

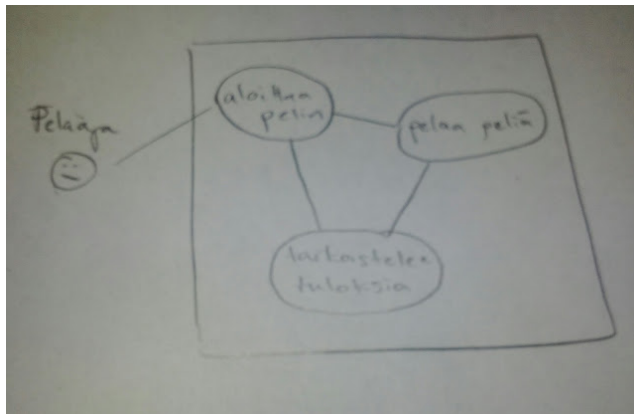
Tetturissy!!!!

Projektin aiheena oli (alunperin) klassikkopeli tetriksen toteuttaminen Javalla, mikä saavutettiin aika ripeästi.

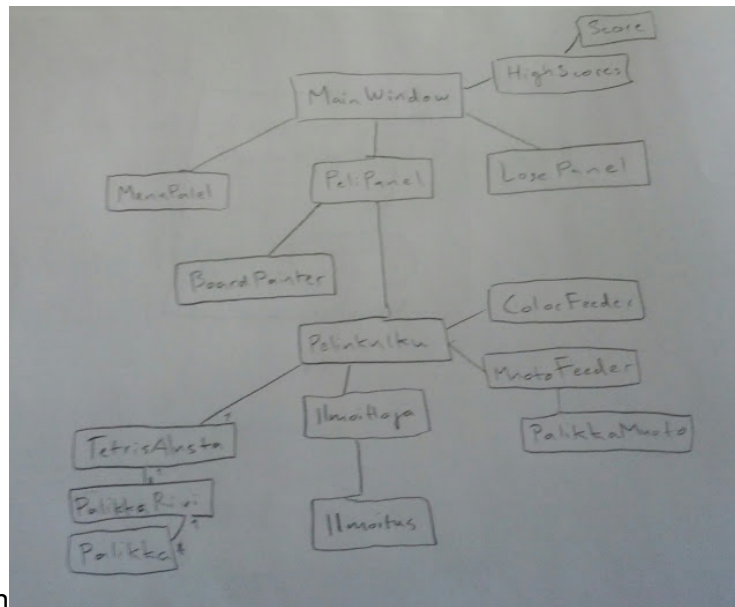
Peliin kuitenkin lisättiin useita ominaisuuksia ns. luovissa hurmostiloissa.

Pelin kuvaus on tunnustettavasti alidokumentoitu, koska projekti paisui selvästi yli alkuperäisen tehtävänmäärittelynsä.

Pelin käyttötapaukset ovat hyvin yksinkertaiset, ks. illustraatio alla.

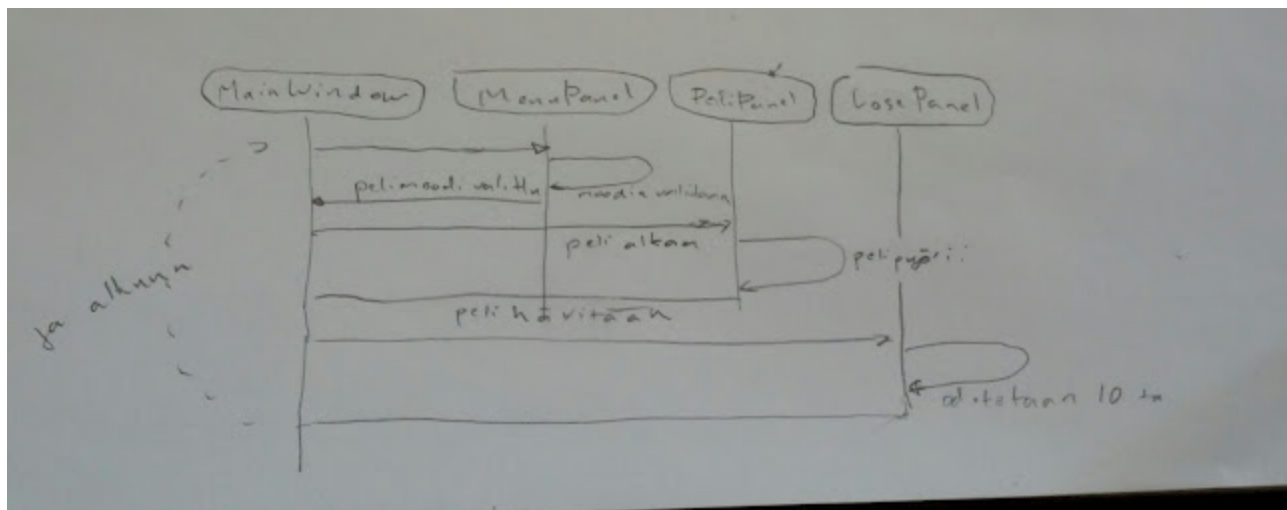


Pelin luokkarakenne on



seuraavanlainen

Peli toimii niin, että MainWindow luokka kuuntelee käyttäjäinputtia, ja vaihtaa tarvittaessa näytettävää paneelia, MenuPanel -> PeliPanel -> LosePanel -> MenuPanel ...jne



Itse pelinkulun logiikka on monimutkaisempi.

Pelinkulku kysyy Pelisettingsiltä pelin toiminnan asetuksia. Pelinkululle luodaan MuotoFeeder ja Colorfeeder objektit, jotka syöttävän pelinkululle seuraavan tetrispalan ja sen värin.

