

Suunnitelma ja rakenteen kuvaus

Toteutetaan kyseinen peli, ihminen tietokonetta vastaan ja ihminen ihmistä vastaan.

Toiminnallisuus:

- pelaaja liikuttelee palkkeja
 - joko toisen pelaajan kanssa
 - tai tietokone ohjaa toista palkkia
- pidetään taulukkoja pelin laidassa: molempien osapuolten voitot
- asetusikkuna, josta voi vaihtaa pallon ja palkkien värejä
- pelin käynnistyessä valikko: yksinpeli, kaksinpeli, asetukset
- peli-ikkunan ylälaidassa valikko: yksinpeli, kaksinpeli, asetukset

Rakenteen kuvaus:

Pongissa on luokat Pallo ja Palkki, jotka luokka Peli luo kun Peli luodaan NapinKuuntelijassa. Peli voi olla joko Yksinpeli tai Kaksinpeli (nämä perivät luokan Peli). Kun Pong käynnistetään, luodaan Käyttöliittymä, jossa on kolme nappia ja niihin liittyy kaksi NapinKuuntelijaa ja yksi AsetusNapinKuuntelija. Näissä sitten luodaan joko Peli ja sitä kautta KayttoliittymaPeli (NapinKuuntelijassa) tai KayttoliittymaAsetukset, johon puolestaan liittyy TallennusNapinKuuntelija ja TakaisinNapinKuuntelija. Pongissa on Piirtoalusta, joka piirtää pelin aina uudestaan kun Yksinpelin tai Kaksinpelin while-silmukka käy. Piirtoalusta toteuttaa rajapinnan Paivitettava.