema controlador de partides/Temps	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Control de la partida en curs</li> <li>• Carregar partida prèvia</li> <li>• Guardar partida (cada X minuts)</li> </ul>

### **Classes**

Jugador  
 Interfície  
 Partida  
 Jugada  
 Tauler  
 Peça  
 Moviments  
 AI  
 GameState

**\*GameState\*:** Aquesta classe contindrà els diversos estats del joc per poder anar intercanviant les pantalles sense perdre l'estat actual. Funcionarà com un vector. Per exemple, quan s'inicia l'aplicació l'estat inicial serà el menú d'inici i tindrà totes les funcions necessàries per a poder gestionar les accions. Quan s'iniciï la partida es crearà un altre estat del joc anomenat "inGame" el qual tindrà el contingut del joc. Si es volgués pausar l'aplicació s'afegiria un altre estat de pausa, de manera que per retornar a un estat anterior "mateix moment de la partida que s'està jugant" només seria necessari canviar el GameState actual.