Palauttaa pistelistan, jonka paikkojen arvot kuvaavat pistetilannetta kunkin siirron jälkeen. Jos pistetilanne on <0, tiètokone häviää kyseisellä siirrolla, jos >0, tiètokone voittaa Main 14-paikkainen lista, jonka **Board** + gui: Gui indeksit kuvaavat laudan paikkoja, 6 ja 13 ovat pelaajien + lauta: int[] + lauta: Board mancalat + viimeinenKiviInd: int + minimax(int, Board): int[] + uusiVuoro: boolean Käytetään Board-olion + temp: Board väliaikaisen tilanteen kuvaamiseen ja siirron simulointiin + evaluate(): int palauttaa listan **GUI** pelilaudan mahdollisista + isGameOver(): boolean + field: type siirroista + mahdollisetSiirrot(): List<Integer> + field: type asettaa laudalle + printBoard(): void aloitustilanteen + field: type + startBoard(): void + field: type päivittää Board-olion temp-+ teeSiirtoLeikisti(int, int): void Boardia ja muuttaa sen + field: type uusiVuoro parametria + teeSiirtoOikeasti(int, int): void + field: type + vastapuolenInd(int): int päivittää laudan ja + method(type): type muuttaa sen uusiVuoro viimeisenKivenIndeksi(int, int): int parametria + method(type): type hakee annetun kipon + method(type): type vastapuolella olevan kipon indeksin + method(type): type Päivittää Board-olion viimeinenKiviIndarvoksi viimeisen kiven indeksin. Saa syötteenä ikipon indeksin ja sen sisältämien kivien määrän Konstruktoi pelin graafisen käyttöliittymän. Pelin pelaamiseen tarvitaan yksi

Saa syötteenä pelaajan ja pelilaudan. Pelaajan vuorolle lasketaan pisteet annetun laudan tilanteesta.

> syötekenttä, yksi nappi, sekä näyttökenttä, missä kunkin hetken pelitilanne näkyy.

Myös infokenttä tarvitaan, missä lukee ohjeita tai muuta pelitilanteen inffoa.