Torpedó játék dokumentáció

Az ösztályokhoz tartozó diagrammok, a kommunikációs protokoll és a program állapotgépei a test.drawio fájlban találhatóak.

# View

A megejlenítéseket a Java Swing, awt és egyéb könyvtárak segtségével valósítjuk meg.

Osztályok: Frame, InfoFrame, GameFrame, WelcomeFrame, EndFrame, Field, Tile, GameTile, LegendTile

Frame: a Java JFrame osztályból származik, az alkalmazás megjlenítésére szánt ablakot kezeli.

InfoFrame, GameFrame, WelcomeFrame, Endframe: A játék során a különböző megjleneített ablakok, a Frame osztályból származnak. A GameFrame vázlata a GameFrame.drawio fájban található.

Field: A játék aktív részének megjelenítéséért felelős : két példánya lesz, a saját és az ellenfél játékmezője. JPanel osztályból származik.

Tile: JComponent osztályból származik, egy tile a játékmező egy atomi eleme, a játékmezőn 11\*11-es tömben vannak tárolva ezek (heterogén kollekcióval). Akciókat valósítunk meg rajta és a mező elemeinek a megjelenítését végzik.

GameTile: Tile-ból származik, ez egy konrét tábla elem, amin a játék folyik.

LegendTile: A játékmezőkez feliratozó Tile-ok.

# Game

Program: elindítja az alkalmazás futását (állapotgépét), és a kommunikációt kezeli.

Player: a felhasználót leíró osztály.

Battleship: egy játékbeli hajót leíró osztály.

Game: a játékot kezelő osztály, tartalmaz két játékost (Player-t), és a játékosok hajóit (Battleships), a játék megjelenítését végző példányt (GameFrame), és a játék aktuális állapotát. Ez kezeli a játék futását.