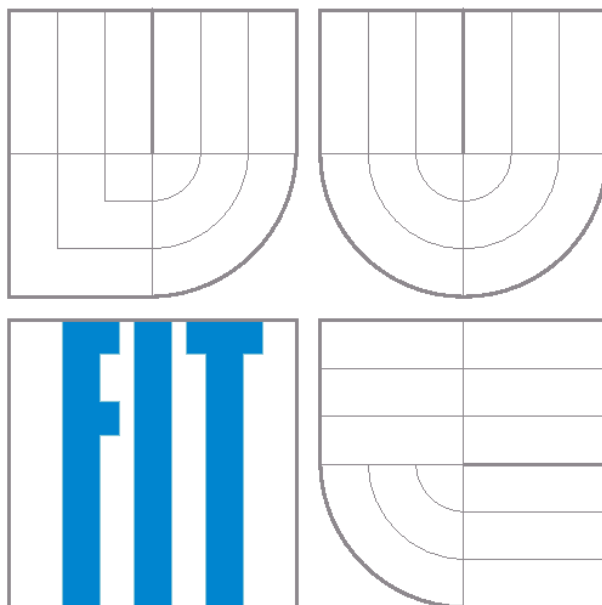


# Projekt Dáma



Dokumentace k projektu do předmětu

## **Seminář Java**

František Koláček (xkolac12)

Petr Matyáš (xmatya03)

Fakulta informačních technologií

Vysoké učení technické v Brně

## Informace o týmu:

- název: grp096

- členové:

František Koláček (xkolac12, vedoucí týmu)

Petr Matyáš (xmatya03)

## Zadání projektu:

Navrhněte a implementujte v programovacím jazyce Java aplikaci pro hru Dáma.

## Řešení projektu:

Naše aplikace se skládá z těchto základních tříd:

### Desk

Třída reprezentující herní plochu, obsahuje jednotlivá herní pole šachovnice (`Field`) a také zapouzdřuje operace pro pohyb (provádění tahů).

### Field

Třída reprezentující jedno konkrétní herní pole na šachovnici. Tato třída obsahuje informace o poloze (`Position`), barvě (`Color`) daného herního pole a také o tom, zda-li se na tomto poli nachází herní figura (`Figure`) či nikoliv.

### Position

Třída reprezentující umístění na šachovnici. Obsahuje souřadnice ve tvaru `column` a `row` a metody pro práci s nimi.

### Color

Enum reprezentující barvu (`WHITE`, `BLACK`).

### Role

Enum reprezentující roli herní figury (`STONE`, `QUEEN`).

### Figure

Abstraktní třída reprezentující obecnou herní figuru. Obsahuje informace o barvě této figury a její roli (zda-li je `Stone` nebo `Queen`).

### Stone

Třída odvozená od abstraktní třídy `Figure`, reprezentuje herní figuru typu `Stone`, implementuje abstraktní metodu `CanMove()`.

### Queen

Třída odvozená od abstraktní třídy `Figure`, reprezentuje herní figuru typu `Queen`, implementuje abstraktní metodu `CanMove()`.

## Diagram tříd

