

Toteutusdokumentti

Ohjelman yleisrakenne

Ohjelma käynnistää pelin Mylly -luokan main -metodissa. Peli aloitetaan luomalla käyttöliittymä ja Peli -olio, johon luotu käyttöliittymä annetaan konstruktorin parametrina. Peli -olion konstruktorille annetaan parametreina myös Pelaaja -rajapinnan toteuttavat oliot, jotka edustavat kutakin pelaajaa. Peli käynnistyy, kun kutsutaan Peli -olion pelaa -metodia.

Pelimerkit ja niiden sijainnit on tallennettu erilliseen Lauta -luokan ilmentymään, joka tarjoaa erilaisia metodeja pelimerkkien siirtelyyn ja tarkasteluun. Siirrot laudalle tehdään kutsumalla Pelaaja -rajapinnan toteuttaville olioille metodeja jotka puolestaan kutsuvat Lauta -luokan metodeja, jotka merkitsevät laudalla olevaan sijaintiin pelimerkkiä edustavan kokonaisluvun.