Klassendiagramm Kalaha

Spielbaum

bewertungsfunktion(spielbrett)

* “Vergibt einem Spielzug einen int Wert“

copySpielbrett()

* “Hilfsmethode …“

Minimax()

* “MinIMax-Algorithmus mit Alpha/Beta-Schnitt“

berechneZug(spielbrett)

* “Berechnet aus dem MinIMax den besten Zug“

Autoplayer extends Speieler

Autoplayer(spielbrett)

* new Spielbaum

makeMove()

* spielbaum.berechneZug(spielbrett)

Mulde

“Objektklasse doppeltverkettetet zyklische Liste“

Spielbrett

Spielbrett()

initSpieler/AP()

* setSpieler
* setAP(spielbrett)

initMulden()

* “initialisiert Mulden mit Spielsteinen“

makeMove()

makeMove13()

isRightMove()

finish()

isLastMove()

setNeu()

getErsteMulde()

switchPlayer()

Client extends Thread

Client(mainActivity)

* new Spielbrett

startApplicationWith()

* spielbrett.initSpieler
* spielbrett.initMulden
* setBewertungsfaktoren

setBewertungsfaktoren()

* spielbrett.spieler.spielbaum.BEWERTUNG

spiele()

* mainActivity.performClicks
* spielbrett.AP.getSpielzug

MainActivity

onCreate()

* new Client(mainActivity)

onClick()

* performClicks
* client.startApplication witch AP
* client.spiele