

DESCRIPCIO DE LES CLASSES DEL MODEL (domini)

- Alfíl: subclasse de peça. Conté el comportament característic de l'alfíl.
- Cavall: subclasse de peça. Conté el comportament característic del cavall.
- Color: enumeració corresponent als colors de les peces (BLANC/NEGRE).
- EstadístiquesJugador: estadístiques individuals de cada jugador.
- EstadístiquesPartida: estadístiques pròpies de cada partida.
- FenTranslator: classe funcional que permet traduir dades en format FEN als objectes corresponents (Peça, Color i Tauler), i viceversa.
- M1: subclasse de màquina. Implementa una heurística molt senzilla per al jugador màquina.
- M2: subclasse de màquina. Implementarà una heurística més complexa per al jugador màquina. (No està implementada, serà necessària per al segon lliurament).
- Màquina (abstracta): conté l'algorísmia necessària per a calcular els moviments que realitza la màquina, és a dir, implementa l'algorisme general que segueix el jugador màquina.
- Moviment: guarda les posicions entre les que es realitza un moviment i les peces implicades (la peça que es mou i, si s'escap, la que mor).
- Partida: dades que defineixen una partida i estat actual de la mateixa.
- Peça (abstracta): informació que defineix una peça en el tauler (tipus, posició, color).
- Peó: subclasse de Peça. Conté el comportament característic del peó.
- Problema: informació que defineix un problema (tauler inicial, jugador inicial, nombre màxim de jugades, dificultat).
- Puntuació (interface): permet establir un sistema de puntuacions a partir de diferents dades.
- PuntuacióProblema: implementa puntuació. La puntuació es compon del nombre de moviments realitzats i el temps que ha durat una partida (o el temps que ha consumit un jugador).
- Ranking: llista ordenada d'usuaris en funció de la seva puntuació.
- Rei: subclasse de peça. Conté el comportament característic del rei.
- Reina: subclasse de peça. Conté el comportament característic de la reina.
- Tauler: posició del tauler, segons les peces que el conformen i les seves posicions. Permet detectar situacions d'escac, mat i taules. També conté l'algorísmia necessària per comprovar que un problema amb aquesta posició inicial té solució.
- Usuari: informació de login i estadístiques pròpies de cada usuari.