Документација на кодот

Кодот во рамки на проектот е организиран во неколку класи, и цел на овој документ е да олесни разбирањето и илустрира соодносот меѓу класите, нивните атрибути и функционалности. При објаснување ќе примениме top-down пристап кон класите.

1. Game class – оваа класа е содржател (container) на сите поважни компоненти. Истата содржи редица на играчи. Редица е најсоодветна податочна структура за чување на играчите, бидејќи играта е базирана на дискретни потези. Класата Player се грижи за функционалноста на самата игра. Понатаму, оваа класа содржи референца до мапата, class Map, која што е полето на кое се игра. Главната цел на класата Game е да се грижи кој е на потег.
2. Map class – оваа класа ги соддржи сите индивидуални полиња од класата Tile, кои што понатаму се делат во суб-класи (под-класи?) со свои посебни атрибути и функционалности. Оваа класа се користи за пребарување на множество од легални потези, и се препраќа на понатаму на класата Ship.
   1. Tile class – оваа класа ги соддржи сите информации сродни за една плочка, кои ѝ се непосредни соседи заедно со насоките (пребарувањето на целото множество соседи се врши рекурзивно), дали има брод на неа, дали има поставено колонија, која е сликата и од каков тип е. Оваа класа сама по себе не се користи, но се користи за моделирање на класите PlanetTile и NebulaTile.
   2. Ship class – оваа класа ги соддржи сите релевантни информации за бродовите на играчот, како што е референца до моментална локација (за пронаоѓање на легални потези), играч-сопственик, и речник од легални потези.
   3. Colony class – оваа класа, заедно со TradingPostColony класата се двата типа на колонии кои играчот може да ги постави откако ќе пристигне на некоја плочка. Потребата од две различни класи произлегува од тоа што тие имаат различен начин на бодување, и од тука имаат и различни функционалности. Тие се главниот начин на добивање на поени.
3. Player class – оваа класа пред се се користи за проверки, за дали играчот кој е на потег има право да помрдне извесен брод. Исто така соддржи број на поени, број на Colony објекти и број на TradingPostColony објекти, со кои се дефинира максинален број на потези во една игра.