

Descrizione UML MyShelfie

Model:

- GameModel: contiene la lista dei Players, la Board (Living Room Board) e le Common Goal Cards e anche un attributo FirstPlayer che punta al giocatore che avrà il “1st player seat”.
- TwoPlayersBoard: classe per la Living Room Board
 - Ha una matrice 9x9 di ItemTile
 - Le sottoclassi ThreePlayerBoard e FourPlayersBoard hanno metodo @Override di SetValidTiles(), il quale setta le coordinate di gioco valide.
- Player: ogni player ha la propria BookshelfDisplay e PersonalGoal.
- CommonGoal:
 - Classe astratta con 7 sottoclassi che implementano il metodo checkPattern per controllare se hanno completato il Goal
 - Alcune di queste sottoclassi comprendono più “common goal cards”
 - Ognuno possiede una lista di giocatori che ha già completato Goal in questione.
- PersonalGoal: Enumeration di 12 elementi dato che rimangono sempre le stesse 12 carte ad ogni partita, ognuna ha un costruttore diverso che costruisce 6 PersonalSlot
- BookshelfDisplay: ha una matrice 5x6 di ItemTile.
- ItemTile: l'enum Color descrive i 6 possibili tipi di tessere che può assumere nel gioco, l'attributo booleano empty serve a indicare se in una data posizione sulla Board o sulla Bookshelf non è fisicamente presente un “item tile”.