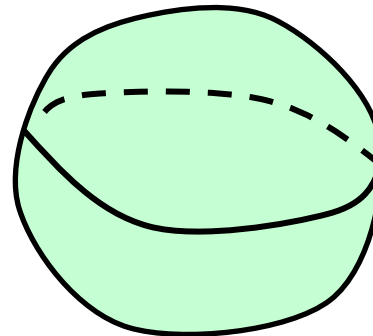
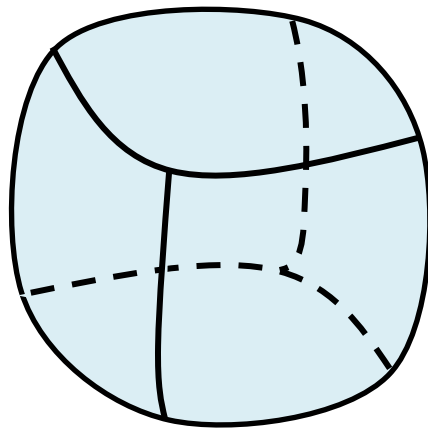
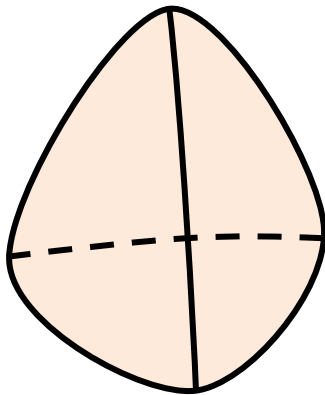


ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ: ΣΚΑΚΙ

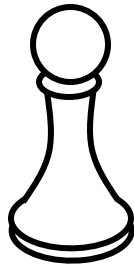
Εργασία στο HY252, χειμερινό εξάμηνο 2008

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ (OBJECTS)

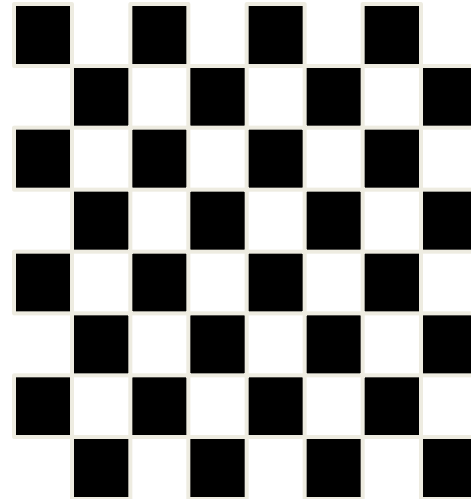
- Αρχικά, θα χρειαστεί να εντοπίσετε τα αντικείμενα που θα χρησιμοποιήσετε



ANTIKEIMENA (OBJECTS)



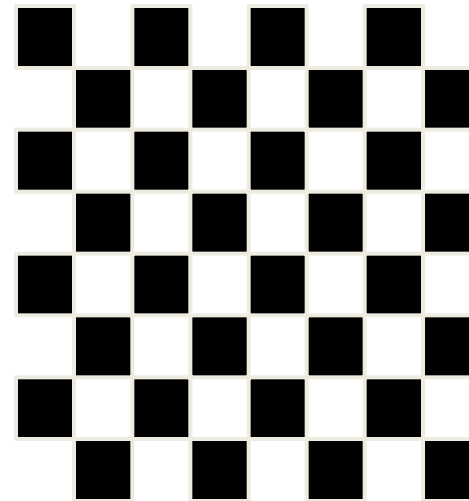
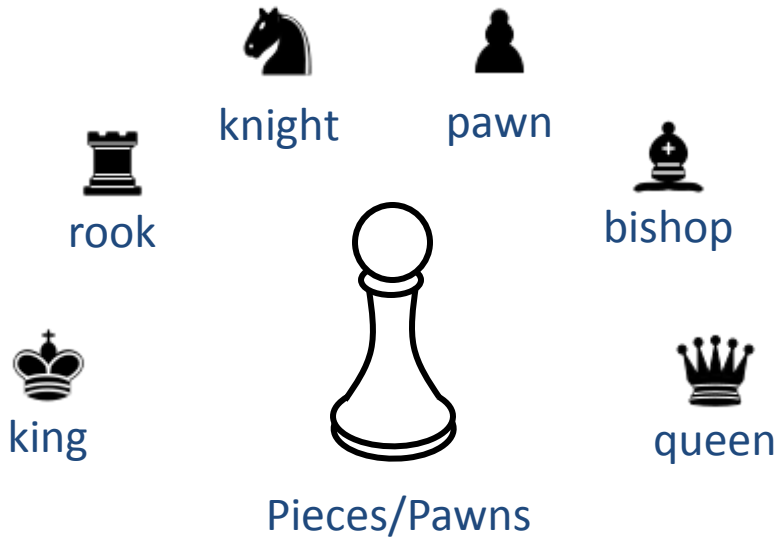
Pieces/Pawns



Chess Board



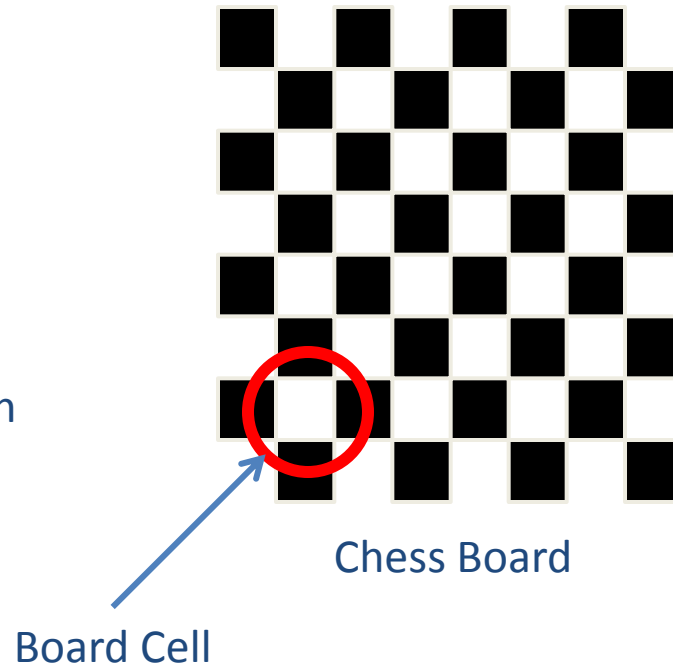
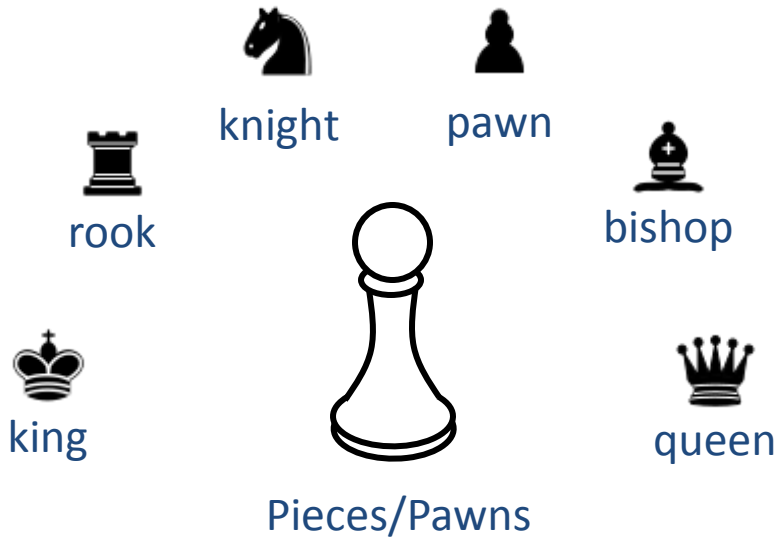
ANTIKEIMENA (OBJECTS)



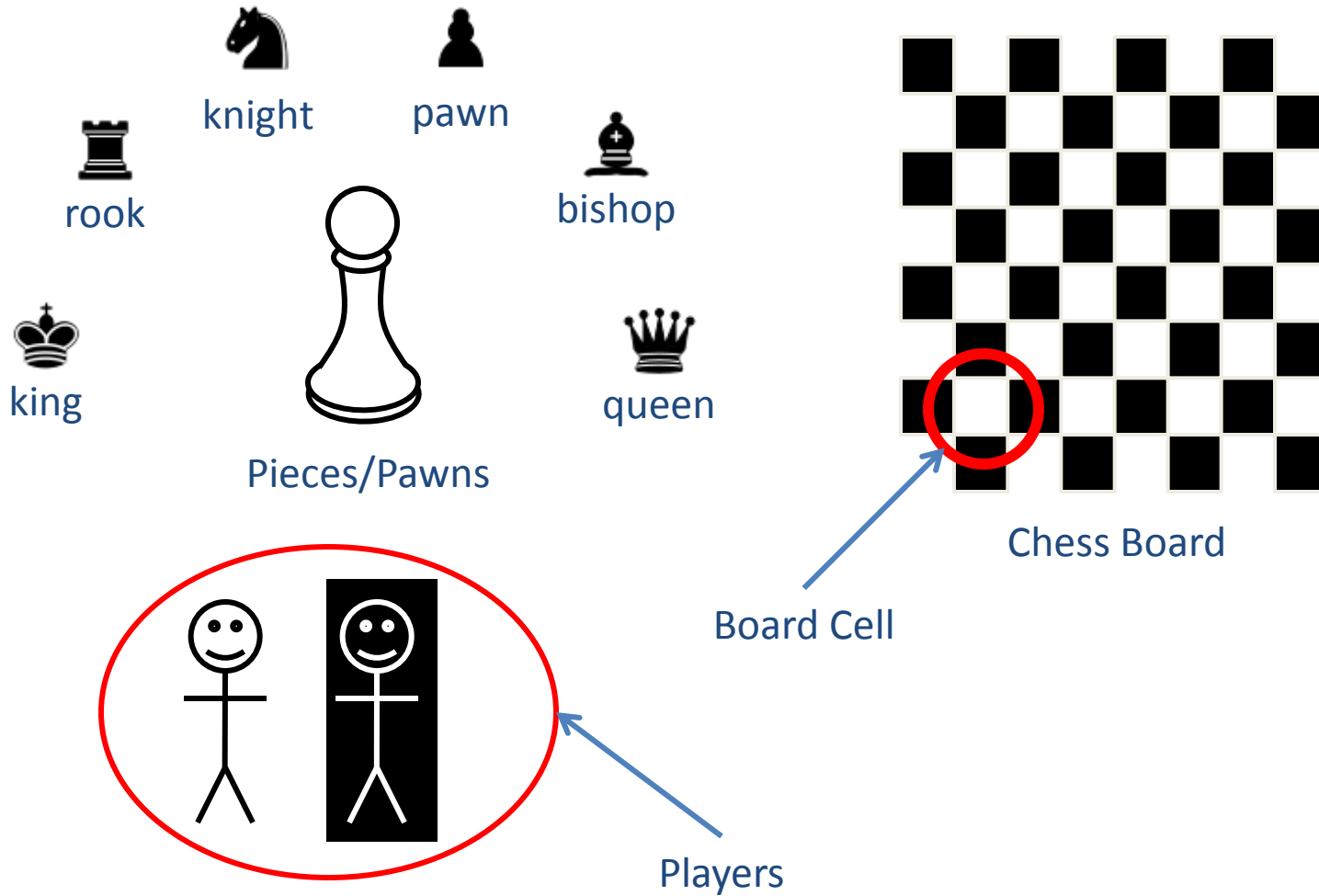
Chess Board



ANTIKEIMENA (OBJECTS)

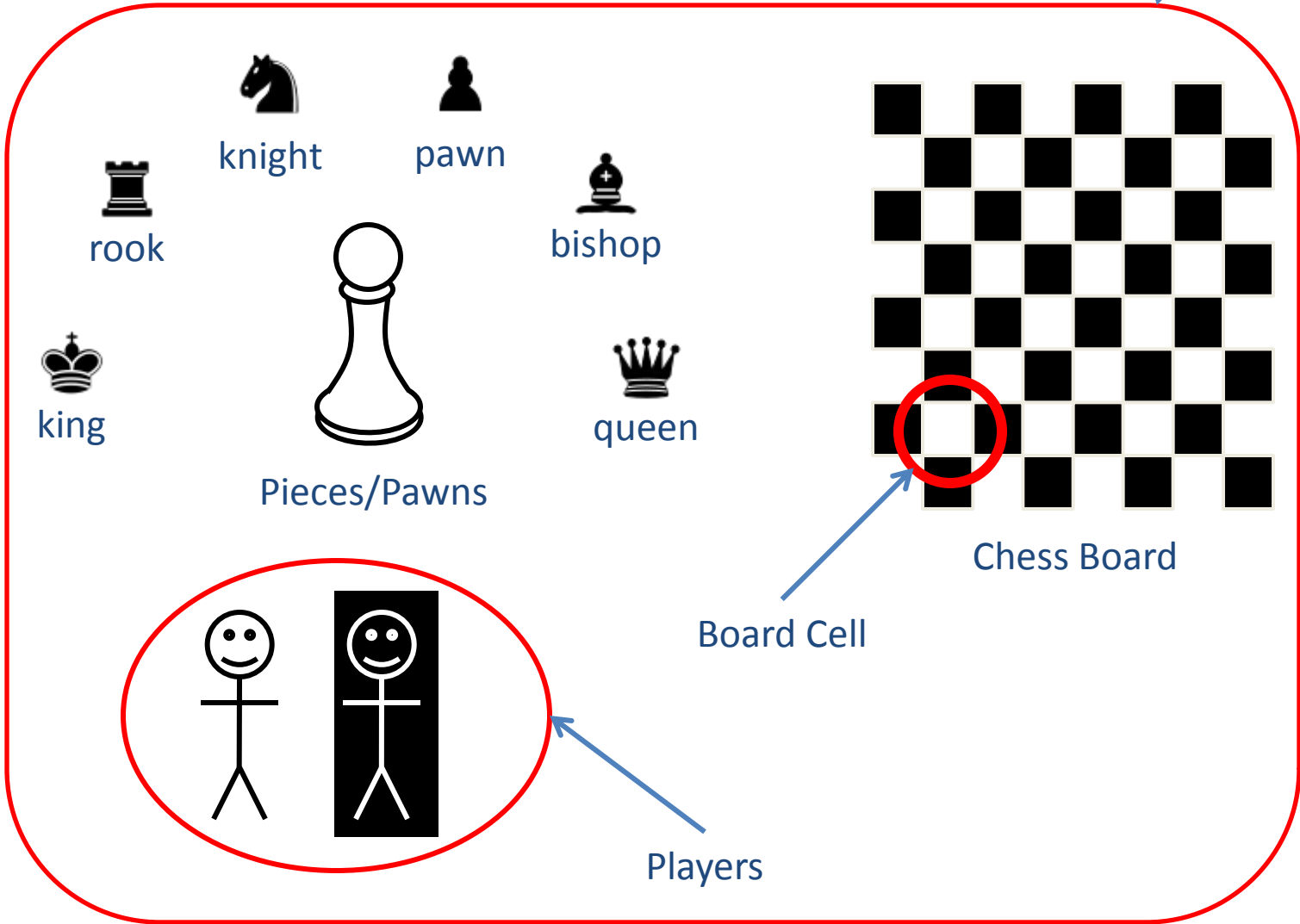


ANTIKEIMENA (OBJECTS)



ANTIKEIMENA (OBJECTS)

Game manager:
Chess



ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ (OBJECTS)

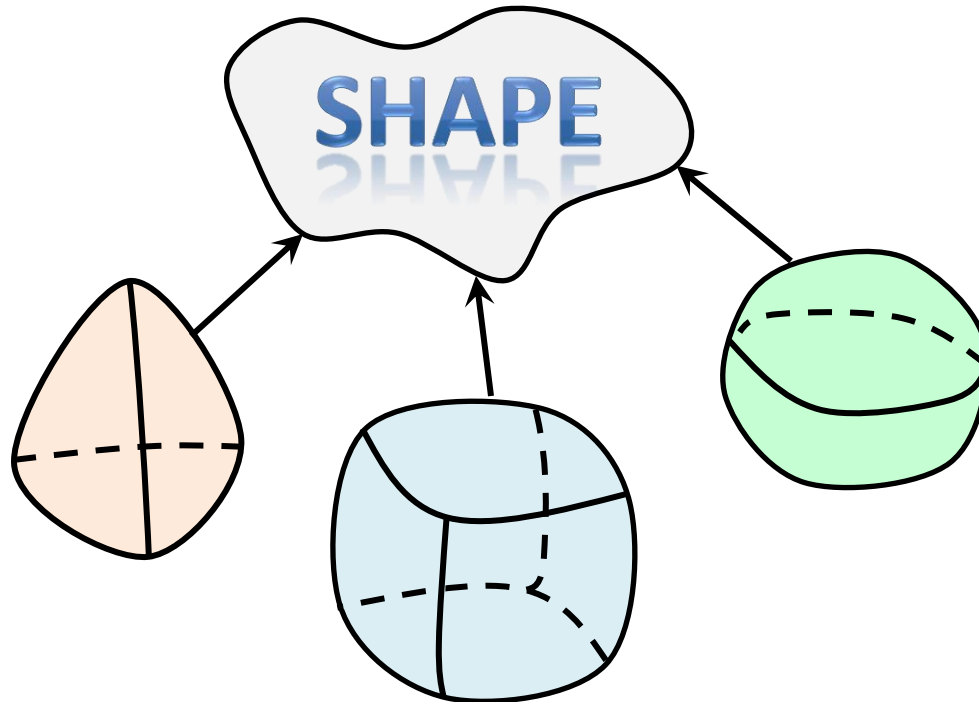
Άλλα αντικείμενα θα μπορούσαν να είναι:

- Move
 - Πχ. για να υλοποιηθεί η λειτουργικότητα της αναίρεσης
- IllegalMoveException
- άλλα..;



ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΚΟΤΗΤΑ (INHERITANCE)

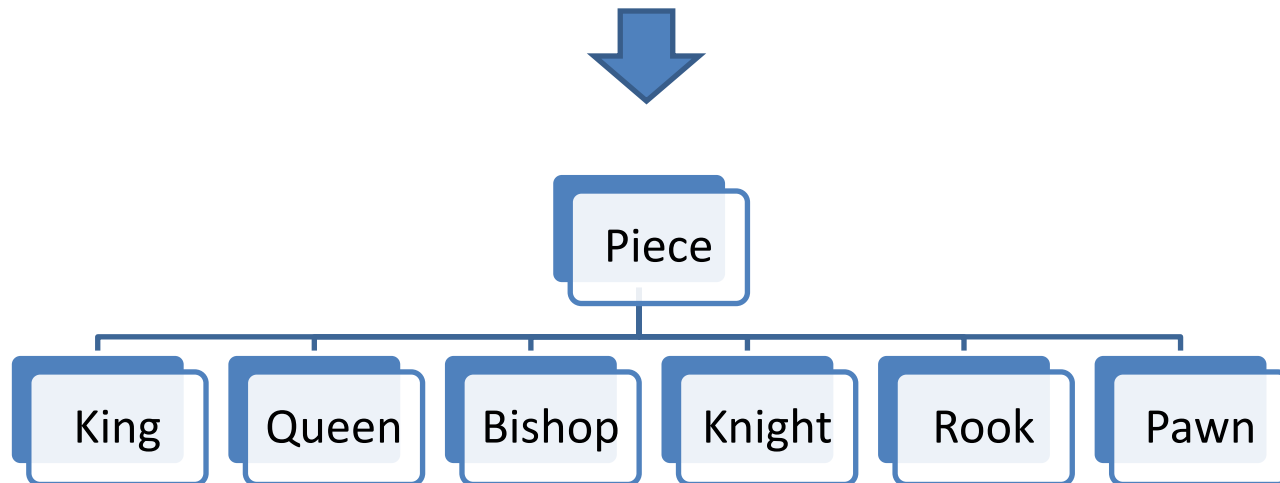
- Στη συνέχεια, θα χρειαστεί να βρείτε σχέσεις κληρονομικότητας



ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΚΟΤΗΤΑ (INHERITANCE)

Οι πεσσοί (piece) μπορούν να είναι :

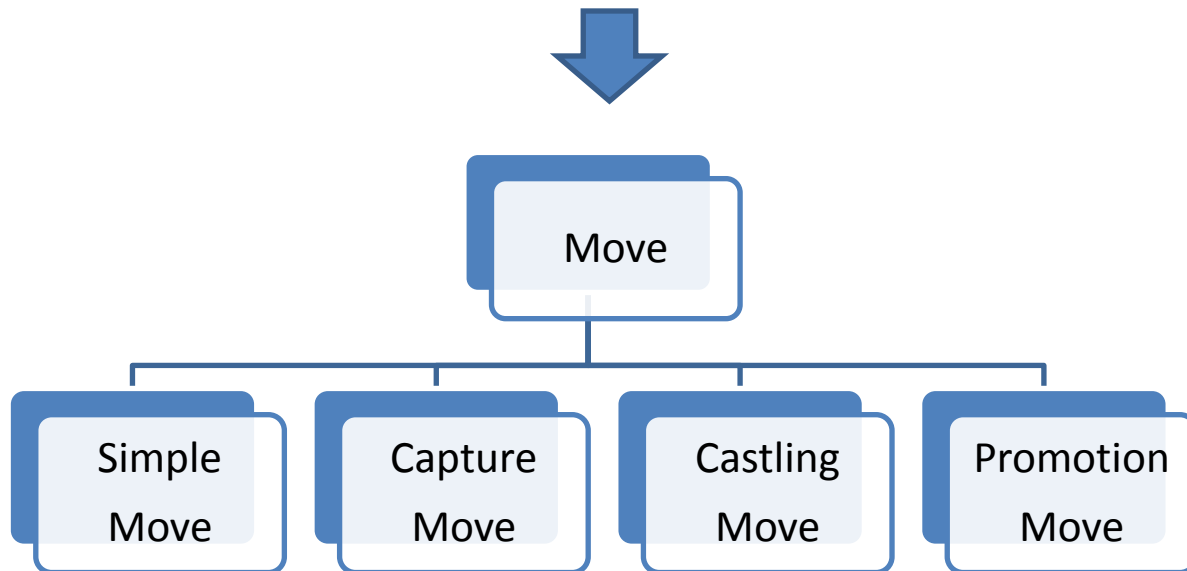
- βασιλιάς (king), βασίλισσα (queen),
- αξιωματικός (bishop), ίππος (knight),
- πύργος (rook) ή πιόνι (pawn)



ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΚΟΤΗΤΑ (INHERITANCE)

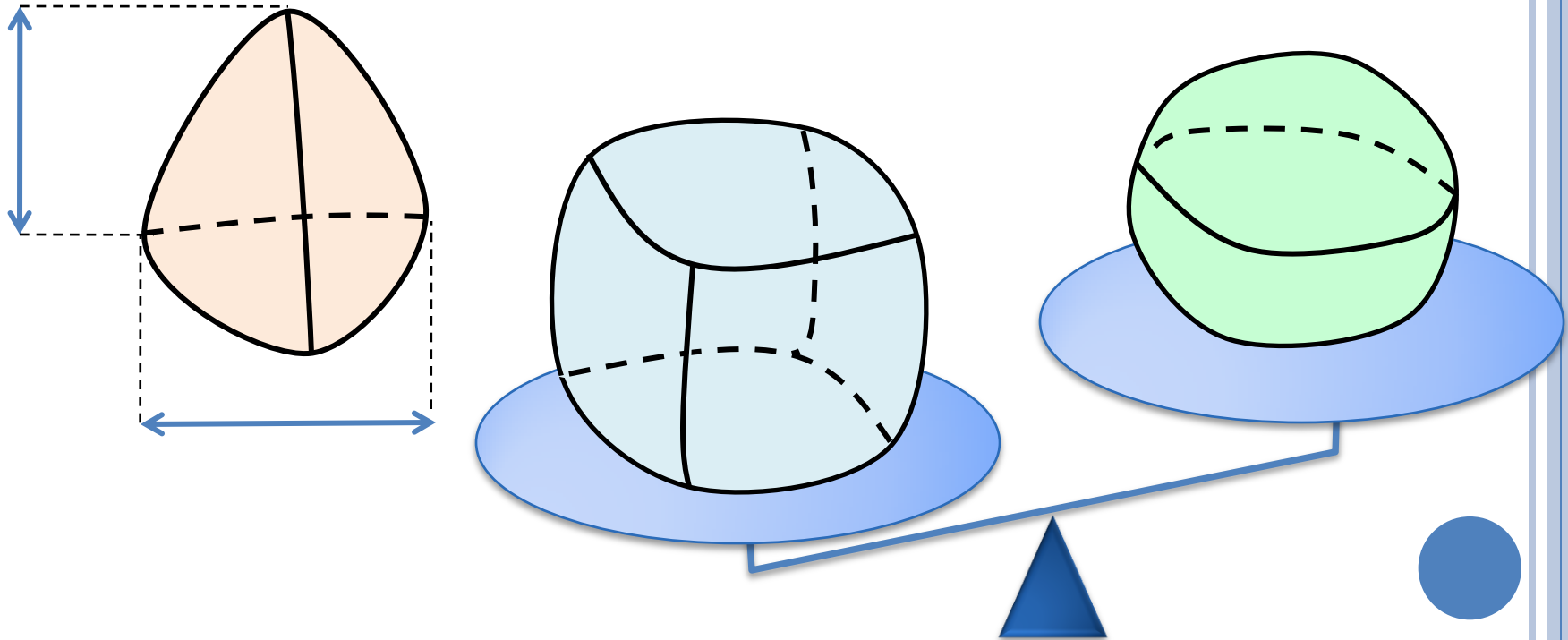
Μια κίνηση (Move) μπορεί να είναι:

- Απλή κίνηση (SimpleMove)
- Κίνηση «αιχμαλώτισης» (CaptureMove)
- Ροκέ (CastlingMove)
- Κίνηση προαγωγής (PromotionMove)



STATE AND BEHAVIOR

- Τέλος, θα χρειαστεί να βρείτε τα πεδία και τις μεθόδους που αντιστοιχούν σε κάθε αντικείμενο



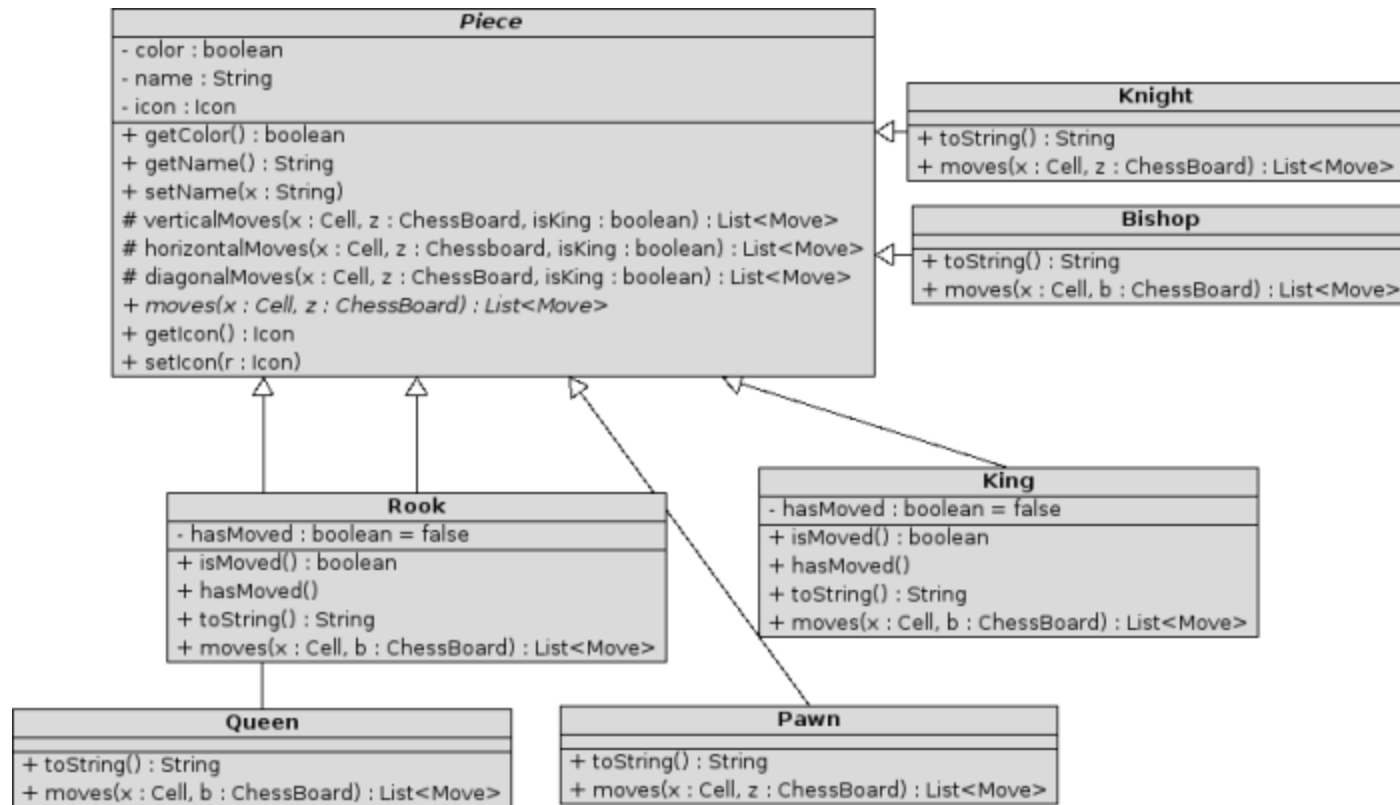
STATE AND BEHAVIOR

Παράδειγμα:

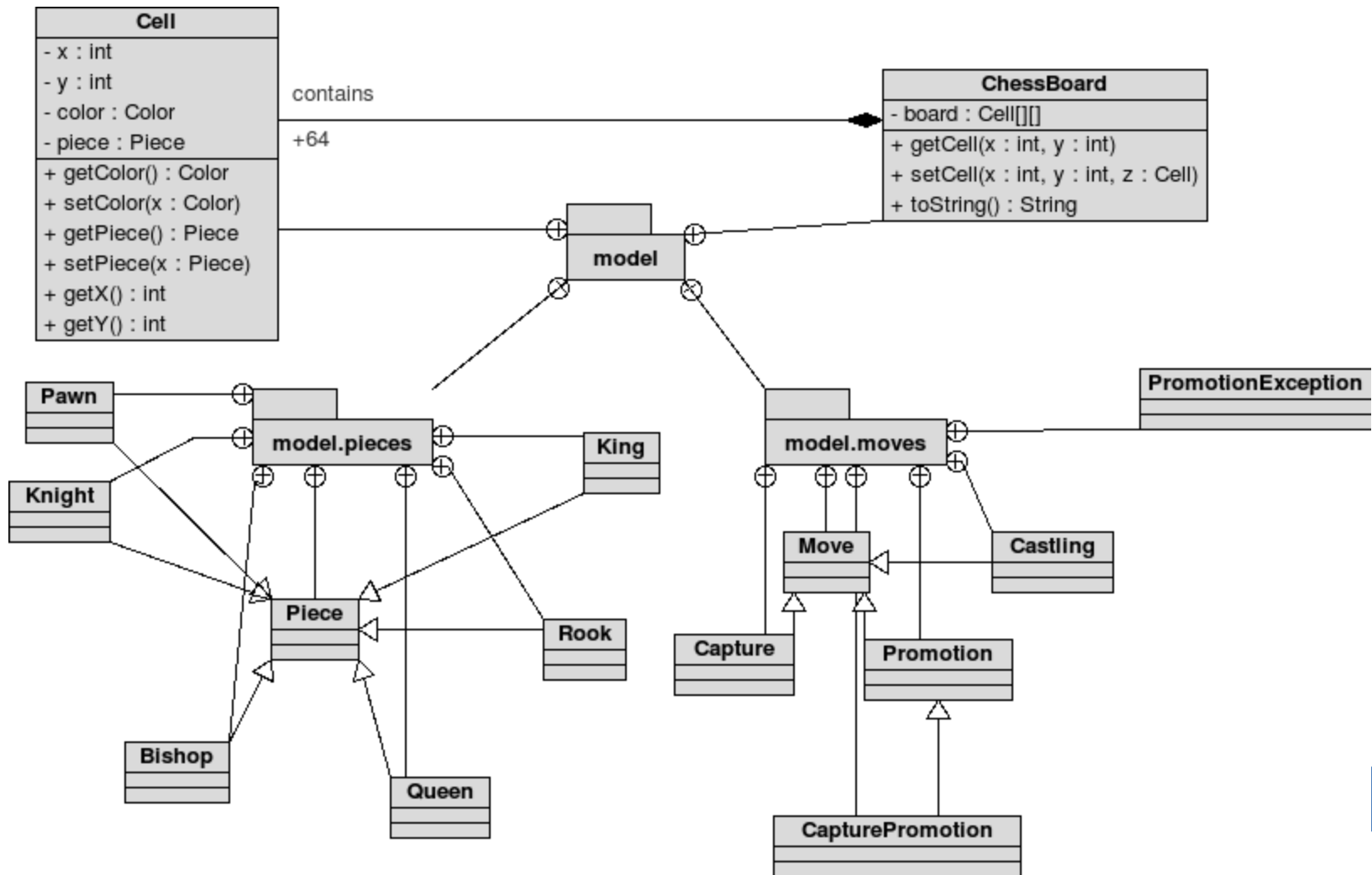
- Τι πεδία/μεθόδους έχει η κλάση Piece;
- Ποια επιπλέον πεδία/μεθόδους έχουν οι υποκλάσεις της;



ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ UML ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ



ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ UML ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

