

Ohjelman rakenteen kuvaus

Graafinen käyttöliittymää hallitseva luokka Gui luo heti alkuun DrawningPanel luokan ilmentymän joka piirtelee shakkilaudan tilannetta. Kun Gui luo nappeja ja menuja luodaan ModifyComponent luokka joka käytetään niiden muokkaukseen, samalla jokaiseen nappiin ja menuun liitetään niiden tapahtuma kuuntelija luokat.

Gui käynnistää itse shakkipelin kontrolloivan logiikka luokan Chessin. Chess on päälogiikka luokka ja gui tuntee ainostaan tämän luokan suoraan logiikkaluokista. Chess luokka hallitsee Chessboard luokkaa, joka kontrolloi shakkilaudan logiikkaa. Chess luokka kontrolloi suoraan myös menu luokkaa jota käytetään pelitilanteen tallentamiseen ja latamiseen. Chess luokan kolmas yhteys on CheckMate luokkaan jota se käyttää siirtojen yhteydessä määrittelmään shakkimatti tilanteita. Sekä CheckMate että Chessboard luokat käyttävät Moves luokkaa joka määrittelee mitkä nappuloiden siirrot ovat laillisia. Moves luokka taas on yhteydessä Checks luokkaan jossa tarkistetaan onko siirtoreitti vapaana.

Lisäksi pelissä on enum luokka piece johon on määritelty mitä nappulaa jokainen numero vastaa shakkilaudalla.