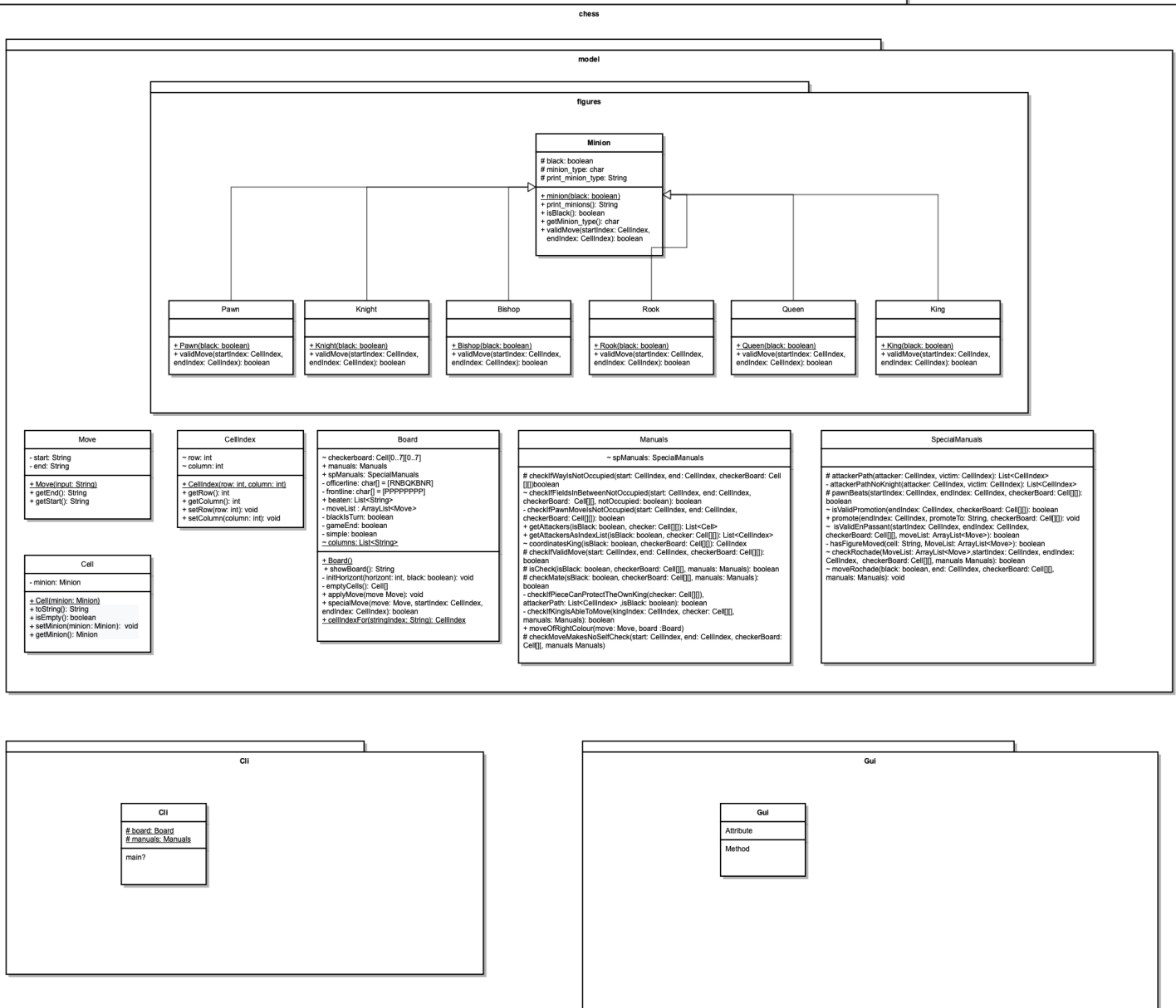


UML-Diagramm 1. Iteration



Wir haben uns entschieden, das Schachspiel nahe an einem echten Schachspiel zu modellieren. Deshalb haben wir ein Schachbrett mit Zellen erstellt in denen die Minions gespeichert werden. So wie es bei einem echten Schachbrett auch die Felder gibt. Die Minions erben alle von der Klasse Minions. Die Minions selber wissen zu keinem Zeitpunkt, wo sie stehen. Dies ist alles im Board gespeichert. Wir können durch die Cellindices auf die Zellen zugreifen. Wir haben versucht mit so wenig vererbung wie möglich zu arbeiten und deshalb Packages und die Klassen dann in den anderen Klassen initialisiert. Außerdem haben wir die Überprüfung der Regeln in zwei Klassen aufgeteilt damit es nicht nur eine zu große Klasse manuals gibt und alles übersichtlicher bleibt. Alle Minions befinden sich in dem Package Figures und dieses Package ist in dem Package Model wodurch einfach Figuren im Board erzeugt werden können.