



----- Implements ----->

----- Inherits ----->

..... Uses>

1. ija

1.1. project2015

1.1.1. boardgame

- struktura použitelná pro deskovou hru s 2 hráči a obdélníkovým polem

1.1.1.1. board

1.1.1.1.1. Board

- hrací deska, obsahuje dvou-rozměrnou matici objektů Field
- velikost záleží na zvolených pravidlech

1.1.1.1.2. Disk

- kámen na hrací desce
- pouze 2 stavy: bílý nebo černý

1.1.1.1.3. Field

- interface pro jednotlivá políčka na hrací desce

1.1.1.1.4. BorderField

- políčko, které je součástí hrací desky
- zná svoje sousedy a kámen, který na něm leží

1.1.1.1.5. BoardField

- pomocné políčko za hranici hrací desky
- vždy prázdné a nelze na něj nic umístit
- zjednodušuje implementaci algoritmů pro putDisk a canPutDisk

1.1.1.2. game

1.1.1.2.1. Rules

- interface pro pravidla hry

1.1.1.2.2. Game

- odpovídá jedné rozehrané hře, ve které jsou 2 hráči, černý a bílý
- hráč může být nahrazen za AI

1.1.1.2.3. Player

- hráč, který je definovaný pouze svoji barvou

1.1.1.2.4.

1.1.2. reversi

- rozšiřuje *boardgame* o pravidla hry reversi

1.1.2.1. ReversiRules

- implementuje Rules a představuje pravidla pro hru reversi

1.1.2.2. ReversiGUI

- rozšiřuje TemplateGUI a přidává konkrétní grafické prvky pro hru Reversi
- řídící třída pro inicializaci dalších objektů

1.1.2.3. AI

- rozšiřuje Player a implementuje 2 jednoduché algoritmy podle zvolené obtížnosti na začátku hry

1.1.2.4. FieldButton

- Tlačítko reprezentující jedno políčko herní plochy rozšiřující Button knihovny Swing
- Zná svoje souřadnice