

Steuerung
SpielerWeiss : 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 buttonMitDieserSpielstellungWeiterssspielen() : void

Spieler
spielerName : String verbleibendeSpielzeitInMS : long newAttr : int
getSpielerName() : String setSpielerName(name : String) : void getVerbleibendeSpielzeitInSek() : long getVerbleibendeSpielzeitInMS() : long setVerbleibendeSpielzeitInSek(spielzeit : long) : void setVerbleibendeSpielzeitInMS(spielzeit : long) : void

SpielerZeitTimer:Spieltimer
PeriodenZeitTimer:Spieltimer

Spieltimer:Timer
verbleibendeGesamtzeitInMS : long dieGUI : GUI

GUI
setBrettOberflaeche(spielfeld[][] : int,spielfeldGroesse : int) : void updateGUITimerWeiss(periodenZeitInMS : long,spielerZeitInMS : long) : void updateGUITimeSchwarz(periodenZeitInMS : long,spielerZeitInMS : long) : void setSpielernameWeiss(spielername : String) : void setSpielernameSchwarz(spielername : String) : void setGefangeneSteineSpielerWeiss(gefangeneSteine : int) : void setGefangeneSteineSpielerSchwarz(gefangeneSteine : int) : void setSchwarzAmZug() : void setWeissAmZug() : 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