

**Πανεπιστήμιο Κρήτης –Τμήμα Επιστήμης Υπολογιστών**

**ΗΥ252– Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός**

**Διδάσκων: Ι. Τζίτζικας**

**Χειμερινό Εξάμηνο 2020-2021**

[Τίτλοσ αναφορασ]

Εισαγωγή

[Όνομα Φοιτητή]

[Αριθμός Μητρώου Φοιτητή]

[Ημερομηνία]

Think and describe what you plan to do and why it will be useful.

Περιεχόμενα

[1. Εισαγωγή 1](#_Toc530045458)

[2. Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου Model 1](#_Toc530045459)

[3. Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου Controller 1](#_Toc530045460)

[4. Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου View 2](#_Toc530045461)

[5. Η Αλληλεπίδραση μεταξύ των κλάσεων – Διαγράμματα UML 2](#_Toc530045462)

[6. Λειτουργικότητα (Β Φάση) 2](#_Toc530045463)

[7. Συμπεράσματα 2](#_Toc530045464)

## Εισαγωγή

Εδώ θα περιγράψετε σε γενικές γραμμές ποιο μοντέλο χρησιμοποιήσατε για την εργασία σας (MVC) και θα αναφέρετε πολύ συνοπτικά τι περιέχουν οι υπόλοιπες ενότητες της αναφοράς.

## Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου Model

Εδώ θα περιγράψετε τo σχέδιο υλοποίησης της προγραμματιστικής εργασίας του πακέτου model. Συγκεκριμένα. στην Α φάση του Project θα περιγράψετε τη σχεδίαση κάθε κλάσης (π.χ., αν χωρίσατε μία κλάση σε υποκλάσεις και για ποιους λόγους), ποιες μεθόδους σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε στη Β φάση του Project (και για ποιο λόγο είναι χρήσιμες, ποια είναι η λειτουργικότητα τους). Μπορείτε να το χωρίσετε και σε υπό ενότητες την ενότητα αυτή (πχ ενότητα για την κλάση και τις υποκλάσεις της Tile, ενότητα για την κλάση Player κλπ.). Επιπλέον, μπορείτε να συμπεριλάβετε διαγράμματα UML για να σας βοηθήσουν στην επεξήγηση των κλάσεων. Στη Β φάση του project, συμπληρώνετε τις λεπτομέρειες της υλοποίησης (πχ αλγόριθμοι που χρησιμοποιήθηκαν) και τυχόν αλλαγές.

## Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου Controller

Εδώ θα περιγράψετε τo σχέδιο υλοποίησης της προγραμματιστικής εργασίας του πακέτου controller. Συγκεκριμένα, στην Α φάση του Project θα περιγράψετε ποιες μεθόδους σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε στη Β φάση του Project (και για ποιο λόγο είναι χρήσιμες, ποια είναι η λειτουργικότητα τους), ενώ θα πρέπει να εξηγήσετε με ποιο τρόπο ο controller θα αλληλεπιδρά με το model και το view. Αντίστοιχα στη Β φάση του project, συμπληρώνετε τις λεπτομέρειες της υλοποίησης και τυχόν αλλαγές.

## Η Σχεδίαση και οι Κλάσεις του Πακέτου View

Εδώ θα περιγράψετε τo σχέδιο υλοποίησης της προγραμματιστικής εργασίας του πακέτου view. Συγκεκριμένα, στην Α φάση του Project θα περιγράψετε το πώς σκέφτεστε να σχεδιάσετε το γραφικό περιβάλλον του πακέτου αυτού (πχ κάποιες βασικές κλάσεις, μεθόδους κλπ). Στη Β φάση, θα περιγράψετε με περισσότερες λεπτομέρειες τις κλάσεις και τις μεθόδους που χρησιμοποιήσατε.

## Η Αλληλεπίδραση μεταξύ των κλάσεων – Διαγράμματα UML

Σε αυτήν την ενότητα μπορείτε να συμπεριλάβετε διαγράμματα UML, και να εξηγήσετε μέσω αυτών την αλληλεπίδραση των κλάσεων (πχ μεταξύ των κλάσεων διαφορετικών πακέτων.

## Λειτουργικότητα (Β Φάση)

Σε αυτήν την ενότητα θα γράψετε στη Β φάση ποια ερωτήματα καταφέρατε να υλοποιήσετε είτε επιτυχώς είτε εν μέρει (και ενδεχομένως ποια όχι).

## Συμπεράσματα

Σε αυτήν την ενότητα θα γράψετε τα συμπεράσματα σας για την εργασία, τυχόν προβλήματα που συναντήσατε και γενικά ότι άλλο κρίνετε απαραίτητο να αναφερθεί.