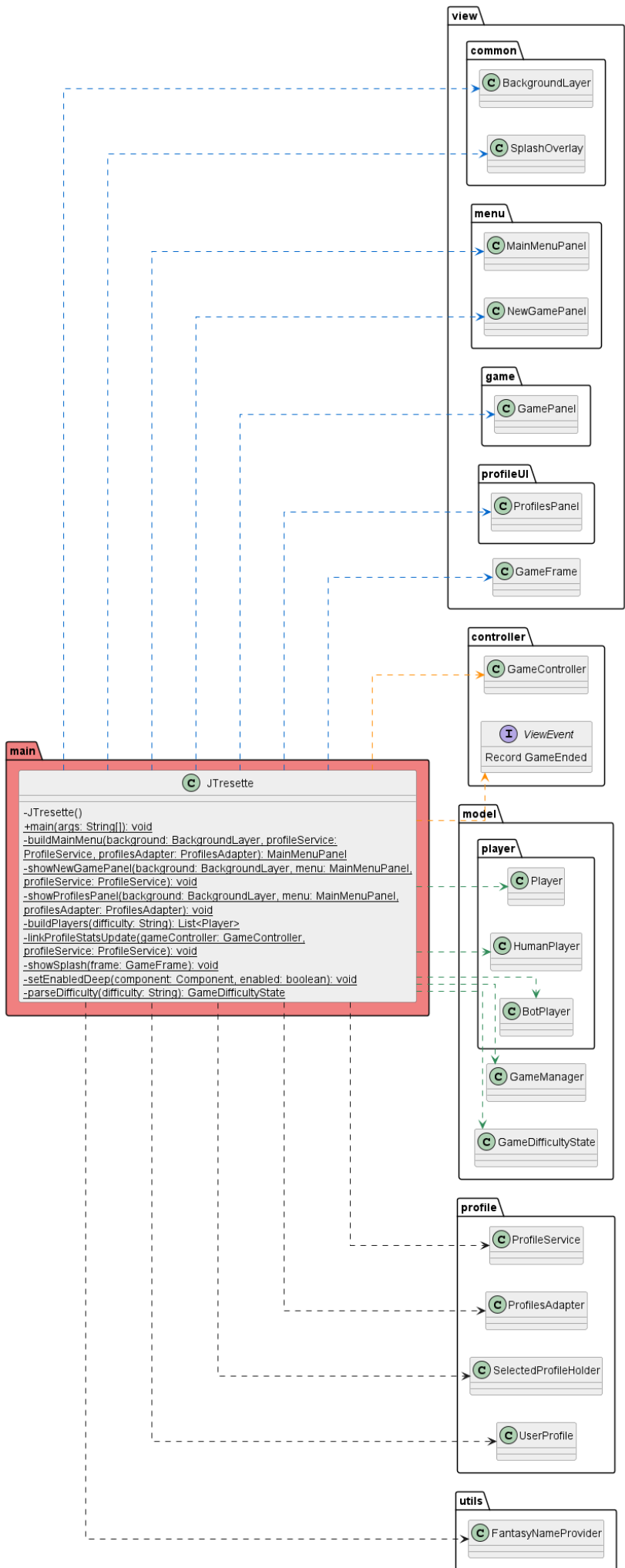


JTresette, collegamenti dal main (metodi statici evidenziati)



Questo diagramma UML rappresenta i collegamenti principali di JTresette. Sono rappresentati solo i metodi di JTresette, per chiarezza.

I colori distinguono le frecce in uscita dal main:
controller • view • model

[illegible]

Model, classi e composizioni (solo model)

In questo è rappresentabile il modello con tutte le sue classi e metodi. Per migliorare la comprensione, le classi sono state suddivise in due macroaree: "Scienze" e "Game". La prima comprende tutti gli elementi di gioco, mentre la seconda si occupa della logica di gioco e dell'orchestrazione delle parti. Inoltre, gli enum sono stati omessi come loro dedicati per ragioni di pulizia del diagramma, ma sono comunque presenti nel codice (esempi: CardSuit, CardValue, SignType).

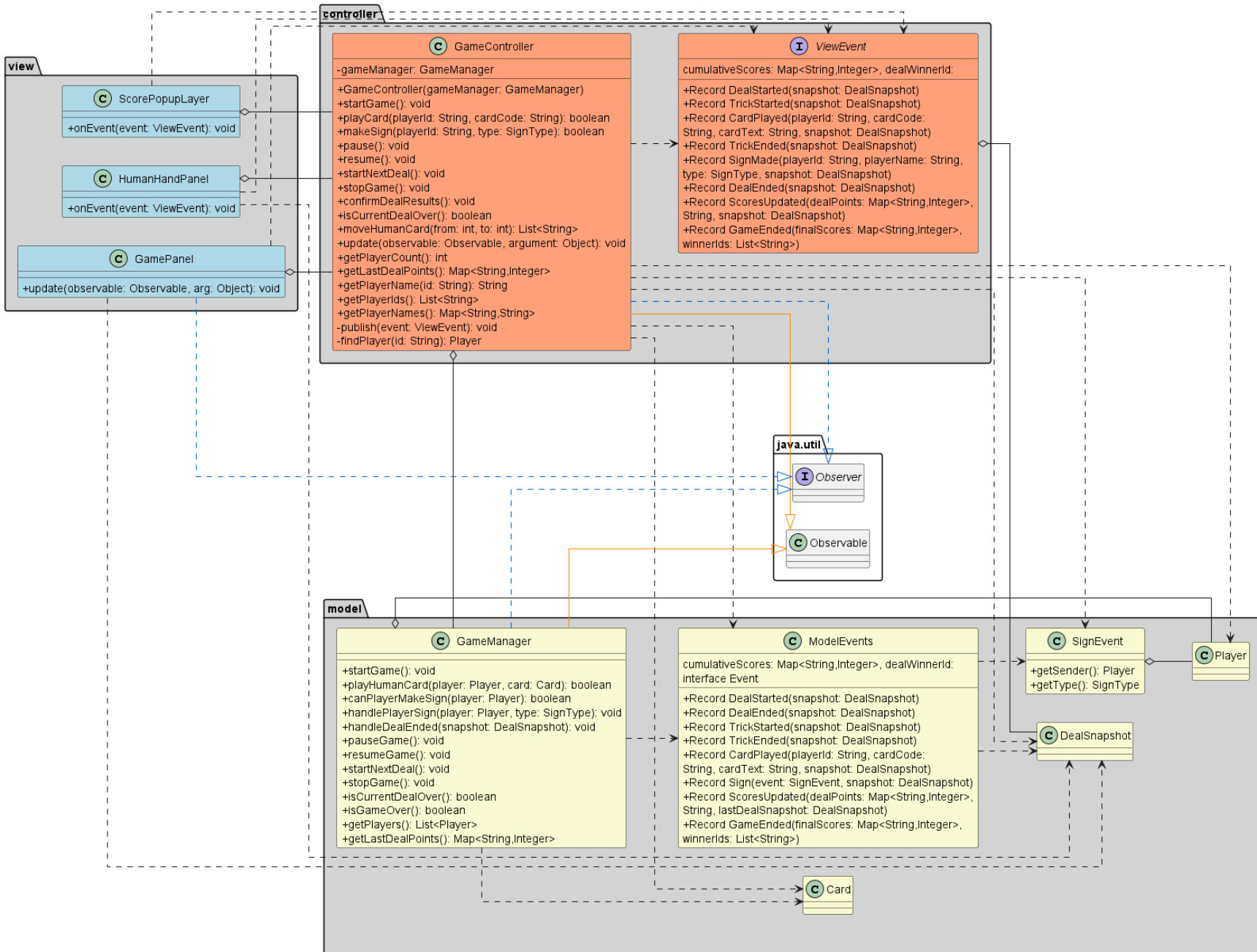
Bibliografia:

- Buai: Giocatori (Player, HumanPlayer, BotPlayer)
- Qualità: Elementi di dominio statico (Card, Deck, Hand, Table, Trick, Team)
- Algoritmo: Orchestrazione della partita (Deal, Deal2V2, GameManager, SignManager, BotMoveScheduler)
- Verifica: Metodo di strategia dei turni (BotStrategyEngine)
- Corrente: Gestione punteggio (ScoreManager, ScoreCalculator)

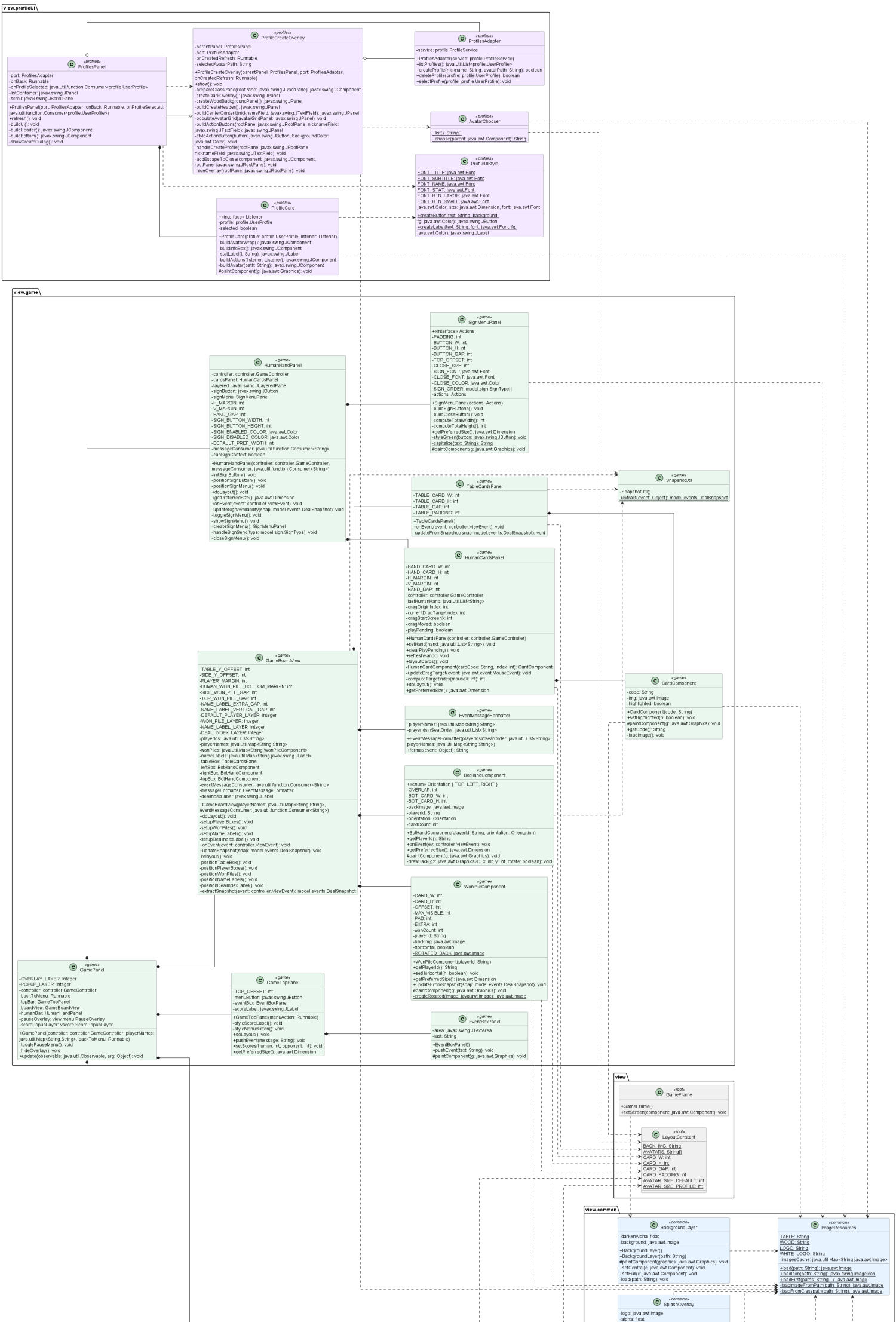
Controller <=> Model <=> View (focused)

In questo diagramma UML sono riportate le relazioni tra le componenti principali della view, del controller e deal model. Le classi del controller riportano i metodi per intero, mentre quelle della view e del model riportano solo le classi che comportano una relazione con le altre componenti.

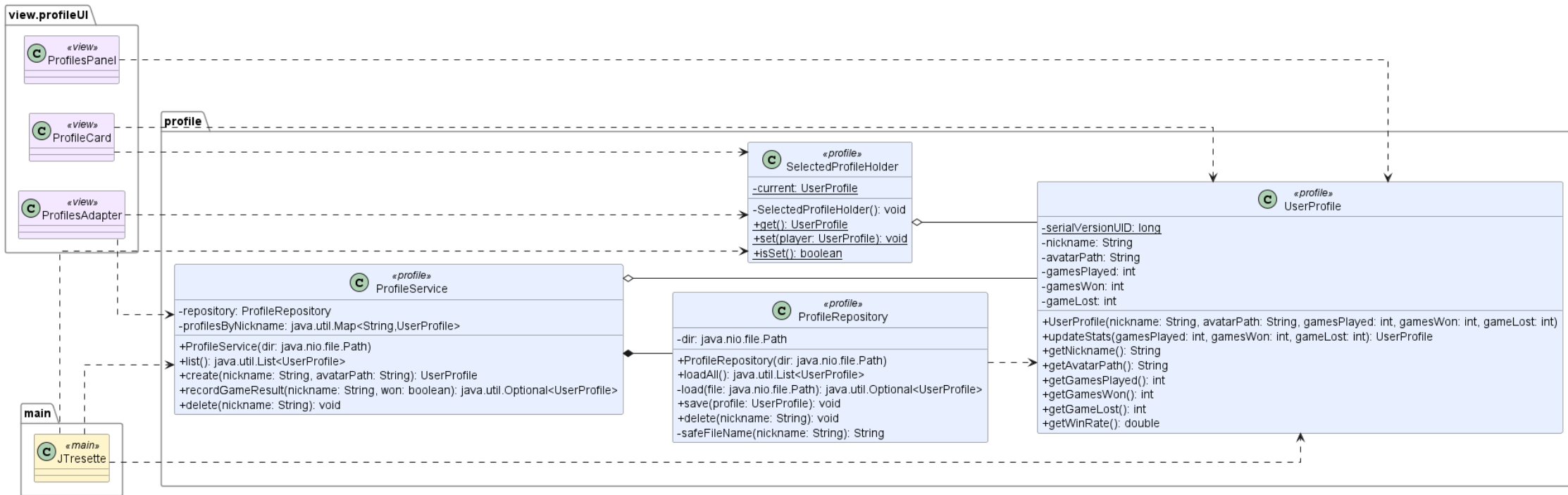
Frecce speciali:
 - Arancione: ereditarietà verso java.util.Observable (estende)
 - Blu: implementazione di java.util.Observer (implementa)



View, classi e composizioni (solo view)



Gestione Profili, classi profilo con contenuto e collegamenti esterni (senza contenuto)

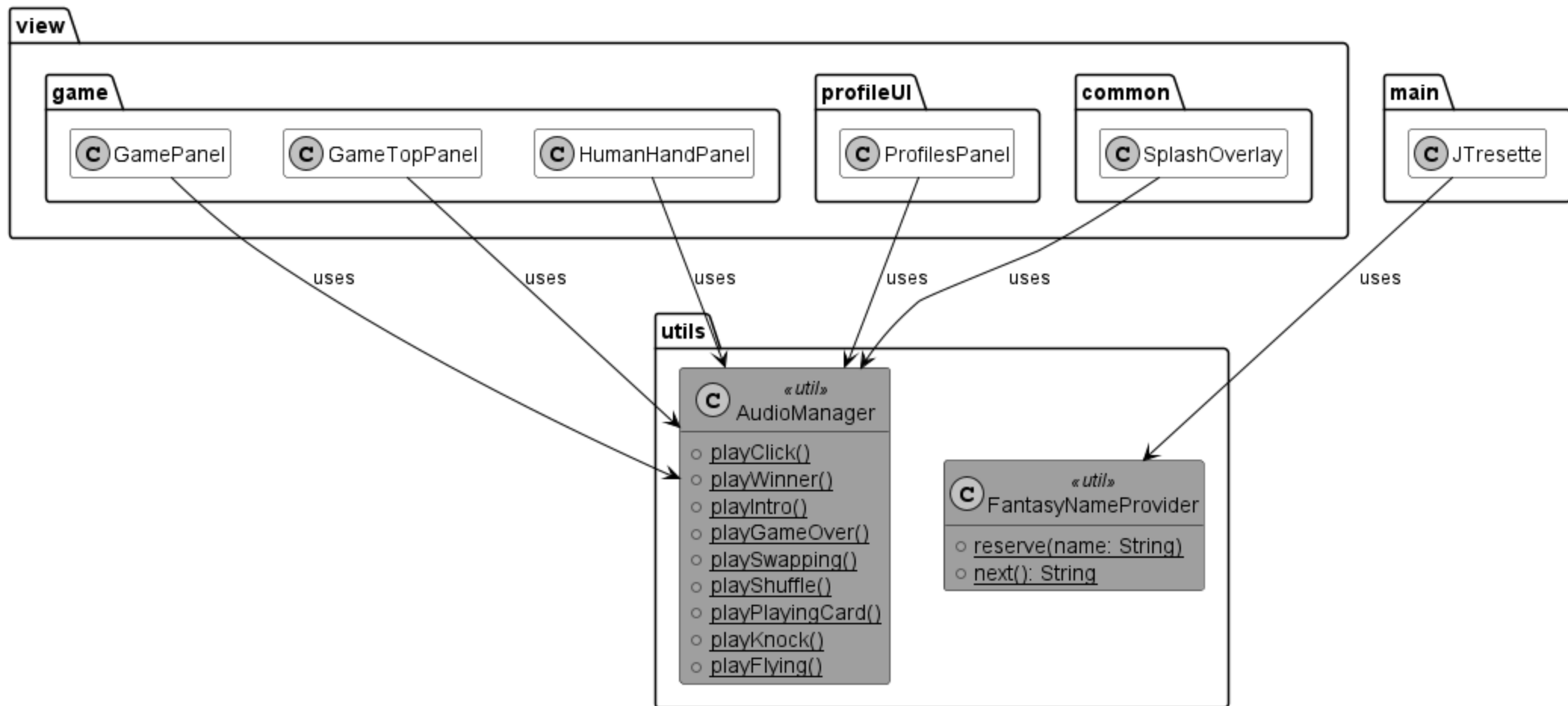


Contenuto completo solo per le classi del package 'profile'.

- Riquadri colorati:

- «profile» profile: azzurro chiaro
- «view» view.profileUI (esterni): violetto chiaro (nessun contenuto mostrato)
- «main» main.JTrasette (esterno): giallo chiaro (nessun contenuto mostrato)

Utils overview: AudioManager and FantasyNameProvider



Sequenza: giocata carta -> propagazione a UI

