

Németh Máté (VE1TSQ)

Programtervezési minta - Connect Four

Fő játékmenet (app.java)

A fő játékmenet az alkalmazás központi eleme, a felhasználó itt tudja a megadott parancsokkal használni a programot.

- Játékosok lépéseinek bevitele.
- Játékosok neve bekérése.
- A játékmenet mentése.
- A játékmenet betöltése.
- Győztes kihirdetése nyerések számával.

Tábla kezelés (board.java)

A Board osztály foglalja magába a játék tábla állapotát, és biztosítja a tábla kezelésének funkcióit.

- Tábla megjelenítése.
- Bábuk elhelyezése.
- Győzelmi feltételek ellenőrzése.
- Sor telítettség ellenőrzése.
- Oszlop telítettség ellenőrzése.
- Tábla szöveges reprezentációja (toString)

Adatbázis-kezelő (DatabaseHelper.java)

A DatabaseHelper osztály az adatbázissal való kommunikációt kezeli a játékosok adatainak kezeléséhez.

- Kapcsolódás az adatbázishoz.
- Kapcsolat lezárása.
- Új játékosok adatbázisba történő rögzítése.
- A játékosok győzelmi számának tárolása, frissítése és lekérése.
- Kapcsolat lezárása.

Játékállapot kezelése (GameState.java)

A GameState osztály lehetővé teszi a játék állapotának mentését és betöltését, lehetővé téve a játék folytatását kilépés után is.

- A board (tábla) attribútum lekérése.
- A jelenlegi játékos lekérése.
- Jelenlegi lépések lekérése.
- Lépések beállítása.