Mafioso

Ohjelman rakenne:

Käyttöliittymä:

Käyttöliittymä ja sovelluslogiikka on pyritty erottamaan toisistaan mahdollisimman hyvin. Käyttöliittymän Peliin liittyvät luokat tuntevat vain ohjausolion, joka taas tuntee käynnissä olevan Pelin, viimeiset vaiheet (Yon ja Paivan), vuorossa olevan pelaajan ja viimeisen Äänestyksen. Sovelluslogiikan luokat eivät tunne käyttöliittymäluokkia eivätkä käytä niiden metodeja.

Pelin aloittamiseen liittyvät luokat tuntevat PeliRakentaja-luokan, johon tallennetaan pelin säännöt Saannot-luokan muuttujana sekä Pelaajat ja Roolit ArrayListinä. PeliRakentaja-luokka luo Peli-luokan.

Kaikki käyttöliittymän luokat tuntevat kayttis-luokan, jonka metodeja käyttämällä ne voivat päivittää käyttöliittymäkomponentteja.

Sovelluslogiikka:

Peli-luokka toimii lähinnä säiliönä, johon tallennetaan pelin vaiheet sekä pelaajalista. Vaiheet ovat pelin etenemisen kannalta huomattavasti tärkeämpiä, ja periaatteessa pelin voisi toteuttaa myös ilman Peli-luokkaa. Esimerkiksi yhä mukana olevat pelaajat löytyvät aina Vaihelistan viimeisestä vaiheesta. Peli-luokan pelaajat-lista pitää sisällään sekä pelissä mukana olevat että pelistä jo pudonneet pelaajat. Joidenkin toimintojen (esimerkiksi tallentaminen) lisääminen myöhemmin voisi kuitenkin olla hankalampaa ilman Peli-luokkaa.

Uusien roolien lisääminen peliin on suhteellisen helppoa, sillä eri roolit on toteutettu rajapinnan Rooli avulla. Samoin käyttöliittymä on toteutettu siten, ettei uusien roolien lisääminen välttämättä vaadi muutoksia käyttöliittymäpuolelle. Käyttöliittymästä saadaan syötteenä pelaaja (tai null jos toiminta ei vaadi syötettä), jonka jälkeen sovelluslogiikka hoitaa syötteen käsittelyn roolille määritellyn toiminnon mukaisesti.