

Herná logika

Spôsob generovania herného poľa

V hernej slučke sa v každom kole vygeneruje 8 nových inštancií triedy **Hole**. 4 z nich sa ukladajú do poľa **playerHoles** a ďalšie 4 do poľa **evaluationHoles**. Kolo sa končí, keď hráč priradí každému zo 4 objektov triedy **Hole** v poli **playerHoles** jednu z hodnôt enumerácie **Pin**, potvrdí svoj výber a počítač vyhodnotí jeho tip priradení jednej z hodnôt enumerácie **Pin** do každého zo 4 objektov typu **Hole** v poli **evaluationHoles**.

Spôsob overovania stavov hry

Po každom kole sa overí, či je hra vyhratá alebo prehratá. Možné stavy, ktoré môžu nastať po dokončení kola:

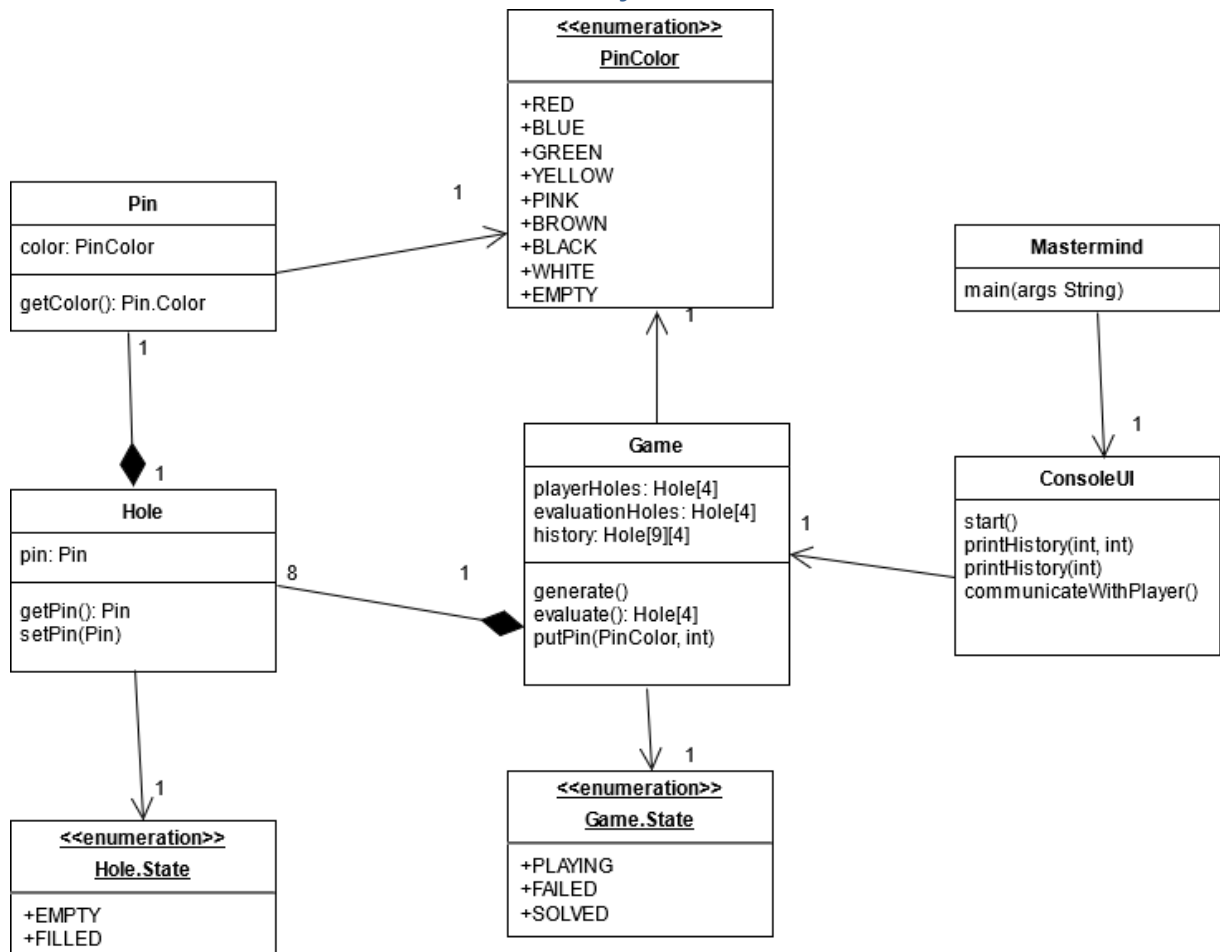
1. Hráč uhádol počítačom vygenerovanú kombináciu. **Koniec hry – výhra**
2. Hráč neuhádol počítačom vygenerovanú kombináciu a uplynul počet určených kôl, ktoré na to mal. **Koniec hry – prehra**
3. Hráč neuhádol počítačom vygenerovanú kombináciu no ešte nevyplíval všetky pokusy. **Hra pokračuje**

Ťah hráča

Ťah hráča spočíva vo výbere jednej z nasledujúcich akcií:

1. Priradenie pinu (**addPin()**), do jednej z dierok
2. Potvrdenie svojho výberu, keď uložil všetky 4 piny (**evaluate()**)
3. Požiadanie hry o výpis historie jeho tipov (**printHistory()**)

Návrhový model



Stavový model

