Projekt Dokumentation

Ich beschreibe zuerst die Gesamtheit des Projekts. Danach gehe ich auf die einzelnen Klassen ein und beschreibe die verwendeten Objekte und Methoden. Zum Schluss beschreibe ich den Zusammenhang der Klassen als Ganzes

Programmierstruktur Programmdokumentation

**Gesamtheit des Projekts**

Mein Projekt besteht aus vier Klassen (Stone, Rubiks\_Cube, GUI, Main). Wobei der Hauptteil der Arbeit in der Rubiks\_Cube Klasse vonstattengeht. Ich habe den Aufbau des Projekts so umgesetzt, dass er Ähnlichkeiten mit dem Aufbau der Java 3D Bibliothek hat. Deswegen verwende ich häufig auch die selben Namen wie der ScenGraph.

Main-Klasse

In der Main Klasse gibt es nur den Konstruktor. Im Konstruktor wird die GUI Klasse aufgerufen. Ansonsten beinhaltet die Klasse keine weiteren Methoden.

GUI-Klasse

Im Konstruktor der GUI Klasse wird ein neues JFrame erstellt. Es handelt sich dabei um ein Grafikfenster aus der Swing Komponenten Architektur. Es beinhaltet einen Titel, einen Rahmen und einen Freiraum für mögliche Inhalte.

(Code der sechs Frame Methoden einfügen)

Die sechs Methoden des JFrame definieren dessen aussehen weiter. Die erste Methode setzt einen Titel. Die zweite Methode definiert, was passiert, wenn der Schliessen-Knopf gedrückt wird. Die dritte Methode

Zuerst zur Stone Klasse: Im Konstruktor werden zu Beginn die zwei Methoden createGeometry und createAppearance aufgerufen. Sie