**PIATRA, FOARFECA, HARTIE**

**By Sebastian Mălin Mihuț**

Proiectul respectă modelul MVC (Model-Vizualizare-Controlor). Din sfera claselor Model face parte clasa RPSModel unde sunt ținute date referitoare la numarul de victorii, înfrângeri și numele celor maxim trei jucători care vor fi afișați. Aceste informații sunt folosite în clasele de view unde este afișat numele jucătorului activ dar și a încă 2 jucători, asemenea unei mini baze de date. Mai este afișat si numarul de înfrângeri și victorii al fiecărui jucător.

Clasele folosite pentru vizualizare sunt AbstractView, PlayerView, RPSView, ImprovmentLeft, ImprovmentRight dintre care în clasa PlayerView se introduce numele jucătorului activ, fiind un frame de introducere ca un meniu de deschidere al jocului, iar în clasa RPSView se regăsește conținutul jocului. Sunt afișate butoanele de pe care se alege dintre cele trei opțiuni: piatră, foarfecă și hârtie, iar după apăsarea unuia dintre butoane se afișează atât alegerea jucătorului cât și a calculatorului (care este random). Ambele clase extind clasa AbstractView în care este aranjat frame-ul pe care se construiește jocul. Clasele ImprovmentLeft, ImprovmentRight sunt folosite pentru afisarea a două gif-uri în frame-ul principal.

Clase folosite pentru controlor sunt AbstractController, PlayerController, RPSController unde se realizează schimbul dintre frame-uri în funcție de momentul în care se regăsește jocul. În clasa PlayerController se schimba frame-ul initial cu cel principal al jocului iar în RPSController se redeschide frame-ul initial în cazul în care se dorește adăugarea altui jucător.

Clasa SimpleAudioPlayer pornește o melodie și este apelată în clasa Test unde proiectul este asamblat, fiind singura clasă cu metodă main.