

Piškvorky - Zdeněk Balák

V semestrální práci jsem se rozhodl navázat na svojí práci z programování 1 a pokusil se přidělat ke svým piškvorkům grafické uživatelské rozhraní a vytvořit umělou inteligenci

Třídy:

Starter	- malý JFrame pro zadání jmen a spuštění hry
Window	- reprezentuje okno hry (JFrame) a obsahuje většinu sdílených metod a parametrů.
Buttonfield	- JPanel naplněný herními tlačítky piškvorků
Button	- Třída reprezentující tlačítko (křížek/kolečko)
Player	- abstraktní třída hráč, provádí tahy a uchovává Inko o hráči
PCPlayer	- hráč u počítače (dědí od hráče)
AI	- umělá inteligence (dědí od hráče)
Menu	- JPanel obsahující obsluhu hry (nová hra, restart,..)
SemestralniPrace	- třída s hlavní metodou, vytváří instanci Starteru
Game	- třída oddělená od veškeré grafiky, obsahuje veškeré informace potřebné ke hře (může se použít i s textovým rozhraním)

Důležité metody:

void run (Window) - vytvoří vlákno s vlastní herní smyčkou, žádá od hráčů tahy, dokavad' neskončí hra

void make Move (Player) - provede tah (u hráče u počítače zapne actionlistenery, počká, až hráč zahraje a pak provede tah)

int doMove (Game) - pokusí se zapsat tah hráče, je-li tah platný, vrátí jedničku, v opačném případě nulu

winnerCheck (Game) - kontroluje výhru hráče, vyhraje-li označí výherní pěticí písmenem w