

Tehtävämäärittely

Aihe: Muistipeli

Toteutetaan muistipeli, jossa pelaaja pyrkii löytämään pelilaudalta parit pelinappuloille. Pelaaja valitsee pelilaudan koon. Pelaaja kääntää kaksi pelinappulaa ympäri. Jos pelinappulat ovat pari, ohjelma poistaa pelinappulat laudalta. Jos pelinappulat eivät ole pari, ohjelma kääntää pelinappulat takaisin piiloon. Pelin päätyttyä pelaajan käyttämä aika mahdollisesti kirjataan Top-listaan.

Käyttäjät: pelaaja

Pelaajan toiminnot:

- Pelilaudan koon valitseminen
- Pelinappulan kääntäminen
- Nimen kirjaaminen Top-listaan

Toimintalogiikan luokat:

Alkunäkymä

Lauta

TopLista

Nappula

Käyttöliittymän luokat:

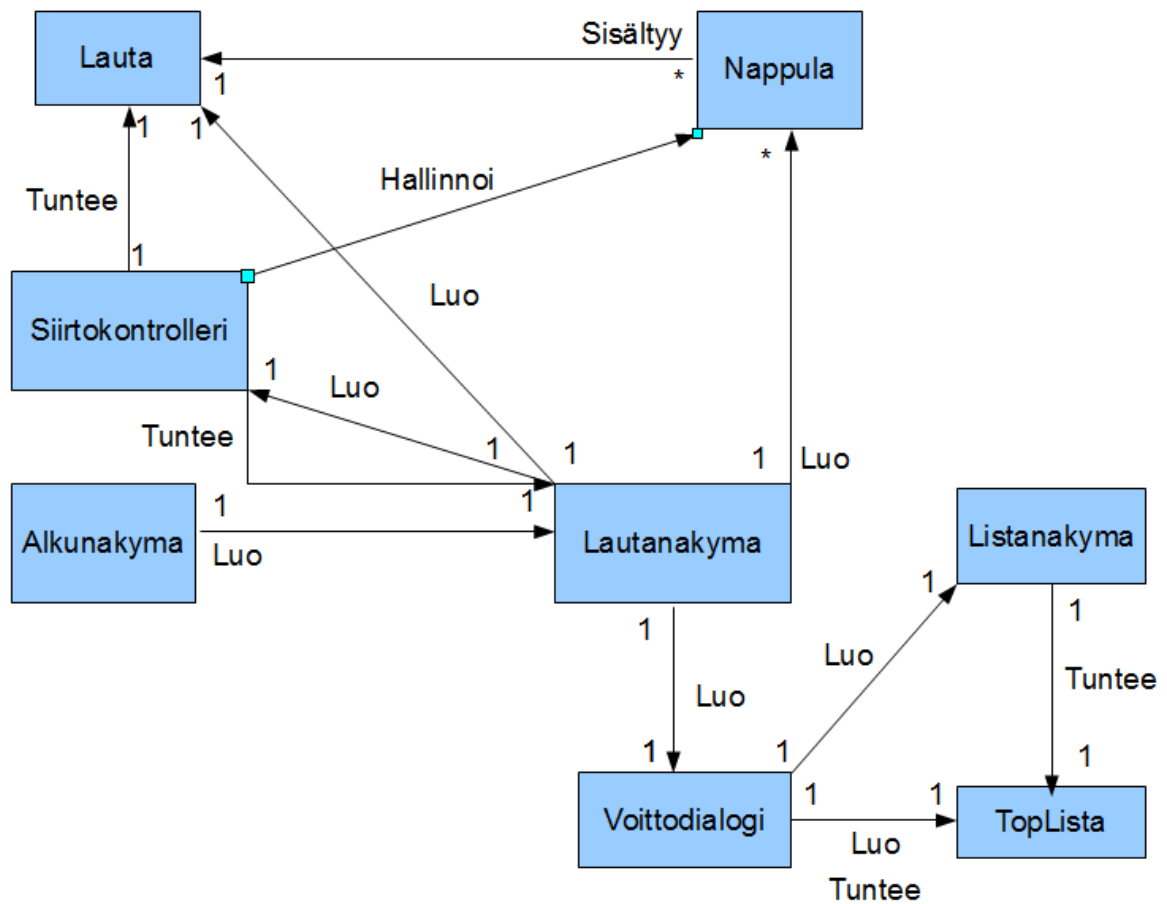
Alkunäkymä

Lautanäkymä

Voittodialogi

Listanäkymä

Luokkasuunnittelu



Alkunäkymä on ohjelman pääluokka. Alkunäkymä luo lautanäkymän, mikä laukaisee nappuloiden, pelilaudan ja siirtokontrollerin luonnin. Siirtokontrolleri antaa käntökäskyjä nappuloille ja tekee voittokyselyitä laudalta. Voittoehdon täytyttyä siirtokontrolleri antaa käskyn voittodialogin luontiin ja lautanäkymän piilottamiseen. Voittodialogi luo TopLista-olion ja antaa oliolle kirjattavat. Lopuksi voittodialogi luo listanäkymän.