

Spiegazione UML

Di seguito vengono spiegate classi e metodi meno ovvi, si dovrebbe capire cosa fanno gli altri dal nome ma in caso di dubbi non fatevi problemi a contattarci.

Model

I nomi corrispondono a quelli presenti nelle regole in inglese (Item, Board, Bookshelf...).

UsableCells è una classe per definire le celle utilizzabile nella Board in base al numero di giocatori. Serve per il metodo fill, chiamato a sua volta da initialize.

AbleToGetPoints è un'interfaccia implementata dalle classi che possono dare punteggio. In realtà questo viene calcolato, per la sedia dell'ultimo giocatore, con un semplice controllo di un attributo booleano. Potrebbe essere inutile ma ci piaceva l'idea di avere almeno un'interfaccia. Gli obiettivi comuni sono implementati come pattern ricorrenti tra i 12 (le classi effettive, quindi, sono di meno e si differenziano per dei parametri). Gli array potrebbero in futuro diventare liste.

Controller

Il metodo move del controller Game chiama a sua volta il metodo move di Player, che consta in una chiamata a pick di Board e in una a insert di Bookshelf. I controlli sono fatti all'interno dei metodi e dovrebbero essere implementati anche lato client.