

Programtervezési minta - Connect Four alkalmazás

1. Fő játékmenet

A fő játékmenet az alkalmazás központi eleme. Az alábbi feladatokat látja el:

- Játékosok lépéseinek bevitele.
- Az aktuális játékos körének meghatározása.
- A játékmenet mentési és betöltési módszereinek meghívása.
- Győzelmi feltételek ellenőrzése és a győztes kihirdetése.

2. Tábla kezelés

A Board osztály foglalja magába a játék tábla állapotát, és biztosítja a tábla kezelésének funkcióit. Tartalmaz metódusokat a bábuk elhelyezésére, a győzelmi feltételek ellenőrzésére és a tábla szöveges megjelenítésére.

3. Adatbázis-kezelő

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

- Kapcsolódás az adatbázishoz és a kapcsolat lezárása.
- Új játékosok adatbázisba történő rögzítése.
- A játékosok győzelmi számának nyilvántartása és frissítése.

4. Játékállapot kezelése

A GameState osztály lehetővé teszi a játék állapotának mentését és betöltését, lehetővé téve a játék folytatását. Tárolja a tábla aktuális állapotát, az aktív játékost és a lépések történetét.