

**Πανεπιστήμιο Κρήτης –Τμήμα Επιστήμης Υπολογιστών**

**ΗΥ252– Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός**

**Διδάσκων: Ι. Τζίτζικας**

**Χειμερινό Εξάμηνο 2019-2020**

*Sorry! Board Game*

*Ioannis Lamprou*

*3976*

*2019-2020*



**Περιεχόμενα**

**1.** **Εισαγωγή 1**

**2.** **Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου Model 1**

**3.** **Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου Controller 1**

**4.** **Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου View 2**

**5.** **Η Αλληλεπίδραση μεταξύ των κλάσεων – Διαγράμματα UML 2**

**6.** **Λειτουργικότητα (Β Φάση) 2**

**7.** **Συμπεράσματα 2**

* Εισαγωγή

Η υλοποίηση της εργασίας θα βασιστεί πάνω στο μοντέλο MVC (Model View Controller).

Έτσι , σκοπός μας είναι ο Controller να είναι ο συνδετικός κρίκος των Model και view. Οπότε στη συνέχεια της αναφοράς μας θα αναλύσουμε τα κομμάτια του Model και Controller που είναι σημαντικά για αυτή τη φάση και τέλος θα αναφερθούμε και λίγο στο view.

* Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου Model

Στο πακετο Model περιεχονται τα πακετα Card,Deck,Player,Pawns και Square







* Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου Controller

Εδώ θα περιγράψετε τo σχέδιο υλοποίησης της προγραμματιστικής εργασίας του πακέτου controller. Συγκεκριμένα, στην Α φάση του Project θα περιγράψετε ποιες μεθόδους σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε στη Β φάση του Project (και για ποιο λόγο είναι χρήσιμες, ποια είναι η λειτουργικότητα τους), ενώ θα πρέπει να εξηγήσετε με ποιο τρόπο ο controller θα αλληλεπιδρά με το model και το view. Αντίστοιχα στη Β φάση του project, συμπληρώνετε τις λεπτομέρειες της υλοποίησης και τυχόν αλλαγές.

* Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου View

Εδώ θα περιγράψετε τo σχέδιο υλοποίησης της προγραμματιστικής εργασίας του πακέτου view. Συγκεκριμένα, στην Α φάση του Project θα περιγράψετε το πώς σκέφτεστε να σχεδιάσετε το γραφικό περιβάλλον του πακέτου αυτού (πχ κάποιες βασικές κλάσεις, μεθόδους κλπ). Στη Β φάση, θα περιγράψετε με περισσότερες λεπτομέρειες τις κλάσεις και τις μεθόδους που χρησιμοποιήσατε.

* Η Αλληλεπίδραση μεταξύ των κλάσεων – Διαγράμματα UML

Σε αυτήν την ενότητα μπορείτε να συμπεριλάβετε διαγράμματα UML, και να εξηγήσετε μέσω αυτών την αλληλεπίδραση των κλάσεων (πχ μεταξύ των κλάσεων διαφορετικών πακέτων.

* Λειτουργικότητα (Β Φάση)

Σε αυτήν την ενότητα θα γράψετε στη Β φάση ποια ερωτήματα καταφέρατε να υλοποιήσετε είτε επιτυχώς είτε εν μέρει (και ενδεχομένως ποια όχι).

* Συμπεράσματα

Σε αυτήν την ενότητα θα γράψετε τα συμπεράσματα σας για την εργασία, τυχόν προβλήματα που συναντήσατε και γενικά ότι άλλο κρίνετε απαραίτητο να αναφερθεί.