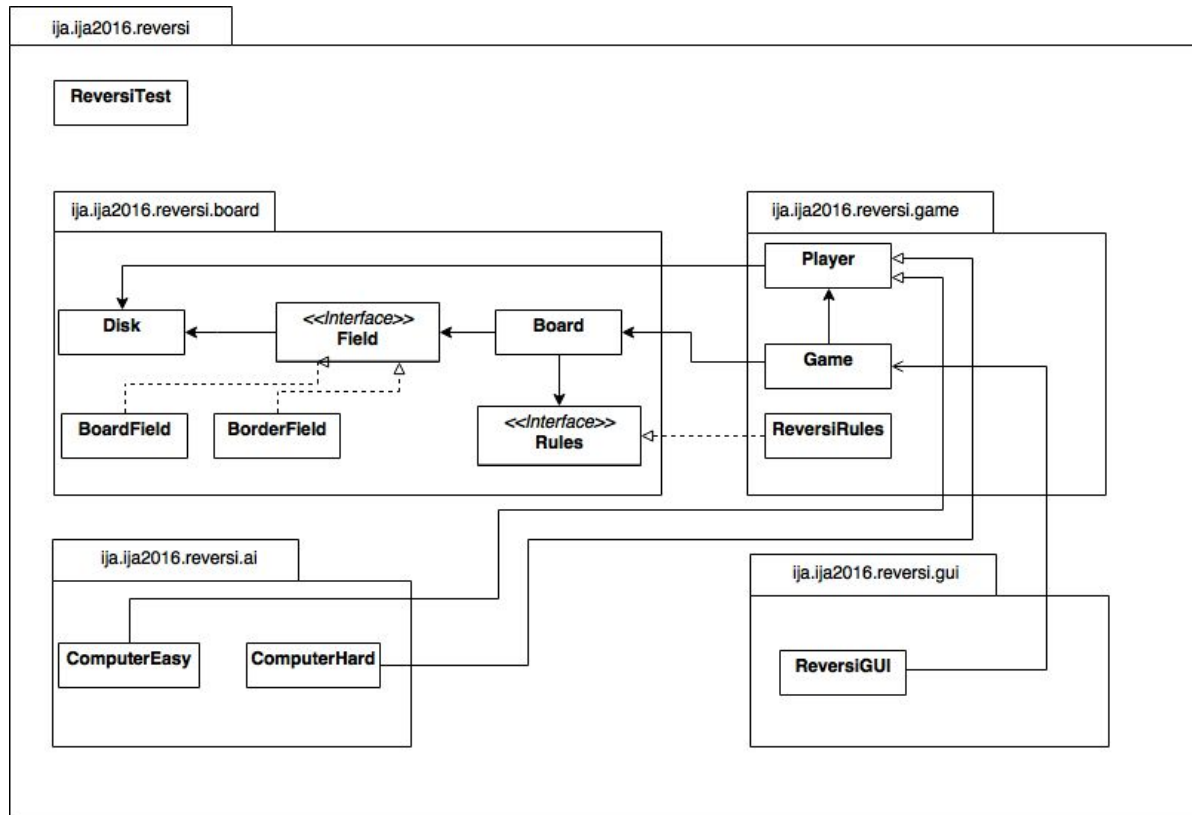


Diagram tried



Popis znázornených tried a rozhraní

Rozhrania:

- **Field** - rozhranie k poliam, ktoré je možné umiestniť na dosku. Polia poznajú svoje okolie, teda polia ktoré ho obklopujú vo všetkých ôsmich smeroch.
- **Rules** - rozhranie reprezentujúce pravidlá inicializácie hry.

Triedy:

- **ReversiTest** - JUnit testovacia trieda.
- **Board** - trieda reprezentuje hracu dosku. Doska má veľkosť N a rozlišuje aktívne a neaktívne polia. Aktívne polia sú umiestnené na riadkoch a stĺpcoch od 1 do N a neaktívne na riadkoch a stĺpcoch s indexom 0 alebo N+1. Na aktívne polia je možné vkladať kamene, na neaktívne nie.
- **BoardField** - trieda reprezentuje aktívne pole na hracej doske. Stará sa o priradenie okolia k danému políčku, či je možné na zadané políčko vložiť kameň a vkladá na políčko kameň.
- **BorderField** - trieda, ktorá reprezentuje neaktívne pole. Neuchováva znalosť o svojom okolí a nie je možné na pole umiestniť kameň.
- **Disk** - trieda reprezentuje disk (kameň). Uchováva farbu disku, otáča farbu disku a vracia farbu disku.
- **Game** - trieda, ktorá reprezentuje hru. Pri inicializácii sa k hre priradí hracia doska. Taktiež pridáva hráčov a rozhoduje o tom, ktorý z hráčov je na ťahu.
- **Player** - reprezentuje jedného hráča hry. Hráč môže mať bielu alebo čiernu farbu. Inicializuje hráčov a priradí im sadu kameňov.
- **ReversiRules** - reprezentuje pravidlá inicializácie hry.
- **ComputerEasy** - trieda reprezentuje počítačom ovládaného hráča s primitívnou umelou inteligenciou.
- **ComputerHard** - reprezentuje hráča ovládaného počítačom s lepším algoritmom umelej inteligencie ako v triede ComputerEasy.
- **ReversiGUI** - reprezentuje grafické užívateľské rozhranie aplikácie.