

1) Spôsob generovania herného poľa

Generovanie hernej plochy pre “Peg Solitaire” spočíva vo:

1. výbere tvaru hernej plochy:
 - a. vytvorenie 2. poľa BoardCell
 - b. umiestnenie objektov BoardCell na miestach herných (použiteľných) políčok
2. umiestnenie herných figúrok na poli
 - a. náhodný výber typu figúrky, ktorá sa má umiestniť na pole
 - i. dosiahuje sa typom akcie spôsobenej pohybom tejto Peg na poli
 - b. vyplnenie poľa tak, aby zostala len jedna neobsadená bunka (BoardCell)

Túto funkciu vykonáva trieda LevelBuilder.

2) Spôsob overovania stavov hry

Po každom ťahu v hre “Peg Solitaire” sa kontroluje, či je hra vyhratá a zároveň či je ju ešte možné vyhrať

1. Keď už žiadna z figúrok nemá ťah, hra sa považuje za prehratú.
2. Hra sa považuje za vyhratú, keď na hernej ploche zostane len jedna figúrka.
3. Ak hra nebola ani vyhratá ani prehratá, pokračuje sa ďalším ťahom hráča.

3) Spôsob prechodu medzi stavmi dlaždíc

Ťah každého hráča spočíva v odstránení jedného kolíka, ktorý preskočí iný kolík v horizontálnom alebo vertikálnom smere. Preskočený kolíček sa odstráni z hracej plochy (BoardCell prejde do stavu EMPTY alebo DESTROYED podľa typu kolíka).

Taktiež BoardCell začiatocnej polohy kolíka prejde do stavu EMPTY a koncova prejde do stavu OCCUPIED.