

Игра «Крестики-нолики»

Правила игры:

- в игре участвуют несколько игроков, которые ходят поочередно;
- на каждом ходе игроку дается метка для ее установки на поле;
- побеждает тот игрок, который построит ряд из 5 меток своего вида.

Управление осуществляется щелчком мыши на ячейке.

Ответственность классов

GameModel

- порождает игровое поле
- управляет порядком ходов игроков
- определяет победителя

GameField

- контейнер ячеек

Cell

- содержит в себе метку

Label

- может принадлежать игроку либо никому

Player

- хранит активную метку
- преобразует действия пользователя в установку активной метки на поле

CellFactory

- порождает ячейку определенного вида

LabelFactory

- порождает метку определенного вида

GamePanel

- преобразует щелчки мыши в команды Player
- отображает поле, активного игрока и активную метку

GameEvent, GameListener

- участвуют в организации событий, порождаемые игрой

PlayerActionEvent, PlayerActionListener

- участвуют в организации событий, порождаемые игроком

Direction

- абстракция направления в системе координат "север-юг-восток-запад";
- позволяет сравнивать направления и порождать новые направления относительно текущего

Shift

- смещение в декартовой системе координат