

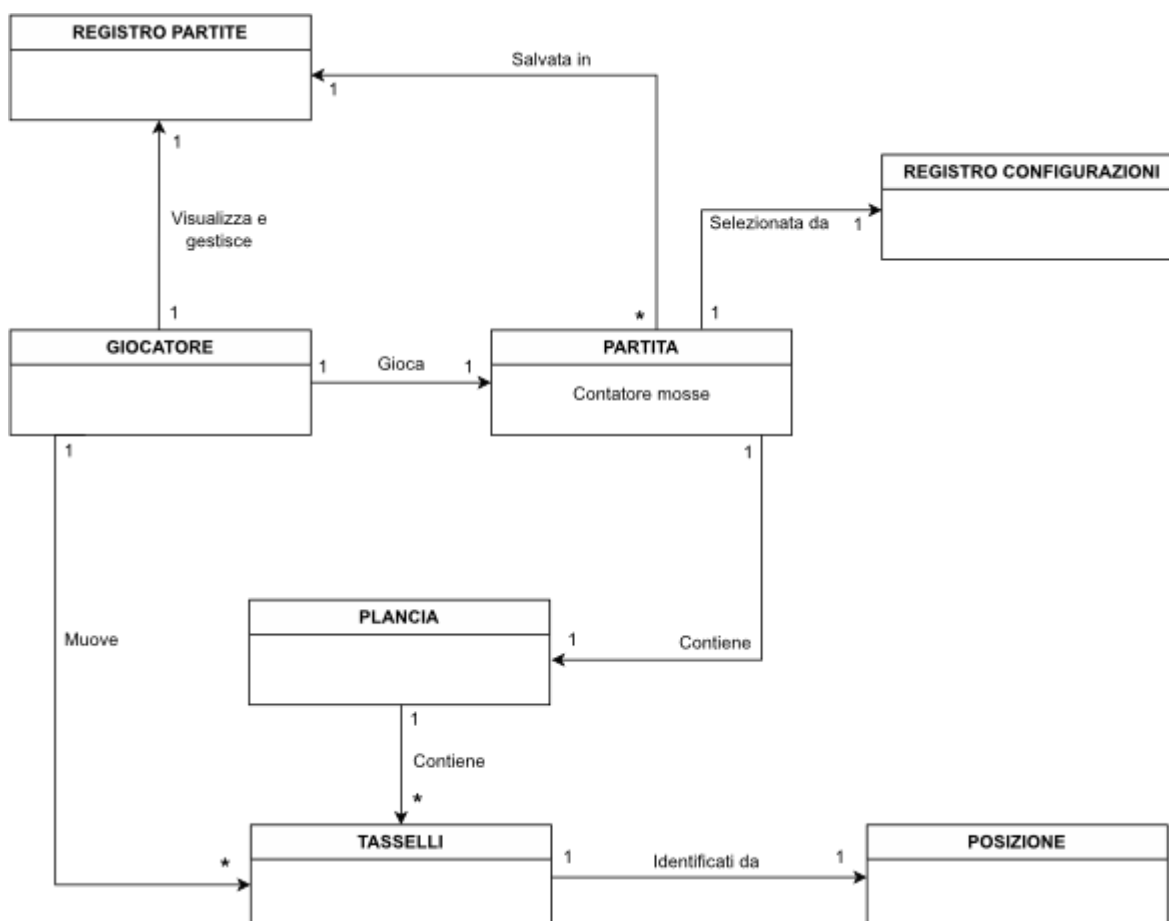
# KLOTSKI - DOCUMENTO DI DESIGN

Le funzionalità dell'applicativo descritte dagli use case sono state implementate attraverso le classi definite di seguito nel Domain Model:

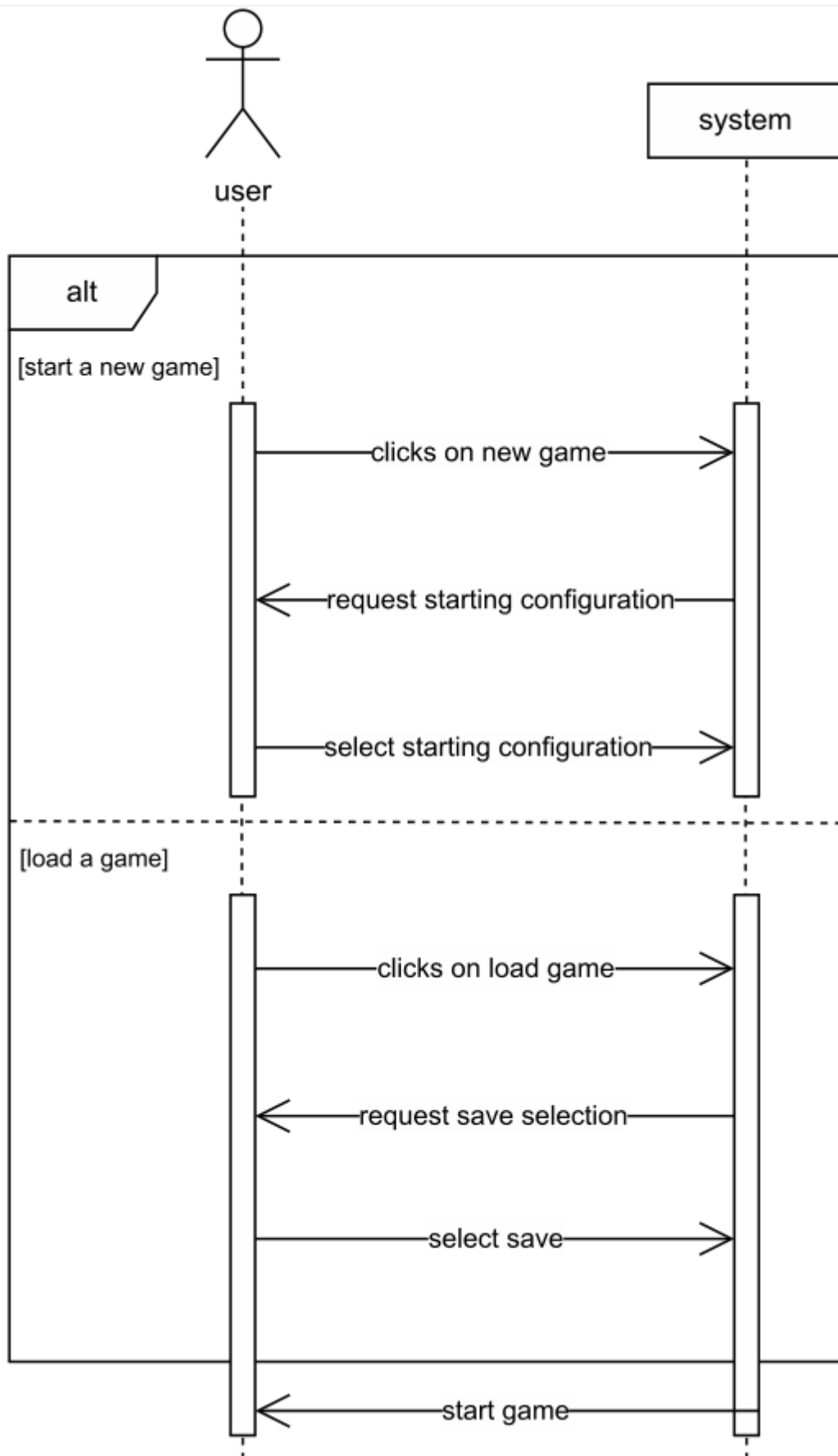
- **GIOCATORE:** che rappresenta l'utente, ossia l'entità che interagisce con l'applicativo eseguendo le operazioni rese disponibili dal gioco.
- **PLANCIA:** che rappresenta la griglia di gioco contenente i pezzi in grado di muoversi e che viene opportunamente modificata dalle funzionalità disponibili.
- **PARTITA:** che si occupa di gestire le informazioni relativamente alla partita corrente che viene visualizzata a schermo, tra cui il numero delle mosse.
- **REGISTRO PARTITE:** che si occupa di memorizzare le partite salvate dall'utente. Le informazioni essenziali per il recupero dello stato salvato saranno salvate nel database, mentre lo storico delle mosse verrà salvato su un file.
- **REGISTRO CONFIGURAZIONI:** che memorizza tutte le possibili configurazioni di partenza che il giocatore può scegliere.
- **TASSELLI:** che rappresenta l'insieme dei pezzi che caratterizzano la plancia della partita.
- **POSIZIONE:** che identifica dove sono disposti i tasselli all'interno della plancia.

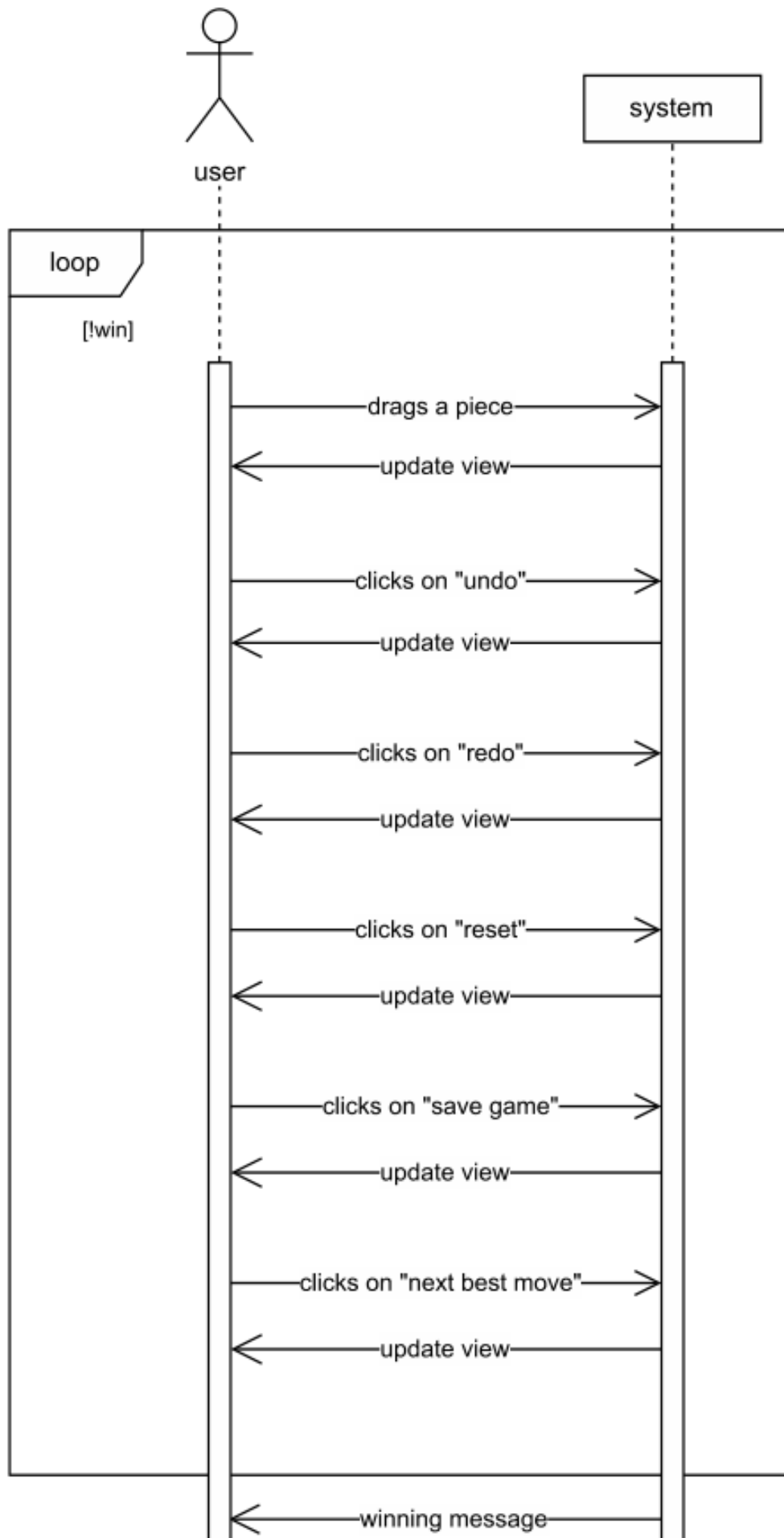
---

## DOMAIN MODEL

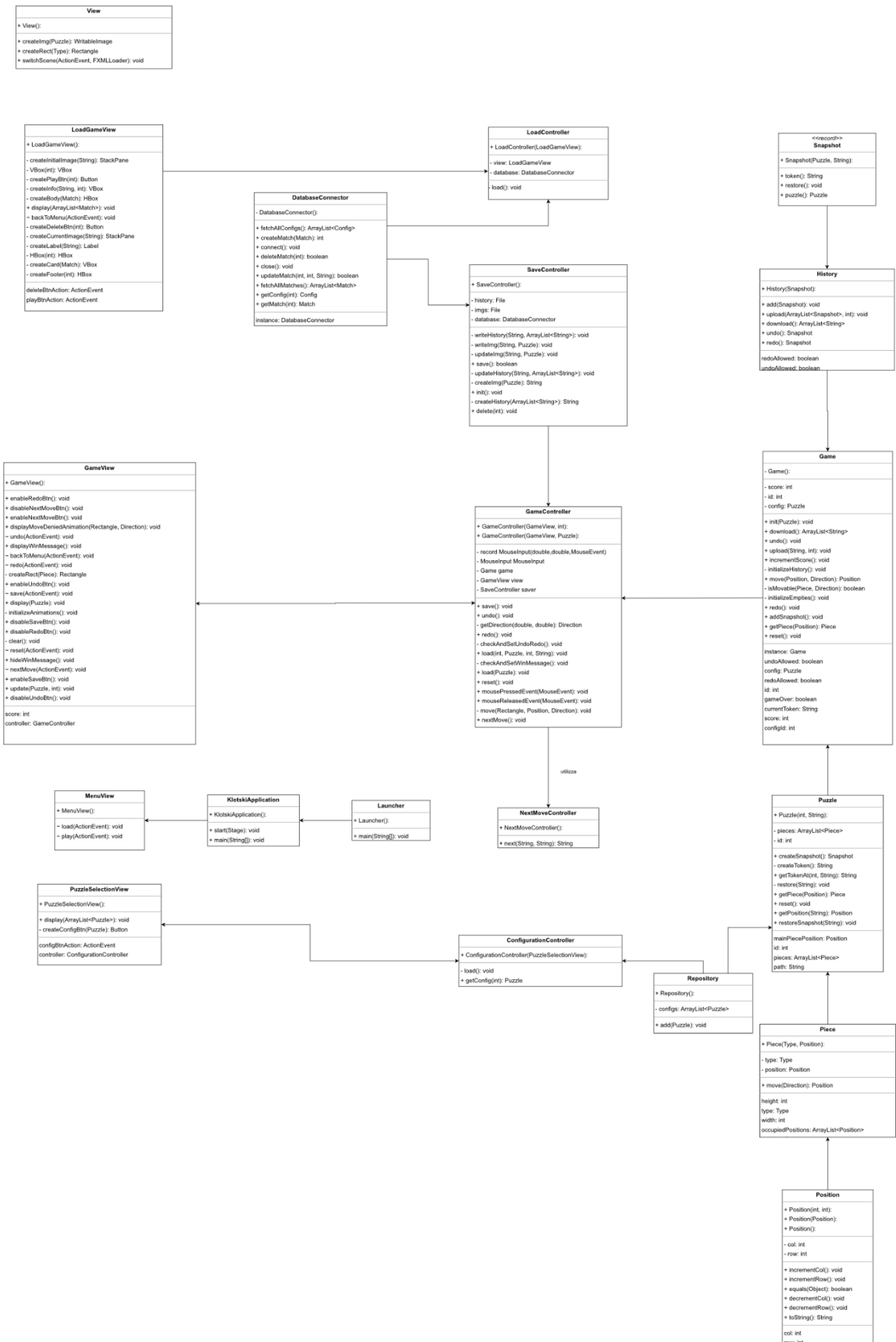


## SYSTEM SEQUENCE DIAGRAM





## DESIGN CLASS MODEL



# INTERNAL SYSTEM SEQUENCE DIAGRAM

Diagramma per l'inizio di una nuova partita.

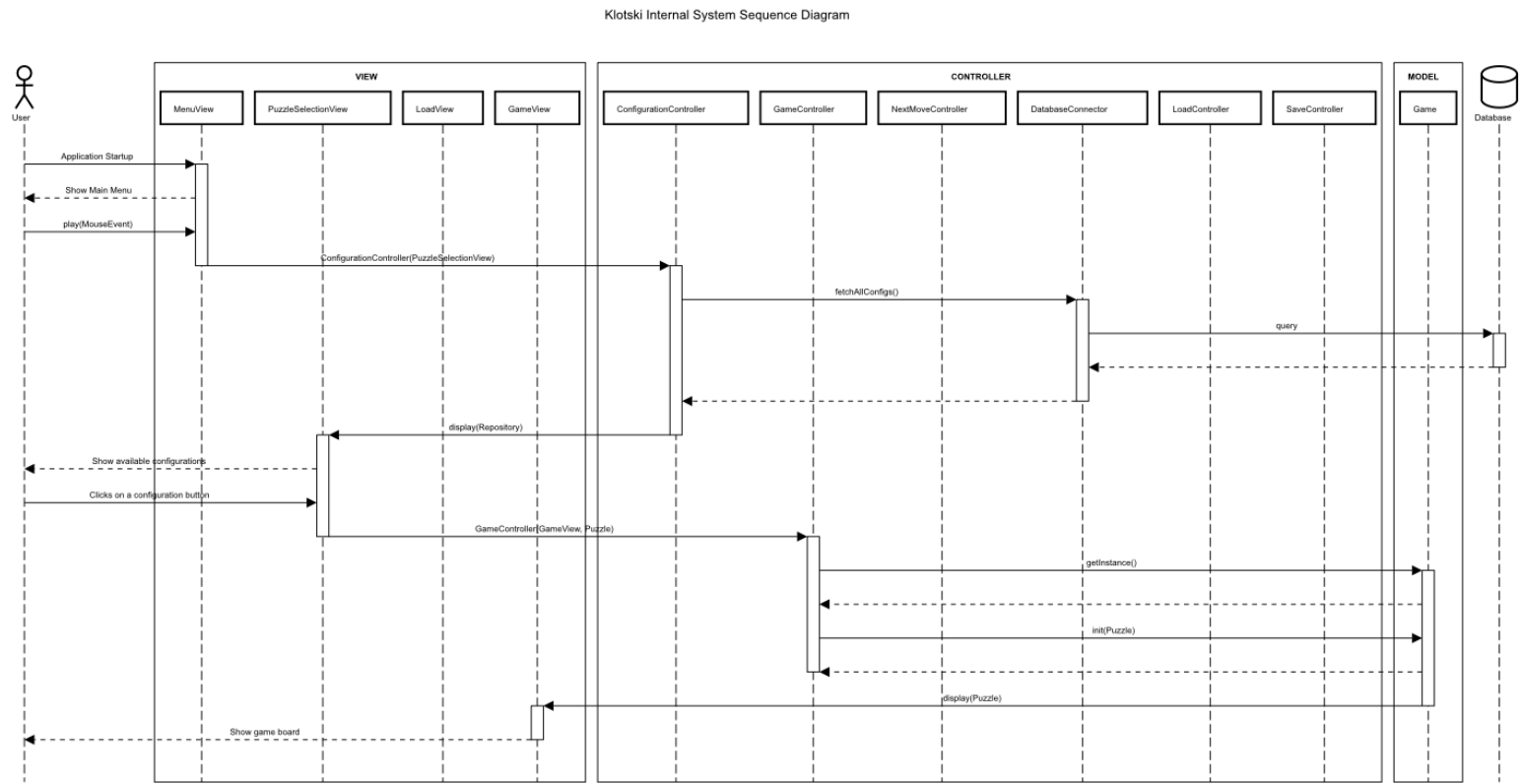


Diagramma per il ripristino di una partita precedentemente salvata.

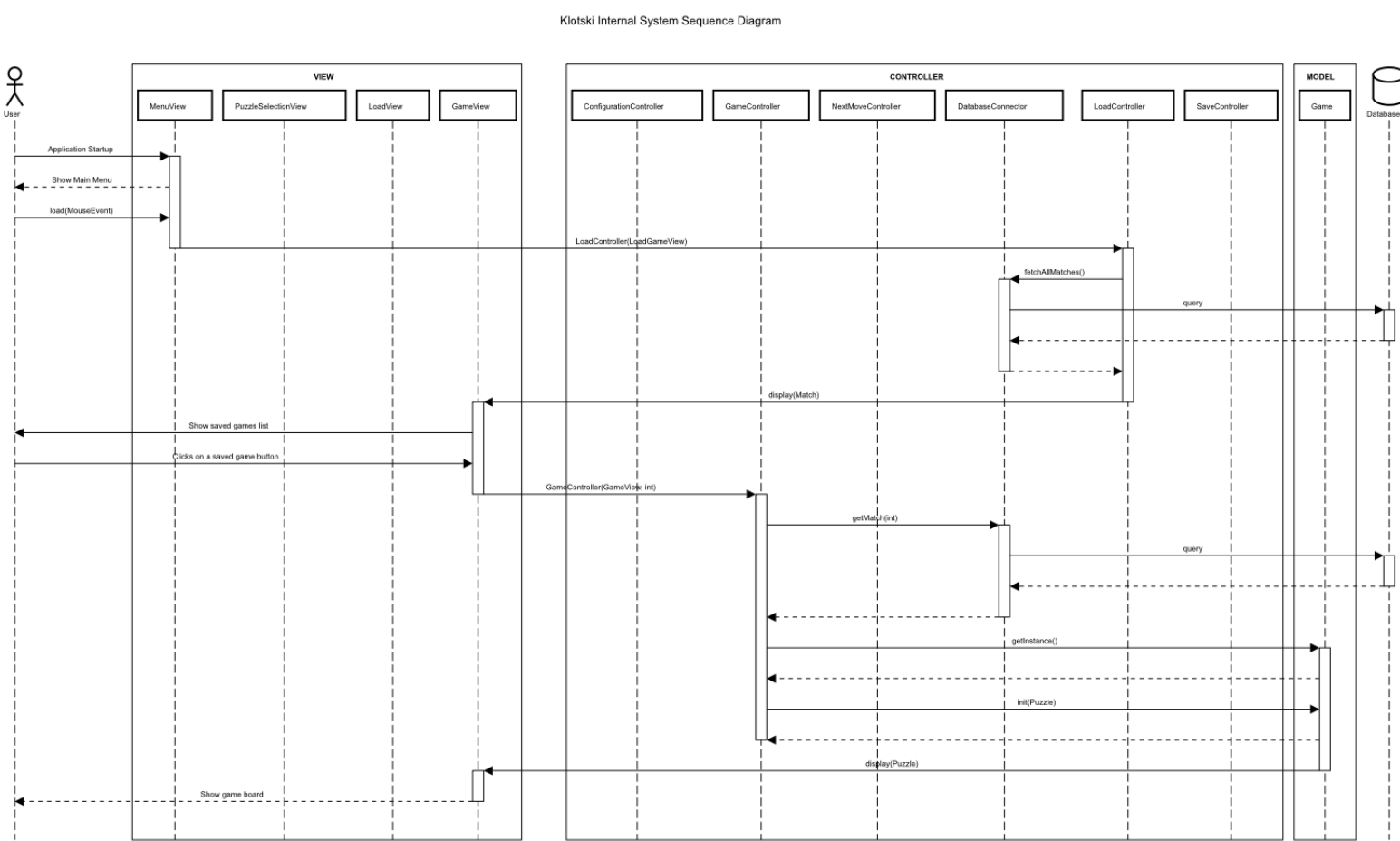
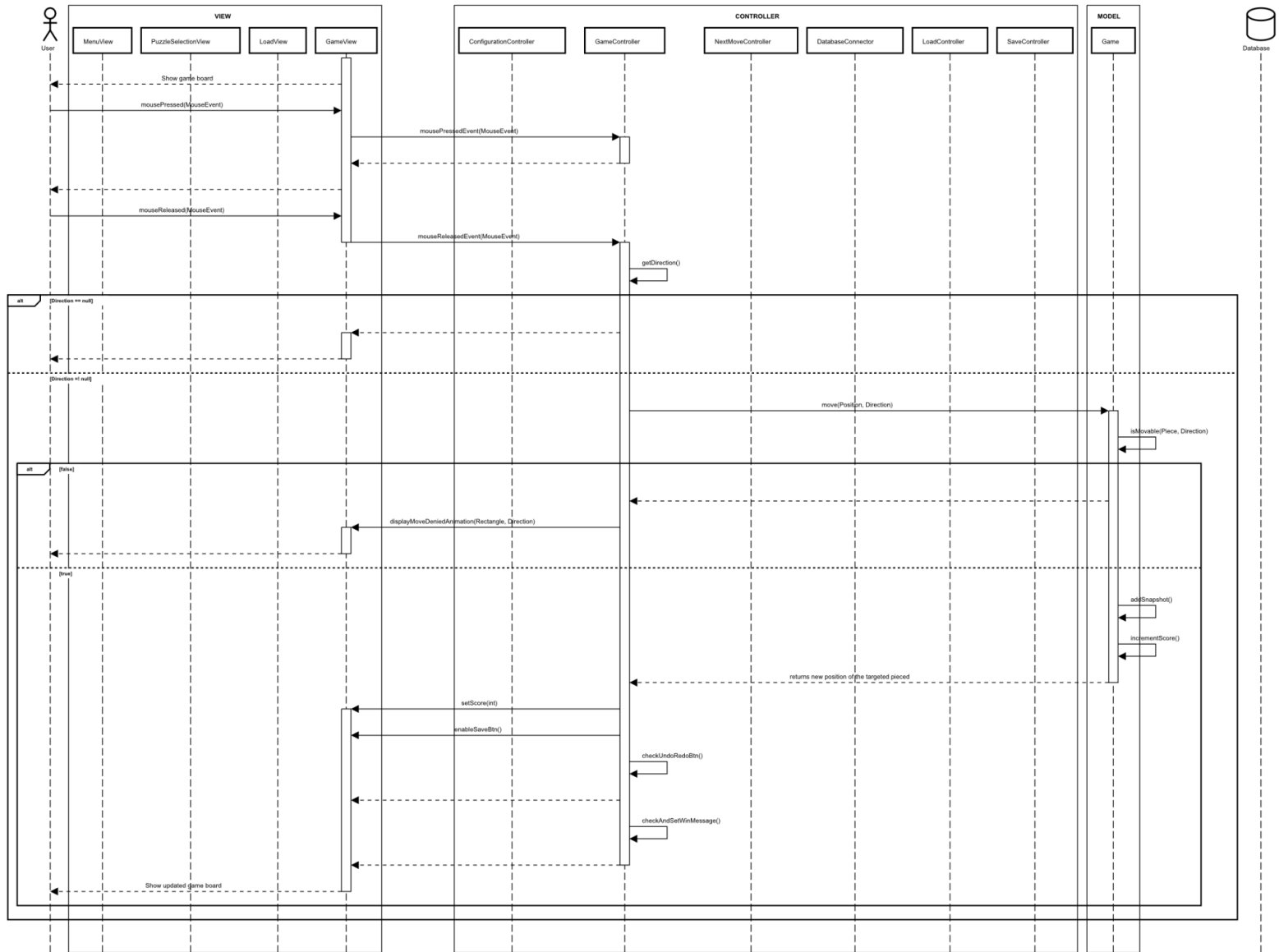


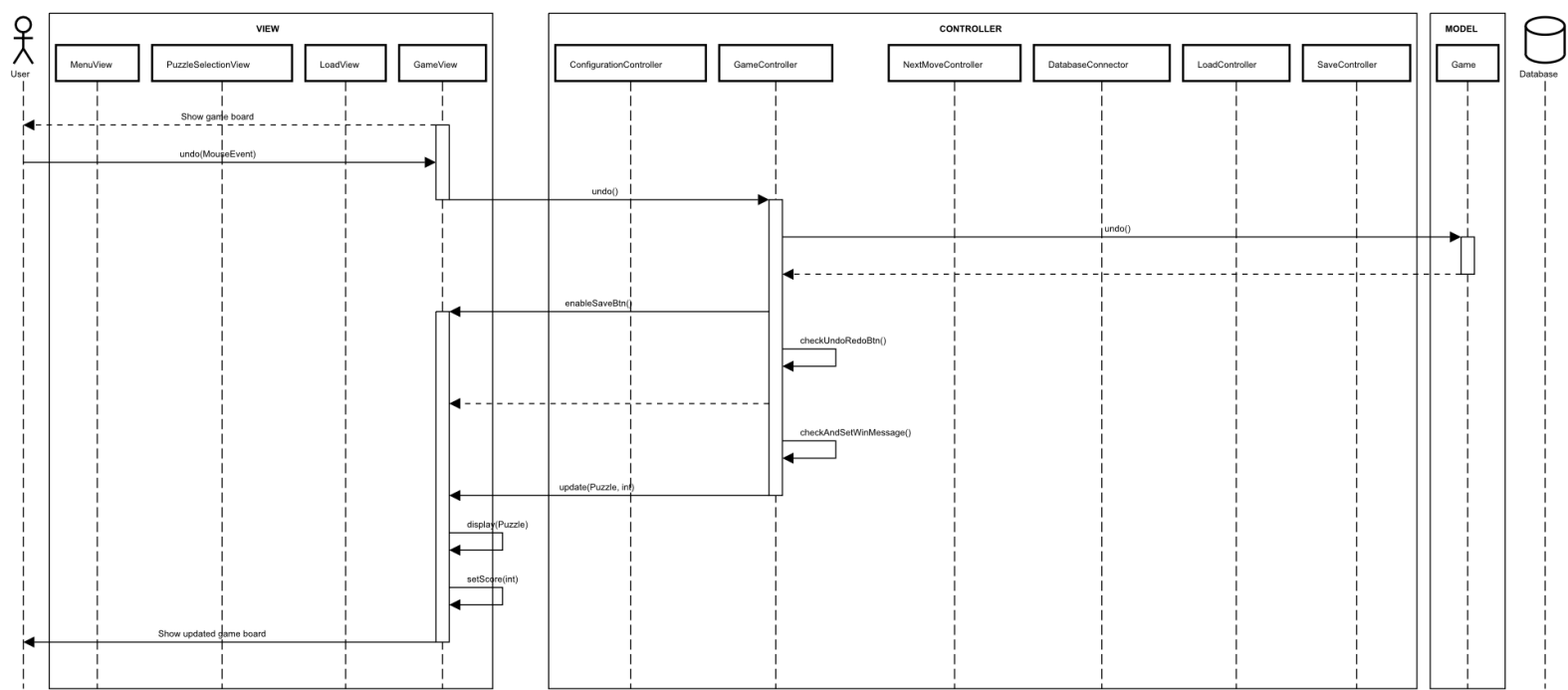
Diagramma per il movimento dei pezzi all'interno della griglia.

Klotski Internal System Sequence Diagram



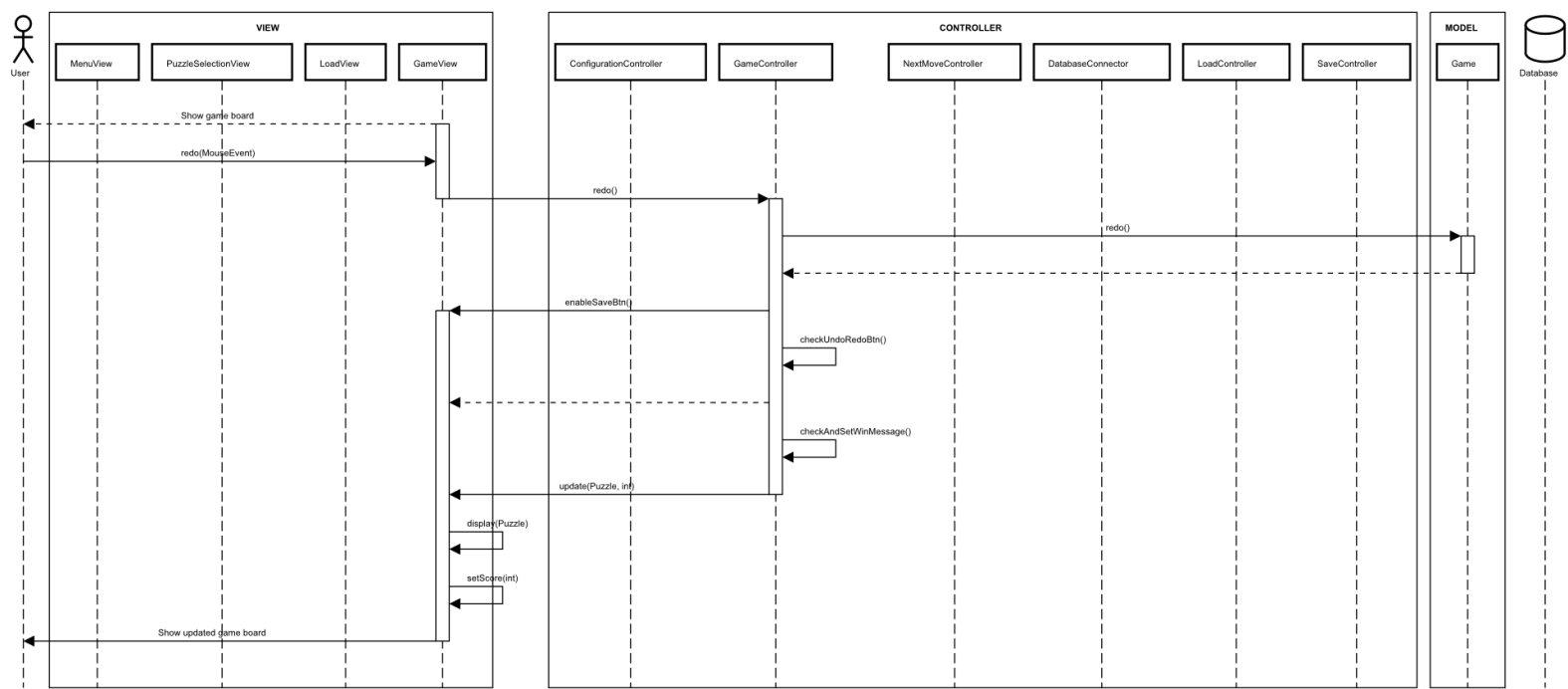
# Diagramma per la funzionalità di UNDO

Klotski Internal System Sequence Diagram



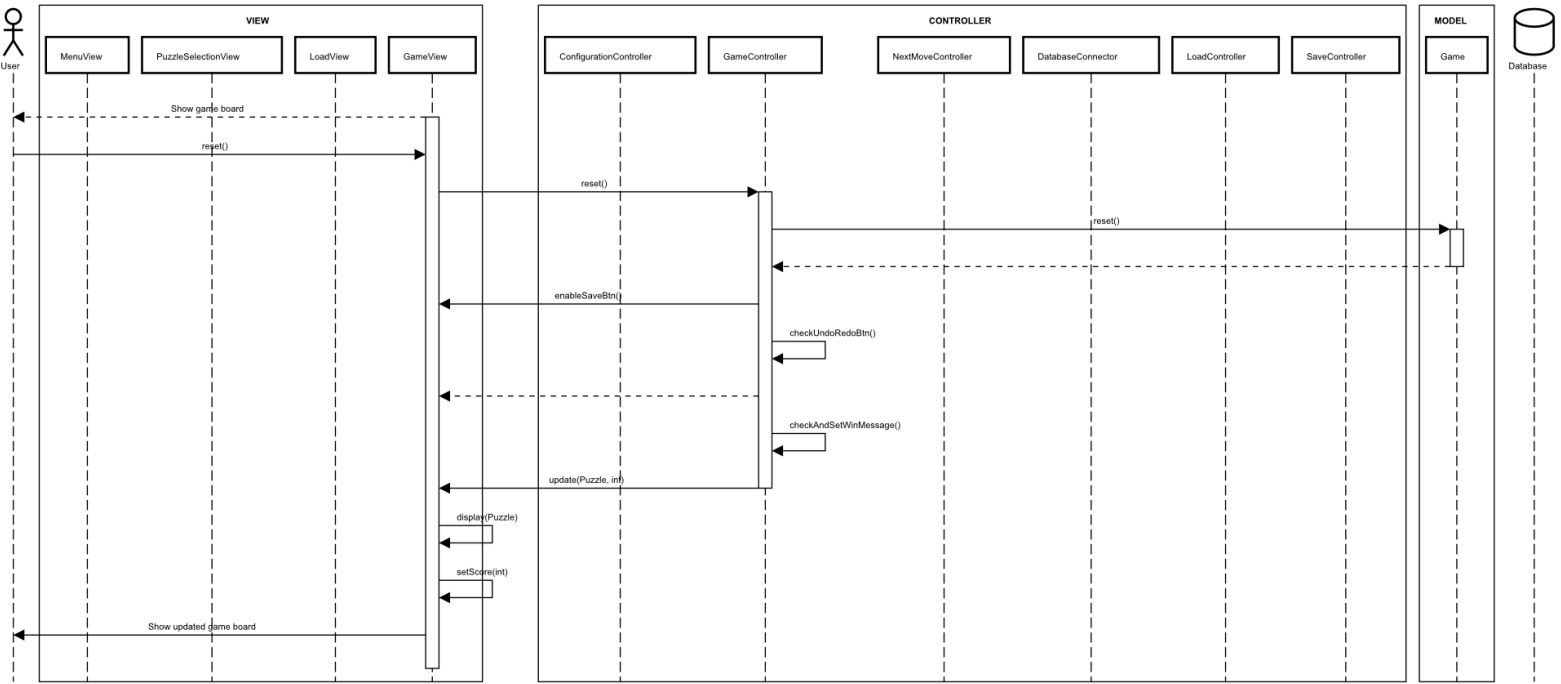
# Diagramma per la funzionalità di REDO

Klotski Internal System Sequence Diagram



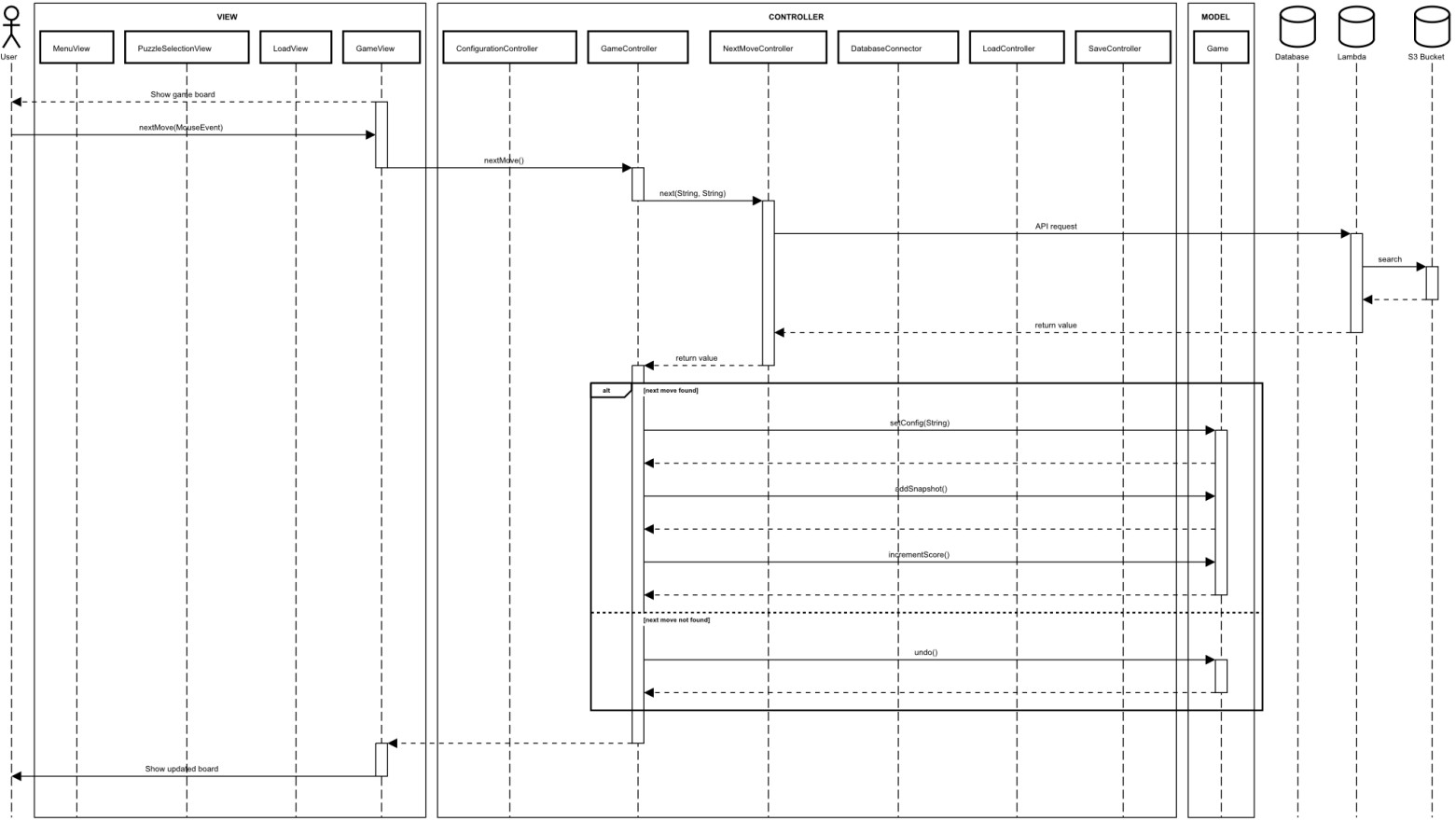
# Diagramma per la funzionalità di RESET

Klotski Internal System Sequence Diagram



# Diagramma per la funzionalità di NEXT MOVE

Klotski Internal System Sequence Diagram





# Diagramma per la funzionalità di SAVE GAME

Klotski Internal System Sequence Diagram

