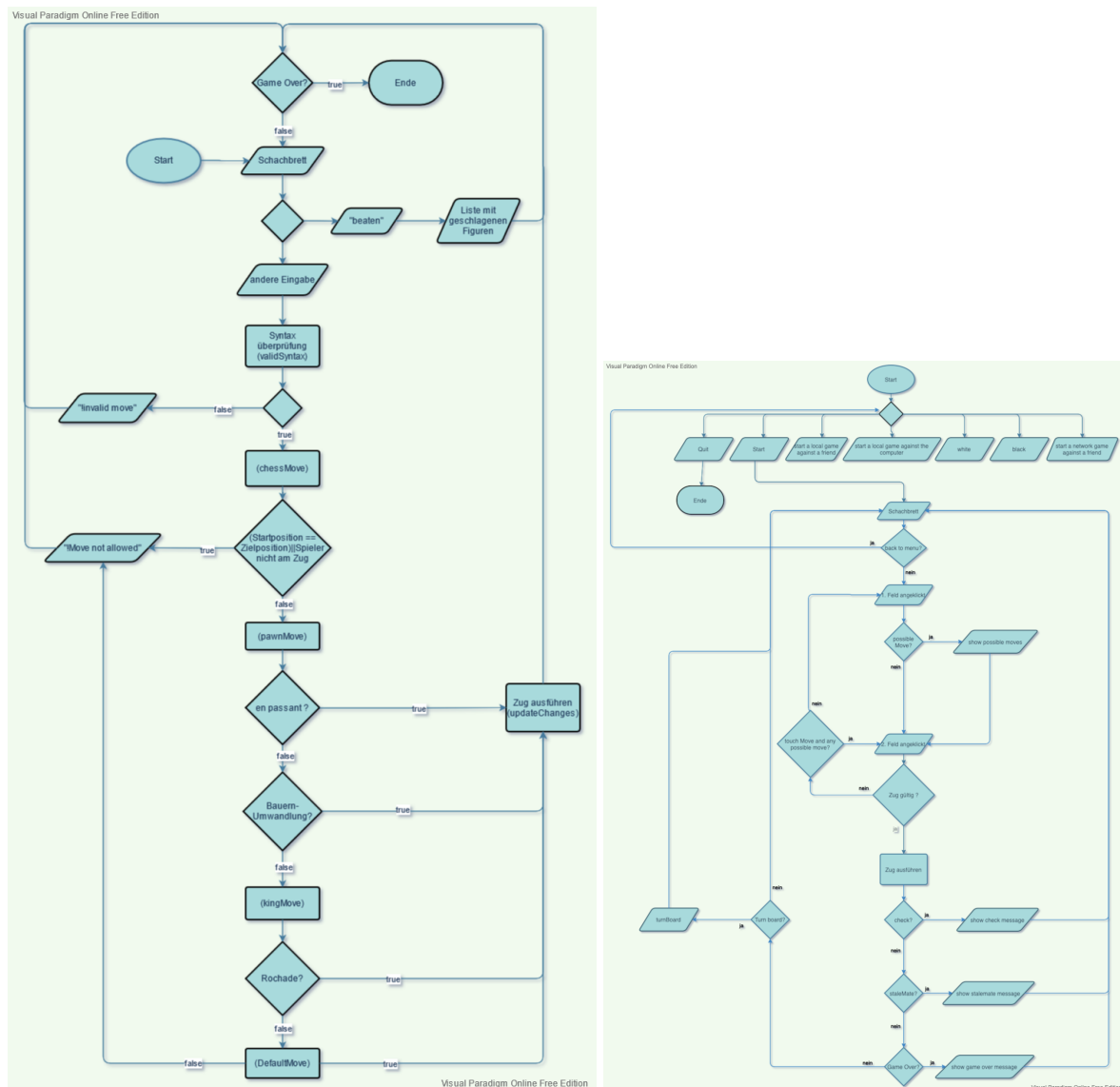


¹ Dieses Diagramm entspricht nicht eins zu eins den Regeln des UML-Klassendiagramms, sondern wurde so vereinfacht, dass nur die aussagekräftigen Methoden und Attribute dargestellt werden.

Dynamische Sicht

Der Programmablauf ist im Folgenden für das Spiel auf der Konsole sowie mit GUI skizziert:



[Programmablaufplan CLI](#)

[Programmablaufplan GUI](#)

Grundlegender Ablauf auf der Konsole:

Sobald das Spiel gestartet wird, wird in einer while-Schleife die Eingabe abgefragt und darauf reagiert. Bei einer Schachzug-Eingabe prüft das System, ob die Syntax korrekt war, dann ob der Zug semantisch gültig ist und führt anschließend den entsprechenden Zug aus. Das Spielfeld wird aktualisiert und das Spiel wartet auf eine erneute Eingabe des Spielers.

In der GUI ist die Ein- und Ausgabe entsprechend angepasst, die interne Logik bleibt aber dieselbe.