

Τελική εργασία στο μάθημα Τεχνολογία Πολυμέσων

Μάνταλος Μάριος, 03117076

Εισαγωγή

Η εργασία υλοποιήθηκε με το IntelliJ IDE.
Χρησιμοποιήθηκε JavaFX-SceneBuilder για τη δημιουργία γραφικού περιβάλλοντος.

Classes

Game

Εκκινεί το παιχνίδι, δημιουργεί το βασικό scene, αρχικοποιεί τον controller και του δίνει τον έλεγχο.

GameController

Διαχειρίζεται όλο το UI, καλεί τις υπόλοιπες κλάσεις για να εκτελέσει τις λειτουργίες του παιχνιδιού.

Librarian

Διαχειρίζεται το φάκελο medialab, δημιουργεί και φορτώνει τα dictionaries. Φροντίζει για τη μορφοποίηση και τον έλεγχο εγκυρότητας τους.
Documented with Javadoc.

Dictionary

Το dictionary είναι μία λίστα από λέξεις καθώς και τα στατιστικά του, έχει τη δυνατότητα να παράγει ένα SecretWord.

SecretWord

Αποθηκεύει τη μυστική λέξη καθώς αυτά που έχει μαντέψει ο χρήστης, τις δυνατές λέξεις και τις πιθανότητες των γραμμάτων. Τα ανανεώνει με κάθε νέα μαντεψιά.

PositionProbabilities

Κρατάει το index μίας θέσης καθώς και τα πιθανά γράμματα σε σειρά φθίνουσας πιθανότητας σε μορφή String για βολική παρουσίαση σε TableView.

Referee

Κρατάει το score, τις προσπάθειες, τις αποτυχίες και τα ποσοστά του παίχτη.

Historian

Κρατάει το ιστορικό των τελευταίων 5 παιχνιδιών σε records, το αποθηκεύει και το αναχτά από το αρχείο save.log για να διατηρούνται μεταξύ εκτελέσεων.

Record

Κρατάει το score και το νικητή ενός παιχνιδιού για βολική παρουσίαση σε TableView.

JSONReader

Διαβάζει JSON από URL.

Exceptions

UnbalancedException

Exception για την περίπτωση που δεν υπάρχουν αρκετές μεγάλες λέξεις στο dictionary.

UndersizeException

Exception για την περίπτωση που δεν υπάρχουν αρκετές λέξεις στο dictionary.

InvalidPositionException

Exception για την περίπτωση που ο χρήστης προσπαθεί να μαντέψει γράμμα για μη υπαρκτή θέση.