

3. Toteutusdokumentaatio

3.1 Ohjelman rakenne

Ohjelmassa on käyttäjälle näkyvä käyttöliittymä (tekstipohjainen) joka hallitsee ohjelman muita luokkia ja niiden toimintaa. Käyttöliittymän sisällä luodaan Pelaaja ja AI (tekoäly) oliot sekä voiton tarkastaja (Inspector) olio joka hoitaa taas tarkistuksen voittaako toinen siirto toisen

Pakkaus **Game**

Inspector:

- Tarkistaa kumpi siirroista voittaa

Round:

- Olio jokaiselle kierrokselle

- Pelaajan ja AI:n siirto

- Kumpi voitti

RoundRemember

- Tietorakenne joka hoitaa round olion talletuksen (kaksisuuntainen linkitettylista)

Pakkaus **Player**

Player:

- Pelaajan nimi

- Pelaajan pisteet

- Hoitaa myös botin nimen ja pisteet

Pakkaus **ArtificialIntelligence**

- Tänne toteutetaan kaikki tekoäly

AI:

- Hakee botin seuraavan siirron

StreakCalculator & AfterLostRoundCalculator:

- Sisältää algoritmeja jotka auttavat tekoälyä seuraavan siirron valitsemisessa

Pakkaus **UserInterface**

UI:

-Ilmentymä jokaisesta yllä olevasta luokasta

-Hoitaa ohjelman pyörityksen ja siirtojen kysymisen käyttäjältä