Architectuur

3.1 Packages

In onze applicatie die wij gebouwd hebben zijn een viertal packages terug te vinden: AI, framework, game en server. We hebben voor deze vier packages gekozen omdat dit de hoofdonderwerpen zijn waarin je het project kon verdelen. Zo kon je goed overzicht houden waar welke classes moesten worden aangemaakt.

In de AI package hebben wij een abstracte klasse en de twee AI klassen voor de twee spellen.

De abstracte AI klasse is gemaakt zodat het makkelijk is om voor andere spellen ook AI’s toe te kunnen toevoegen. In deze klasse zijn de spelers al gedefineerd, wie je tegenstander is en het aantal hokjes van het spel.

In de framework package zitten alle klassen wat te maken heeft met ons specifieke framework. Zoals de schermen om in te loggen, de lobby waarin je de spelers ziet die online zijn op de server maar ook alle knoppen waar je op kunt drukken in de lobby en als je een spel aan het spelen bent.

In de game package zijn twee classes gemaakt. In de GameView class zijn bijvoorbeeld de methodes om het bord te maken, het bord te updaten, de buttons toe te voegen, het bord te legen na dat een spel voorbij is maar ook de hint functie die wij hebben ingebouwd. Wij draaien de AI altijd mee op de achtergrond. Als wij op de hint button klikken wordt een vakje op een bord een andere kleur. Dit vakje geeft de AI ons dan als meeste waardevolle set op dat moment.

In de server package zitten alle functionaliteiten die te maken hebben met verbinden naar de serveer. Maar ook alles wat de server ons doorstuur of wij naar de server doorsturen gaat via deze classes. Je moet hier denken aan bijvoorbeeld het doorgeven van een set die je doet op het bord of om bijvoorbeeld de playerlist op te halen.

3.2 klassediagram

3.2 sequence diagrammen?

3.3 Versiebeheer

Wij hebben tijdens dit project gebruik gemaakt van git. Alle projectgenoten hadden al eerder gewerkt met git en vonden dit beter werken dan SVN. Door dat we gewerkt hebben met git hebben we goede versiebeheer kunnen toepassen. We hadden bijvoorbeeld wat wijzigingen gedaan maar die bleken later toch niet goed te zijn. We konden op deze manier makkelijk terugvallen op een vorige commit.