

RAKENTEEN KUVAUS

Ohjelma koostuu 18 luokasta, jotka on pyritty jakamaan niitä kuvaaviin pakkauksiin logiikka, tiedostonkäsittely ja käyttöliittymä.

Ohjelman tärkein luokka on Nappula joka toteuttaa kaikille nappuloille (Kuningas, Kuningatar, Torni, Ratsu, Lahetti, Sotilas) yhteisiä ominaisuuksia. Kaikki nappulat perivät Nappula luokan. Nappulan tärkein metodi on laskeSiirtomahdollisuudet (ks Selvitys_siirtomahdollisuuksien_laskemisesta.pdf) jonka Nappula luokka toteuttaa kaikille muille nappuloille kuin sotilaille, joka ylikirjoittaa sen.

Nappulat kuuluvat johonkin ruutuun ja ruudut puolestaan kuuluvat ruudukkoon. Ruudukko kuuluu ShakkiPeliin ja ShakkiPeli lataa piirtävään Lautakangas olio. Nappuloiden kuvat ladataan luokkaan Kuvat, josta lautakangas käyttää niitä piirtämiseen.