

## **Aihe: Vuoropohjainen strategiapeli**

Pelissä kaksi pelaajaa komentavat pienehköä (4-10) joukkoa yksiköitä kaksiulotteisella taistelukentällä. Kentällä on vaihtelevaa maastoa, joka vaikuttaa ainakin liikkumiseen. Yksiköitä on eri tyyppisiä.

Ennen pelin alkua pelaajat voivat valita yksikkönsä, taistelukentän, ja voittoehdot. Voittoehdot ovat ainakin 'tapa kaikki' ja 'tapa johtaja'. Johtaja on oma yksikkötyyppinsä.

Peli koostuu kierroksista. Yhdellä kierroksella pelaajat käskyttävät jokaista yksikköään kerran. Kierroksen alussa arvotaan, kumpi pelaaja saa liikkua ensin.

Pelissä on myös tekoäly tai ehkä useampia eri tekoälyjä, jotka osaavat pelata sekä ihmistä että toisiaan vastaan. Tekoäly osaa valita omat yksikkönsä, jos näin halutaan.

**Käyttäjät:** Pelaajat

### **Pelaajan toiminnot ennen pelin alkua:**

- Pelin alkuasetusten säätäminen
  - Tekoäly käyttöön tai pois
    - Tekoälyn valinta
  - Kartan valinta
  - Yksiköiden valinta pelaajakohtaisesti
    - Tekoälyn voi antaa valita itse yksikkönsä
  - Voittoehtojen valinta
- Pelin aloittaminen...

### **Pelaajan toiminnot pelin alettua:**

- Yksiköiden käskyttäminen vuorotellen
  - Valitseminen
  - Liikuttaminen
  - Hyökkääminen
- Jos tekoäly käytössä:
  - Tekoälyn seuraaminen vuoro kerrallaan, tai AI pelaa automaattisesti vuoronsa.
  - Pelin voi myös laittaa pyörimään itsestään, jos kaksi tekoälyä

## Rakennekuvaus

Pelissä on kaksi keskeistä luokkaa: **Game**, joka sisältää kartan, pelaajalistan, muuta säälää ja erityisesti edustajan toisesta keskeisestä luokasta **GameCommand**, jonka kautta tapahtuu vuorojen, pelikierrosten, ja yksiköiden hallinta. Sitä avustaa abstrakti luokka **UnitCommand**, joka nimensä mukaisesti keskittyy yksikköjen tarkempaan käskyttämiseen.

Tämän lisäksi on joukko graafisen käyttöliittymän luokkia, joista keskeisin lienee **ActionController**, joka pitää sisällään suurimman osan käyttöliittymän toiminnallisuudesta. **GameUI** kokoaa käyttöliittymän, **MouseController** huolehtii hiirestä, ja **GraphicalMap** piirtää kartan.

**StartupUI**-luokka puolestaan sisältää kaiken pelin alkuasetusten säätämiseen liittyvän, poislukien tekoälyn yksikönvalinta, jonka hoitaa tira-puolen **ArtificialIntelligence**-luokka. Yksikköiden liikkumisetäisyydet laskevat **GameUsage** ja **PathFind**.

Tira-osiosta sanottakoon lisäksi sen verran, että tekoälyn toiminnallisuudelle keskeisin luokka on sen vuorojen simulointia hallitseva **SimulatedRound**, ja yksittäisten komentojen arvot laskee **ValueLogic**.

Pelin (ihmis)pelaajille näkyvät tekstit on enimmäkseen eristetty abstraktiin **GameText**-luokkaan, ja **BattleMap**, **Die**, **Tile**, **Player** ja **Unit**-luokat (tai rajapinnat) ovat erikoistuneet nimensä mukaisiin tarkoituksiin ja toimivat kahden Command-luokan kautta.