

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 tuntee Pacmanin, jotta se pääsee käsiksi tarvittaviin tietoihin pelistä. Piirtoalusta tuntee Kayttoliittymän, jotta se pääsee käsiksi Highscore-luokkaan ja Pacman-luokkaan. Myös Nappaimistonkuuntelija tuntee Kayttoliittymän, jotta saadaan aloitettua uusi peli ja Nappaimistonkuuntelija pääsee käsiksi tarvittaviin tietoihin Pacman-luokasta.

Pacman luokka tuntee Paivitettava-olion, jotta se pystyy kutsumaan tarvittavaa paivita-metodia. Luokat Haamu ja Man käyttävät enum luokkaa Suunta, minkä avulla käsitellään eri suuntia joihin hahmot liikkuvat.