Klassenbeschreibung

Projekt „2048“ von Georg Römmling und Florian Mansfeld

# Stone

Die Klasse Stone beinhaltet die Eigenschaften und Methoden eines Spielsteins. Dies umfasst beispielsweise den Wert des Steins, die Position und die Methode zum Bewegen des Steins.

# Canvas

Die Klasse Canvas repräsentiert das Spielfeld. Sie enthält eine Liste aller Stone-Objekte und die Methoden zur Interaktion zwischen diesen.

# Score

Die Score-Klasse zählt die erspielten Punkte. Des Weiteren beinhaltet diese Klasse die Methoden zum dauerhaften Speichern der Punkte und zur Highscore-Ermittlung.