

Nuttige implementatiedetails:

Nu worden enkele gebruikte technieken van de Core-klassen wat nader bestudeerd. De belangrijkste betrokken klasse is Tegel. Hoe wordt daarin nu precies een Tegel uniek gedefiniëerd ?

Dit wordt bekomen door een Tegel op te slaan als een dertiendelentellend veld. Dit raster ziet er intern als volgt uit (Figuur 1):

2 1	3	4 5
12	13	6
11 10	9	7 8

*Figuur 1:
Tegelpresentatie*

Met behulp van deze presentatie kan elke Tegel gemakkelijk uniek bepaald worden.

Hoe kunnen we nu een Pion plaatsen met deze voorstelling ? Om dit uit te leggen moet er wel eerst nog een belangrijk punt duidelijk gemaakt worden: namelijk hoe de Landsdelen op de Tegel worden gemapt, een voorbeeld aan de hand van een Tegel zoals (Figuur 2):



*Figuur 2:
Tegellcoon*

Deze Tegel bezit duidelijk slechts drie verschillende landsdelen: de stad links, de stad rechts en de weide die van boven naar onder doorloopt. Zo wordt dit ook gemapt op de Tegel: er worden dus drie Landsdeel-instanties aangemaakt. Twee Landsdeel-instanties van het type Stad en een Landsdeel-instantie van het type Wei. Deze instanties worden dan op de juiste positie op het veld geplaatst: elke rastercel dat het Landsdeel *onder zich heeft*, bevat een referentie naar die Landsdeel-instantie.

Wanneer er nu een pion op een veldpositie wordt geplaatst, dan wordt er eerst gekeken of op het overeenkomstige Landsdeel niet al een pion staat. Indien dat niet het geval is, dan wordt de pion geplaatst. Door de plaatsing van deze pion zal elke andere veldpositie die een referentie heeft naar dat Landsdeel, ook correct bijgewerkt worden (juist door die referentie). Als we dus bijvoorbeeld op positie twee een pion plaatsen, dan zal positie negen ook automatisch een pion bevatten (vermits dit dezelfde Landsdeel-instantie is).