

# Rakenne

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

## Game

Game on lähinnä pelin alustusta varten, ja toimii liimana eri luokkien välillä asettaen viittaukset kuntoon pelin alkaessa. Se sisältää Grid-, Player- ja Evaluation-olion. Game-olion avulla aloitetaan uusi peli. Uuden pelin aloitus vaatii aina GameTimer-olion ajastusta varten.

## 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. Player pitää sisällään viitteen Evaluation-olioon, jota se käyttää syöttääkseen kirjaimia arvioitavaksi.

## Evaluation

Luokka on tehty pitämään kirjaa useampien pelaajien scoresta ja timereista, vaikka useaa pelaajaa ei muuten vielä tuetakaan. Evaluation-olion tehtävä on arvioida syötettyjä kirjaimia ja antaa niiden perusteella pisteitä sekä lisää aikaa. Käyttää WordEvaluator-oliota kirjainten arvioimiseen.

## 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.