

Pacman rakennekuvaus

Pääosat ovat luokat Pacman, joka käsittää pelin logiikan, sekä Kayttoliittyma, joka huolehtii pelin grafiikasta ja toiminnallisuuksista. Pacman-luokassa luodaan kaikki olennaiset pelin osaset, haamut, joita on neljä, man, pistelaskuri ja pelialusta. Kun pelialusta luodaan, luodaan samalla 399 peliruutua, joista pelialustan kaksiulotteinen taulukko muodostuu.

Kayttoliittyma-luokassa luodaan pelin Nappaimistonkuuntelija, Piirtoalusta ja Highscore. Piirtoalusta toteuttaa rajapinnan Paivitettava, jonka avulla päästään piirtämään uudestaan pelikenttä.

Kayttoliittyma, Nappaimistonkuuntelija ja Piirtoalusta tuntevat Pacmanin, jotta ne pääsevät käsiksi tarvittaviin tietoihin. Piirtoalusta tuntee Kayttoliittymän, että se pääsee käsiksi Highscoreen ja samoin Nappaimistonkuuntelija tuntee Kayttoliittymän, jotta saadaan aloitettua uusi peli.

Pacman luokka tuntee Paivitettava-olion, jotta se pystyy kutsumaan tarvittavaa paivita-metodia. Highscore-luokka tuntee Kayttoliittymän, jotta se pystyy kutsumaan tarvittaessa virheilmoitus-metodia.