

# Rakenne

Tärkeimmät luokat pelissä ovat Game, Player, LetterPool ja Grid.

## Game

Game on lähinnä pelin alustusta varten, ja toimii liimana eri luokkien välillä asettaen viittaukset kuntoon pelin alkaessa. Se alustaa Gridin, Playerin ja WordEvaluatorin. Game myös huolehtii siitä milloin peli loppuu GameTimer interfacen avulla.

## Grid

Grid pitää sisällään kirjaimia 2d-ruudukossa. Sen avulla LetterContainereita voidaan asettaa tai poistaa ruudukosta, joko yksi kerrallaan tai useampia.

## Player

Player on luokka, joka käsittelee itse ”pelaamista”. Luokasta löytyy metodeja LetterPoolin käyttämiseen, kirjainten lisäämiseen LetterPoolista Gridiin tai niiden valitsemiseen Gridistä. Player-luokka pitää kirjaa siitä, mitä kirjaimia pelaaja on valinnut. WordEvaluatoria käytetään kirjainten arvioimiseen, kun Player-luokan submitSelectedLetters metodia kutsutaan.

## LetterPool

LetterPool pitää sisällään LetterContainereita, joita voidaan merkitä käytetyiksi. Käytetyt kirjaimet voidaan korvata uusilla kirjaimilla Letters interfacen toteuttavan luokan avulla.

## Letter

Letter sisältää kirjaimen, sekä kirjaimeen liittyvän pisteytyksen. Lettereitä ei aina tehdä uusia, vaan samoja käytetään instansseja käytetään koko pelin ajan.

## LetterContainer

LetterContainer sisältää Letterin ja siihen liittyvät koordinaatit tai LetterPool indeksin. Letter instansseja itsejään ei koskaan sijoiteta ruudukkoon/Gridiin vaan ne ovat aina LetterContainereissa.

## GamePresenter

GamePresenter toimii välikätenä pelilogiikka-luokkien ja IO luokkien välillä. Prosessoi Swing-komponenttien laukaisemat eventit.