**Formulacija problema i interfejs**

Prilikom izrade našeg projekta definisali smo sledeće klase:

1. Game
2. Board
3. Player

Klasa Game je implementirana radi lakšeg upravljanja klasama Board i Player. Ona u sebi sadrži objekat klase Board i dva objekta klase Player. Sadrži pokazivač na igrača koji je trenutno na potezu, broj rundi i stanje.

U klasi Board se nalazi matrica kojom je predstavljena tabla igre, dimenzije same table, pozicije svih figura i početne pozicije.

U klasi Player se nalazi broj preostalih zidova i naznaka da li ga kontroliše igrač.

Funkcije:

1. Konstruktor
   * Preko konstruktora se postavlja početno stanje i bira se ko je prvi na potezu.
2. IsEnd
   * Proverava se da li je trenutno stanje zavrsno stanje.
3. ShowBoard
   * Koristi se za prikaz table.
4. ChangeState
   * Koristi se za promenu stanja igre.
5. ValidParameters
   * Koristi se za proveru ulaznih parametara igrača.
6. ValidMove
   * Koristi se za proveru validnosti poteza.
7. AdjustIndex
   * Koristi se za konvertovanje ulaznih koordinata u koordinate koje su prilagođene našoj matrici.