



CHECKERSGAME REVISED

CheckersGame Revised è il gioco della dama ma con una piccola rivisitazione nella modalità di gioco.





PROGETTO PROPOSTO

Proponenti (2):

Luca Rubino 0124/1934
Renato Esposito 0124/1881

Anno Accademico
2021/2022

Software utilizzato:

***Intellij Idea, Visual Studio Code e
JDK***

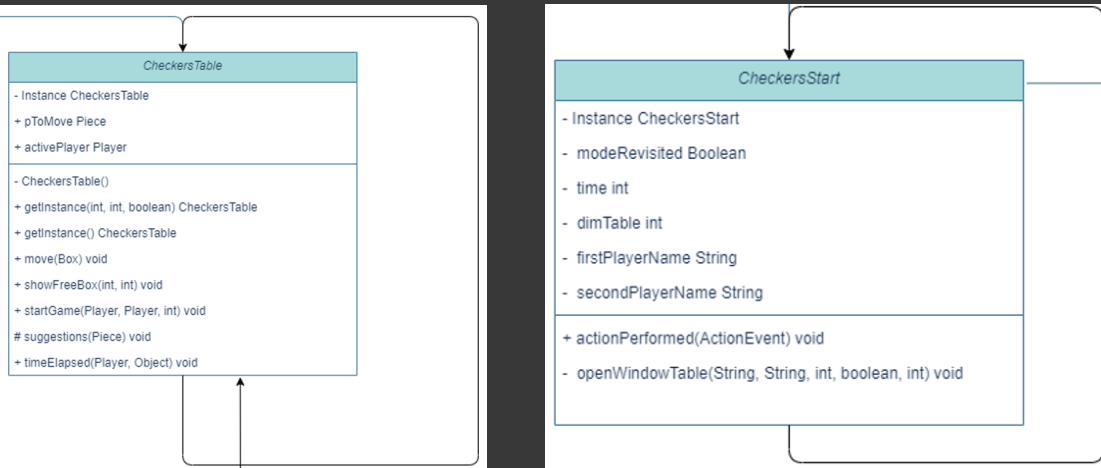
GitHub (con repository ***privata*** per
lavorare anche in modalità asincrona)

Pattern utilizzati (6): Singleton, Factory Method, Memento, Command, Observer e Prototype

Design Pattern

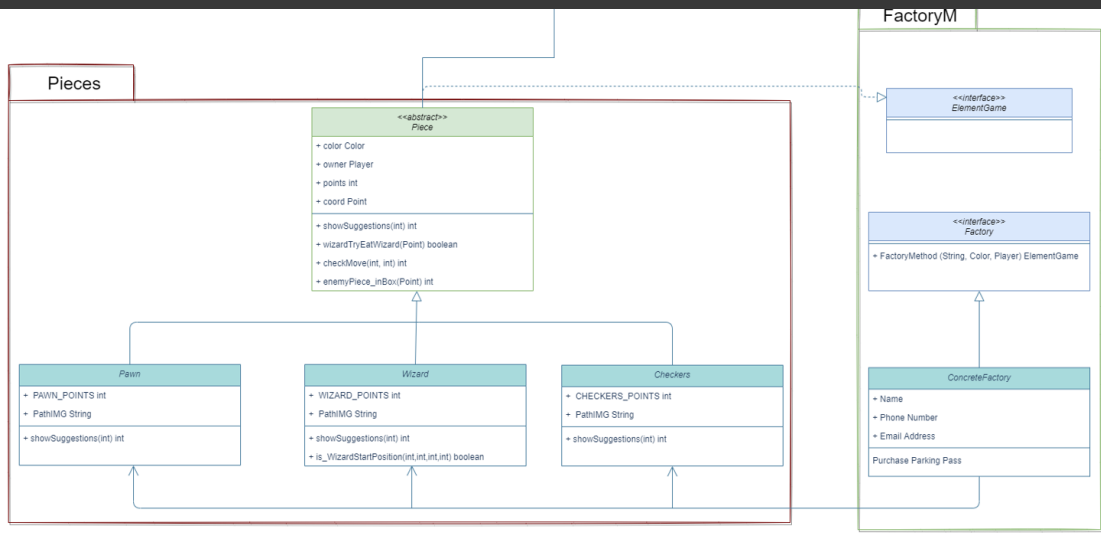
Singleton

Il pattern Singleton è stato implementato per assicurarci che le classi mostrate siano istanziabili soltanto una volta e che si possa accedere ad esse soltanto da un unico punto d'accesso globale.



Factory Method

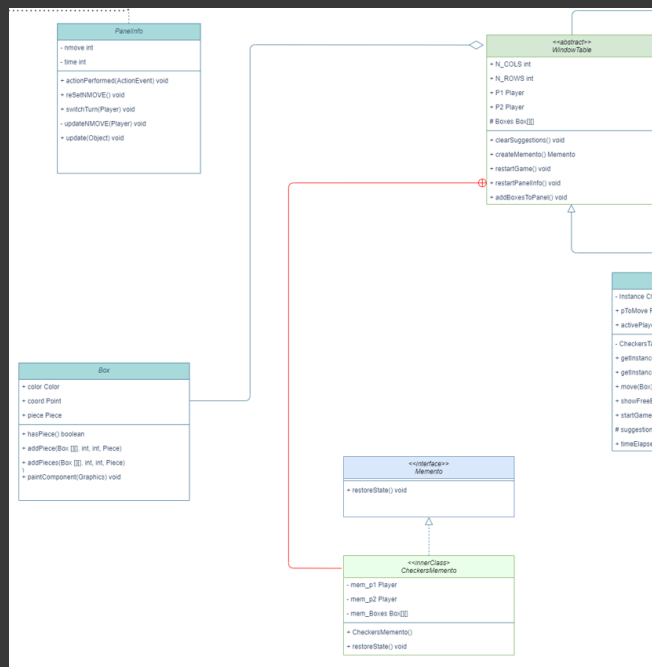
Il pattern Factory Method è stato implementato per poter lasciare alla sottoclasse la scelta del tipo concreto da istanziare.



Design Pattern (2)

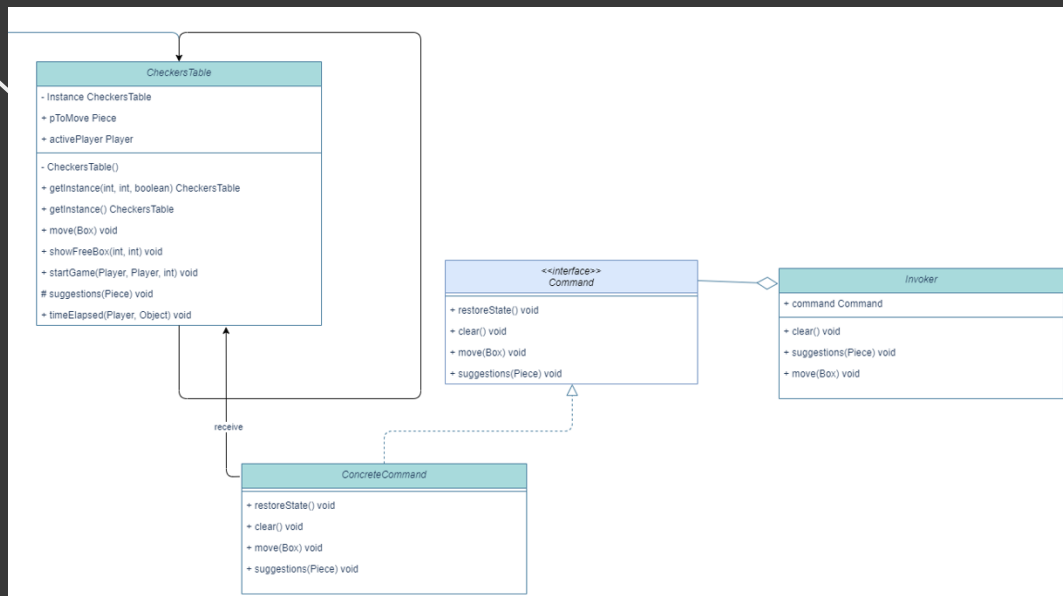
Memento

Il pattern Memento è stato utilizzato per poter memorizzare lo stato del tavolo da gioco e ripristinare questo stato all'occorrenza quando il Player clicca su «restart».



Command

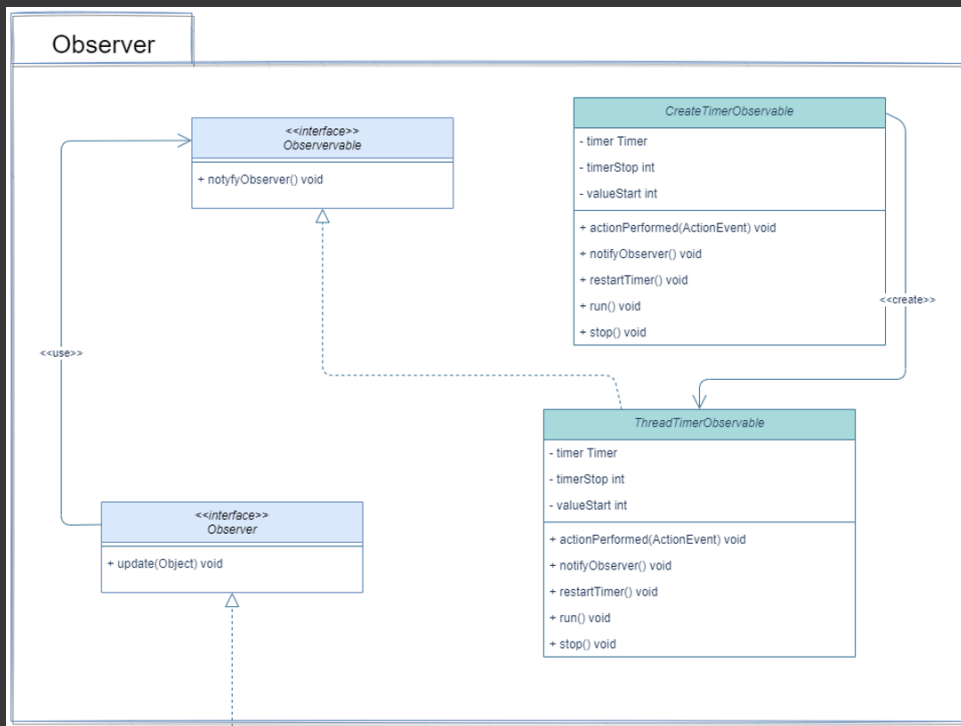
Il pattern Command è stato implementato per parametrizzare le richieste del Player con richieste diverse.



Design Pattern (3)

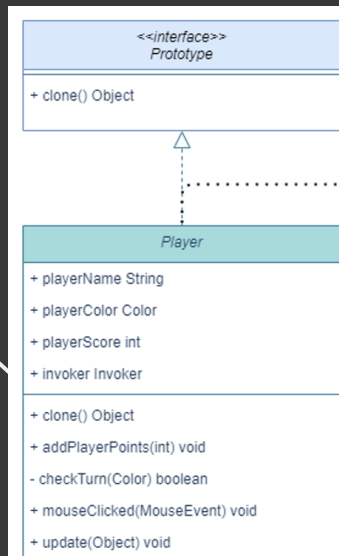
Observer

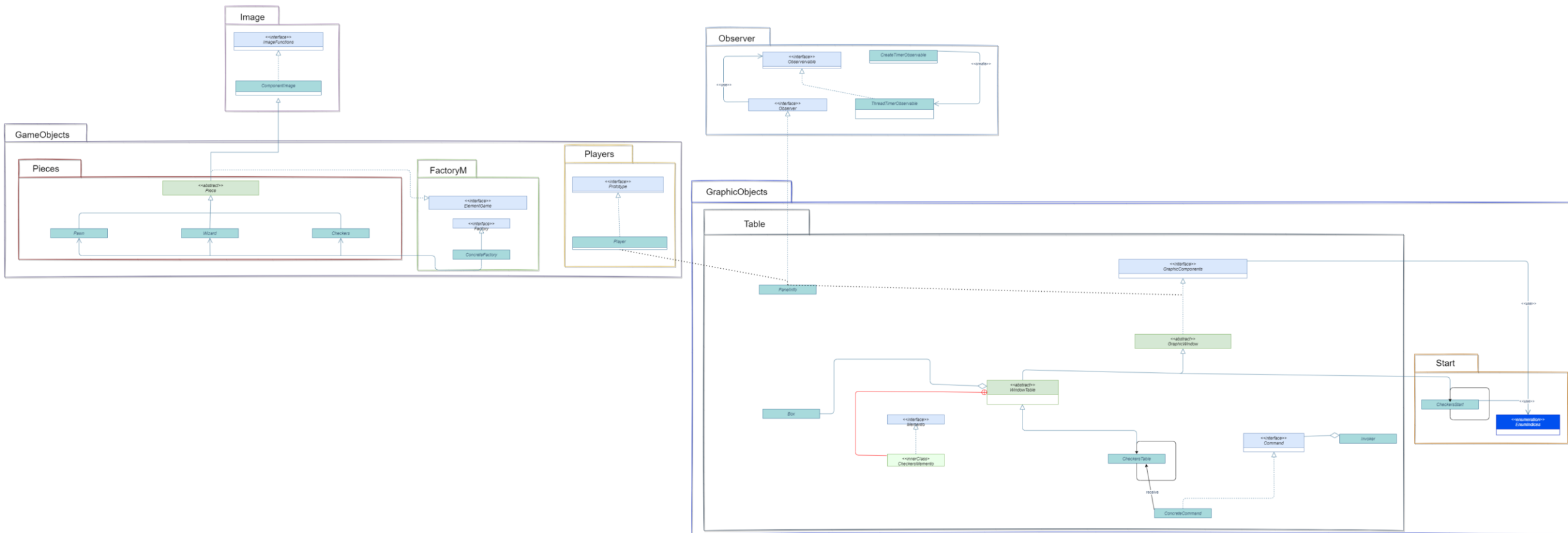
Il pattern Observer è utilizzato per poter creare una dipendenza tra Timer, Player e PanelInfo dove il Timer è l'observable e il PanelInfo e il Player sono gli observer. Ciò è utile per aggiornare il timer di gioco anche visivamente e per permettere al Player vincitore di determinare l'esito della partita.



Prototype

Il pattern Prototype è stato implementato per poter creare nuovi oggetti a partire dalle istanze prototipali.





src/Game

|--GameObjects

|---FactoryM

|---Pieces

|---Players

|--GraphicObjects

|---Start

|---Table

|--Image

|--Observer

Gerarchia Package

Class Diagram

Esempi di Output

