

Ohjelman rakenne

Yatzy on nopilla pelattava peli, joten pelistä löytyy tietenkin simppeli noppaa kuvaava luokka. Noppia heitetään aina viittä kerralla, joten loin luokan Noppakasi, joka pitää sisällään viisi noppaa ja toiminnallisuutta noppien käsittelyyn.

Pelissä käytetään vain yhtä Noppakasi-oliota, joka annetaan parametrina Kadentarkastaja-oliolle. Kadentarkastaja-olio tarkistaa löytyykö sen hetkisestä noppäkädestä tiettyjä noppayhdistelmiä kuten vaikka suoraa, paria tai nelosia. Kadentarkastajan rooli on helpottaa pistelaskua.

Pisteidenlaskun hoitaa Pistelaskuri-olio, joka tarvitsee parametrikseen noppakäden, jonka pisteitä halutaan laskea. Pistelaskurilla on oliomuuttujana Kadentarkastaja-olio, joka luodaan konstruktorille annetulla noppakädellä.

Pistetaulukko-luokkaan kerätään pelaajien saamat pisteet. Jokaiselle pelaajalle luodaan oma pistetaulukko. Pistetaulukot liitetään Pelaaja-luokan ilmentymiin. Pelaaja-oliot sisältävät tiedon pelaajan nimestä sekä edellämainitun pistetaulukon.

Yatzypeli-luokka pyrkii keräämään edellä kuvatut palikat yhdeksi kokonaisuudeksi ja olemaan ainoa luokka, jolla on suora yhteys käyttöliittymä-luokkiin (käyttis luokat kutsuvat kyllä muidenkin olioiden metodeja, mutta tieto näistä tulee Yatzypelin kautta.) Luokka sisältää pelaajalistan, käytettävän noppäkäden sekä pistelaskurin oliomuuttujina.

Lisäksi ohjelmasta löytyy käyttis-luokka eli tekstikäyttöliittymä ja GUI-paketti, joka sisältää graafisen käyttöksen. Käyttis-luokat ovat yhteydessä muuhun ohjelmaan Yatzypelin kautta.