Steuerung SpielerWeiss : Spieler SpielerSchwarz : Spieler SpielerSchwarz: Spieler aktuelleZugnummer: int periodenZeitinMS: long timerSpielerZeit: SpielerZeitTimer timerPeriodenZeit: PeriodenZeitTimer spielerAmZug: int

dieGUI : GUI

buttonAufgebenKlick(): void buttonRueckgaengig() : void buttonWiederherstellenKlick() : void buttonSpeichernKlick(): void buttonLadenKlick(): void spielerZeitAbgelaufen(): void periodenZeitAbgelaufen() : void klickeAufFeld(xPos : int,yPos : int) : void

klickeAufFeld(xPos:int,yPos:int,kommentar:String):void updateTime():void buttonMitDieserSpielstellungWeitersspielen():void

Spielfeld

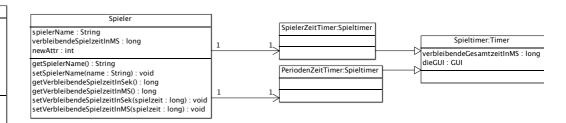
letzteZugnummer : int spielfeldGroesse : int gefangenenAnzahlWeiss : int gefangenenAnzahlSchwarz : int spielZugCollection : int

getAktuellesFeld() : Spielfeld

setStein(xPos:int,yPos:int):int getSchnittpunktAnPos(xPos:int,yPos:int):int getFeldZumZeitpunkt(zeitpunkt:int):Spielfeld

getLetzteZugnummer() : int

setFeldAufZeitpunkt(zeitpunkt : int) : bool setSpielfeldGroesse(groesse : int) : void getSpielfeldGroesse() : int



GUI

setBrettOberflaeche(spielfeld][]: int,spielfeldGroesse: int): void updateGUlTimerWeiss(periodenZeitInMS: long,spielerZeitInMS: long): void updateGUlTimeSchwarz(periodenZeitInMS: long,spielerZeitInMS: long): void setSpielernameWeiss(spielername: String): void setSpielernameSchwarz(spielername : String) : void setGefangeneSteineSpielerWeiss(gefangeneSteine : int) : void setCefangeneSteineSpielerSchwarz(gefangeneSteine : int) : void setSchwarzAmZug() : void setWeissAmZug() : void