

# Breve descrizione UML model

GC51

marzo 2022

## 1 Struttura del modello

- Il modello è tutto incentrato sulla classe **GameBoard**, che fornisce i principali metodi di interfaccia e di accesso alle componenti del gioco
- Sia **Player** che **Island** hanno un riferimento a loro stessi in quanto, nel primo caso, sarà utile a identificare il secondo giocatore della propria squadra e, nel secondo caso, sarà utile nella costruzione degli aggregati di isole
- Le carte personaggio vengono gestite da **CharacterDeck** e sono rappresentate come **CharacterCard**. Ogni carta personaggio avrà uno specifico **CardBehavior** che, a seconda del tipo dinamico, andrà a definire il comportamento e gli effetti speciali della data carta
- La classe astratta **StudentPlace** e l'interfaccia **TowerPlace** consentono di gestire l'aggiunta e la rimozione di studenti o torri da un luogo