|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Inventar perspective :** | **Inventar scopuri:** |
| Prespectiva furnizor materiale | Produs creat din anumite materiale | De a vinde materialele necesare producerii ( pentru a face profit) |
| Pespectiva producator | Produs finit | De a confectiona, sculpta, asambla produsul ca dupa sa il vanda pentru profit |
| Perspectiva transportator | Produs care trebuie livrat | De a livra produsul la un cost redus si cat mai rapid |
| Perspectiva autoritate | Produs care respecta legile care sunt in vigoare | De a se asigura ca produsul indeplineste cerintele de siguranta si legislative (materiale, reguli de folosire, folosire de la o anumita varsta) |
| Perspectiva jucatori | Joc de sah | De a putea fi jucat (contine pisele necesare, tabla corespunzatoare etc) |
| Perspectiva arbitru | Competitie de sah | De a putea juriza cu usurinta jocul |
| Perspectiva spectator | Joc de sah | De a se bucura de competitie de strategii |
| Pespectiva vanzator | Joc de sah | De a putea fi folosit pentru a juca |
| Perspectiva colector deseuri | Produs care trebuie distrus | De a se descompune usor |

Sah

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Inventar Componente:** | **ROL** | **Inventar Responsabilitati:** |
| Tabla | De a proteja pisele si de asigur mediul de joc | Inchidete, Deschidete, AranjeazaPiese, PromoveazaPioni |
| Piese | De a asigura functionalitatea de baza a sahului si crea un sistem de punctaj | MergInainte, MergiInapoi,MergiPeDiagonala, Sari(Cal), IaPiese, DaSah, FaRocada, |
| Ceas | De a anunta jucatorii daca timpul s-a scurs | OpresteCountdown,ResetareTimp, PornesteCountdown |

**Clasa tabla**

- spot de tip loc- matrice

-constructor – generare poza tabla

-metode: removePiece, checkForChess, resetBoard, promotePawn,

**Clasa loc**

– int x,y -coordonate – constructor cu parametrii x,y si obiect de tip piesa specifica

**Clasa piesa**

-bool color ( 0 - alb, 1 - negru), bool status (0 – piesa luata, 1 – piesa inca existenta pe tabla)

-variabila picture de tip pictureBox,

-metode: Move, isTaken

**Clasa Pion mosteneste piesa**

-variabila image – luata poza din resources

-metoda proprie override de move,metoda loadImage

**Clasa Nebun mosteneste piesa**

-variabila image – luata poza din resources

-metoda proprie override de move

**Clasa Tura mosteneste piesa**

-variabila image – luata poza din resources

-metoda proprie override de move

**Clasa Rege mosteneste piesa**

-variabila image – luata poza din resources

-metoda proprie override de move

**Clasa Regina mosteneste piesa**

-variabila image – luata poza din resources

-metoda proprie override de move

**Clasa Cal mosteneste piesa**

-variabila image – luata poza din resources

-metoda proprie override de move

**Clasa Jucator**

-bool type ( om sau calculator), int score, int time.

**Clasa miscare**

* 2 variabile player de tip player (player1 si player2), starting spot si finishSpot variabile de tip loc
* Constructor cu parametrii (player, startingSpot, finishSpot)

**Clasa joc**

**-** creare 2 obiecte de tip player, creare obiect de tip tabla

- metode: hasEnded, initializeGame ( creare 2 playeri, apeleaza metoda resetBoard din clasa tabla, creare obiect de tip move (numit move), apeleaza metoda makeMove cu parametri (player si move-fiind obiectul dat mai sus)), makeMove

**Se aranjeaza piesele (apelare metoda resetBoard din clasa tabla – care creeaza tot cate un obeiect de clasa loc cu diferite piese si coordonate pt toate piesele)**

**Joc sah**

**Mutare (De la sursa la destinatie validata de arb)**

**Piese -> lista tageturi -> concept abstract**

**Arbitru**

**Tabla- rep de a vizualiza maxim 64 ...max 64 instante**

**Board-panel -onpaint-panel-desenare tabla, graphix.**

**Control board care extinde panel adaugam pe fereastra**

**Drawtable- metoda din board**

**setBounds – ca sa setez coordoanta tablei**

**fara designer**

**initializare din cod -**

**adaguare copil la form adaugat la lista decontroale**

**instanta de**

**mouse move**

**dimensiune celula**