

Azul

Etap 2

Paweł Dobrosielski, Jakub Polak,
Mikołaj Safiański, Jakub Zamyślewski



Implementacja metod klas:

- Pakiet azul
- Pakiet server
- Pakiet client
- Pakiet exceptions



CO ZMIENILIŚMY

1

Modyfikacja
przechowywania
obiektu planszy

2

Zmiana klas w pakiecie
server

3

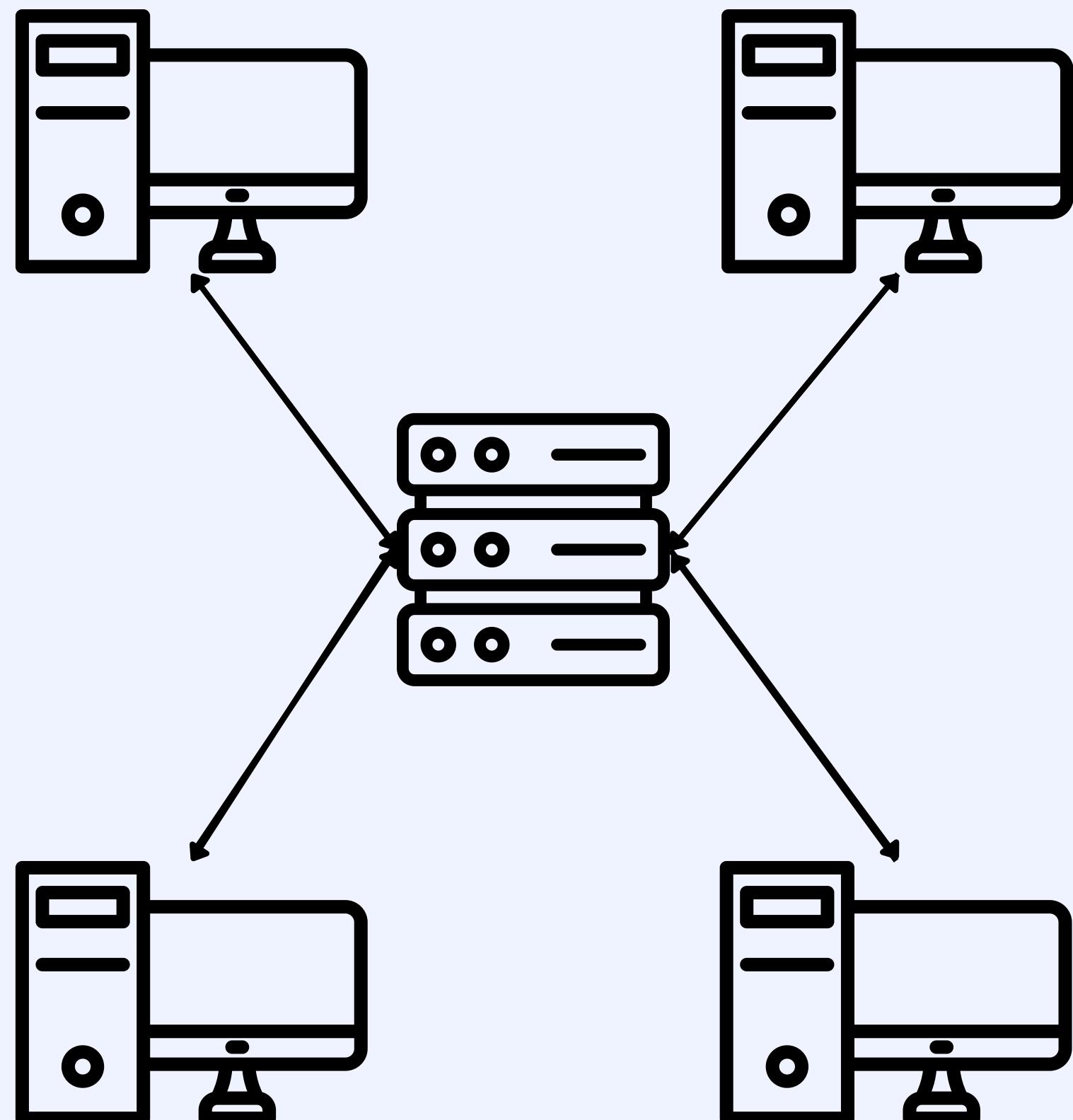
Zmiana metod w klasach
pakietu Azul

Co zostało do zrobienia?



GUI

Komunikacja z serwerem



Klasa

NetworkGameSession

->stan gry

Klasa Move

->rejestrowanie ruchu
gracza

Klasa Tile



- Podstawowa jednostka w grze
- Obiekty klasy Tile są przesyłane w trakcie gry pomiędzy różnymi obiektami

**Dziękujemy
za uwagę**