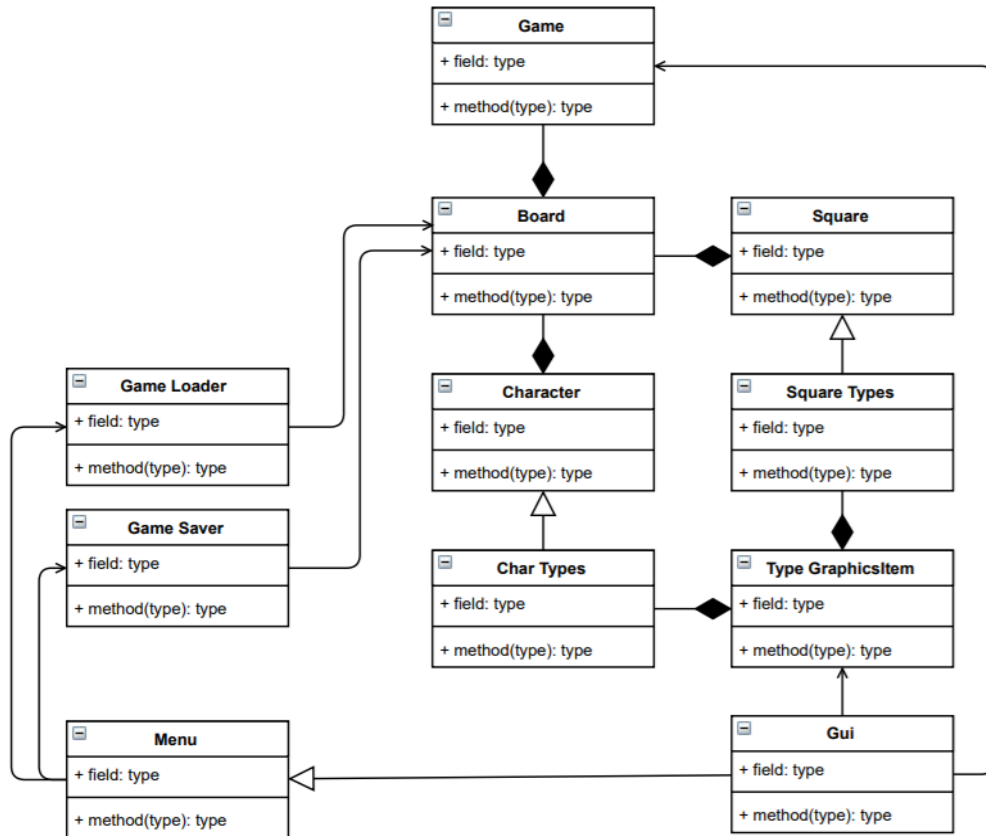


1. Ohjelman rakennesuunnitelma:



-hahmotelma alustavasta class rakenteesta

2. Käyttötapauskuvaus:

Ohjelman käynnistyessä avaa Menu Guin jota pelaaja voi valita uuden pelin tai avata tallennetun pelin. Kun peli avataan GameLoader luokka lukee pelin tiedoston (joko tallenne tiedosto tai ns "perustiedosto" josta luodaan uusi peli) ja luo uuden Game luokan tiedoston tietojen perusteella. Kun Game luokka on luotu Gui hakee Gamelta tarvittavat tiedot ja luo piirtää pelin sen hetkisen tilanteen, tämän jälkeen peliä voidaan pelata.

Peli etenee vuoroittain. Jos on pelaajan vuoro pelaaja pystyy hiiren painalluksilla valitsemaan hahmoilleen erilaisia toimintoja. Pelikentän ruutua painettaessa Gui hakee ruudussa olevan hahmon tiedot ja mahdolliset toiminnot ja näyttää ne info ruudussa. Toimintoja klikkaamalla ja sen jälkeen klikkaamalla pelikenttää pelaaja voi suorittaa kyseisen toiminnon jos kyseisen toiminnon ehdot täyttyvät. Vuoro päättyy kun pelaaja lopettaa vuoronsa..

AI:n vuorolla, AI käy läpi kaikki hahmonsia ja suorittaa tietyn logiikan mukaan toimintoja. Hahmot AI löytää pelaaja luokkaan luodusta listasta joka sisältää pelaajan hahmot. Kun AI on valmis se siirtää vuoron pelaajalle ja tämä jatkuu kunnes peli päättyy.

3. Algoritmit ja tietorakenteet:

- Tähän ei tässä vaiheessa mitään ihmeellisiä pohdintoja.

5. Aikataulu:

-

6. Yksikkötestaussuunnitelma:

- Eri moduulien toimintojen testaus esim virhesyötteillä jne