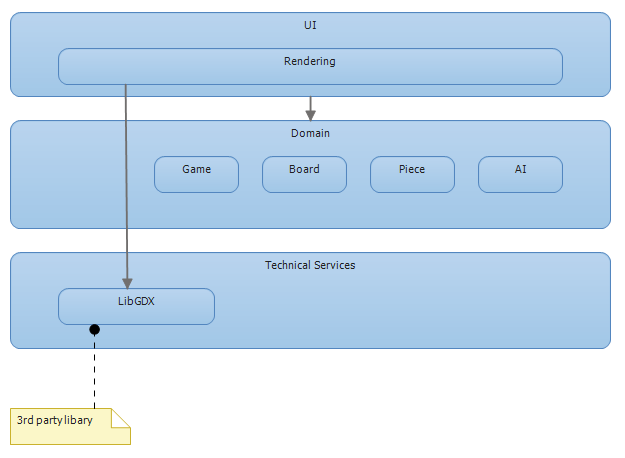
Design

## Projektmanagement

## Architektur

Wir haben uns entschieden necaREx mit Java zu entwickeln. Dies hat den Vorteil, dass wir mit sehr wenig Aufwand das Programm Plattformunabhängig entwickeln und anbieten können. Zusätzlich werden wir für das Frontend die Library „libgdx“ verwenden, diese bietet einfach zu verwendende Schnittstellen um 2d Anwendungen auf der Grafikkarte auszuführen. Ausserdem wird sie als zusätzlichen Abstraktionslayer im UI verwendet, anhand welchem wir, in einem nächsten Release, die Anwendung ebenfalls als iOS und Android App anbieten können.

Um eine möglichst flexible und erweiterbare Lösung aufzubauen haben wir uns für folgendes Layering entschieden:

Erläuterungen zu den von uns entwickelten Packages:

* Rendering

Hier wird das 2d Userinterface gerendert. Mit Hilfe der LibGDX Funktionalitäten werden hier die nötigen Informationen aus den Models gelesen und dargestellt.

* Game

Das Game verwaltet die Spieler, Züge und getöteten Figuren.

* Board

Hier geschieht die Verwaltung des Schachbretts. Es wird Logik zur Verfügung gestellt, um Figuren zu bewegen, Figuren zu töten und alle Figuren auf die Initialposition zu setzen.

* Piece

Die einzelnen Figuren stellen Logik zur Verfügung um ihre möglichen Bewegungen zu berechnen.

* AI

Logik für die künstliche Intelligenz.

## Design-Klassendiagramme

## Klassenverantwortlichkeiten

## Zusammenarbeitsdiagramme

## Glossar

## GUI-Design