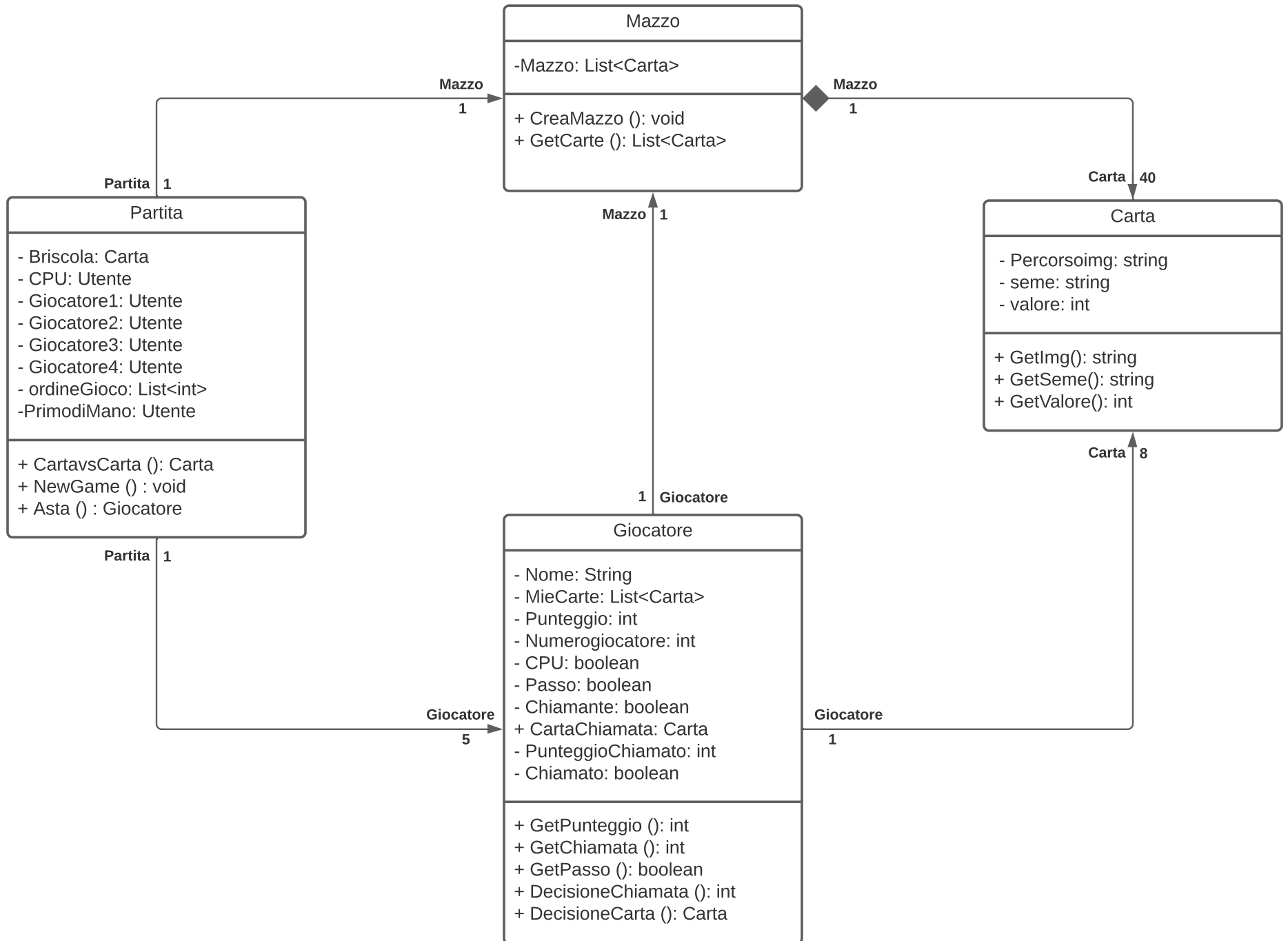


UML Briscola

Andrea Cecchi | June 28, 2021



Giocatore vero:
giocatore a inizio asta

Giocatore
<ul style="list-style-type: none">- Nome: Giocatore 1- MieCarte: void- Punteggio: 0- Numerogiocatore: 3- CPU: no- Passo: no- Chiamante: no- CartaChiamata: void- PunteggioChiamato: 0- Chiamato: no
<ul style="list-style-type: none">+ GetPunteggio (): int+ GetChiamata (): int+ GetPasso (): boolean+ DecisioneChiamata (): int+ DecisioneCarta (): Carta

Giocatore vero:
chiamante e normale al
termine dell'asta

Giocatore
<ul style="list-style-type: none">- Nome: Giocatore 1- MieCarte: void- Punteggio: 0- Numerogiocatore: 3- CPU: no- Passo: no- Chiamante: SI- CartaChiamata: <Re Bastoni>- PunteggioChiamato: 70- Chiamato: no
<ul style="list-style-type: none">+ GetPunteggio (): int+ GetChiamata (): int+ GetPasso (): boolean+ DecisioneChiamata (): int+ DecisioneCarta (): Carta

CPU: Giocatore a inizio
asta

Giocatore
<ul style="list-style-type: none">- Nome: CPU- MieCarte: <Re ori> etc- Punteggio: 0- Numerogiocatore: 2- CPU: SI- Passo: no- Chiamante: no- CartaChiamata: void- PunteggioChiamato: 0- Chiamato: no
<ul style="list-style-type: none">+ GetPunteggio (): int+ GetChiamata (): int+ GetPasso (): boolean+ DecisioneChiamata (): int+ DecisioneCarta (): Carta

Giocatore vero:
chiamante e normale al
termine dell'asta

Giocatore
<ul style="list-style-type: none">- Nome: CPU- MieCarte:<Re ori> etc- Punteggio: 0- Numerogiocatore: 2- CPU: SI- Passo: no- Chiamante: SI- CartaChiamata: <Re Bastoni>- PunteggioChiamato: 70- Chiamato: no
<ul style="list-style-type: none">+ GetPunteggio (): int+ GetChiamata (): int+ GetPasso (): boolean+ DecisioneChiamata (): int+ DecisioneCarta (): Carta

Giocatore
<ul style="list-style-type: none">- Nome: Giocatore 2- MieCarte: void- Punteggio: 0- Numerogiocatore: 5- CPU: no- Passo: SI- Chiamante: no- CartaChiamata: void- PunteggioChiamato: 0- Chiamato: no
<ul style="list-style-type: none">+ GetPunteggio (): int+ GetChiamata (): int+ GetPasso (): boolean+ DecisioneChiamata (): int+ DecisioneCarta (): Carta

Giocatore
<ul style="list-style-type: none">- Nome: Giocatore 2- MieCarte: <Re ori> etc- Punteggio: 0- Numerogiocatore: 2- CPU: SI- Passo: SI- Chiamante: no- CartaChiamata: void- PunteggioChiamato: 0- Chiamato: no
<ul style="list-style-type: none">+ GetPunteggio (): int+ GetChiamata (): int+ GetPasso (): boolean+ DecisioneChiamata (): int+ DecisioneCarta (): Carta

