

## Ohjelman rakenteen kuvaus

Dokumentaatiokansiossa sijaitsevassa luokkakaaviossa on kuvattu ohjelman rakenne.

Kaavioon on merkitty punaisella vain staattisia metodeja sisältävät luokat, vihreällä luokat jotka ovat riippuvaisia useammasta kuin yhdestä muusta kaaviossa näkyvästä luokasta, ja muut luokat sinisellä.

Luokat MainMenuWindow ja GravitySelectionWindow ovat pelin alkuvalikon käyttöliittymän pohjaelementit. Ne luovat valikkoikkunat, niihin sisältyvät komponentit ja toimivat ActionListenerinä valikoissa näkyville painikkeille. New Game –painikkeen klikkaus saa MainMenuWindown käynnistämään uudessa säikeessä GameStarter-luokan ilmentymän, joka puolestaan käynnistää varsinaisen pelin.

Tetris-luokka sisältää pelisilmukan ja sen ilmentymä toimii pelin ohjausoliona, joka ohjaa pelin kaikkia muita komponentteja. Luokka GraphicsHandler toimii pelikäyttöliittymän grafiikan ohjaajana ja sisältää kaiken piirtokoodin. Tetris-luokka käyttää luokkaa Clock oman toimintansa ajastamiseen ja kiinteän frameraten saavuttamiseen. Varsinaisena näkyvänä ikkunana toimii JFrame ja sen sisältämä JPanel-luokan perivä CustomPanel. Käyttäjän näppäimenpainalluksia kuuntelee KeyboardStatus-luokan ilmentymä pitäen kirjaa siitä, mikä näppäin milläkin hetkellä on painettuna. KeyboardFrontend-luokka pitää kirjaa siitä, kuinka kauan mikäkin näppäin on ollut painettuna, ja välittää siten pelin ohjausoliolle tietoa siitä, mihin suuntaan käyttäjä milloinkin haluaa tetromiion liikkuvan.