

### 3.1 Osztályok leírása

*[A diagramon szereplő osztályok bemutatása. Az osztályok ABC sorrendben kövessék egymást. Interfészek esetén az Interfészek, Attribútumok pontok kimaradnak.]*

#### 3.1.1 Controller

- **Felelősség**

Az irányítható dolgok irányításáért felelős.

- **Ősosztályok**

-

- **Interfészek**

-

- **Attribútumok**

- **#manager: GameManager:** a játék irányításáért felelős

**Metódusok**

- **void makeTurn():** Elvégzi a műveleteket egy adott körben

#### 3.1.2 SettlerController

- **Felelősség**

A telepések irányításáért felelős, feldolgozza a felhasználótól kapott utasításokat.

- **Ősosztályok**

Controller → SettlerController

- **Interfészek**

-

- **Attribútumok**

- **doneSettlers: int:** Azon telepések számát méri, akik már kaptak feladatot az jelenlegi körben.
- **settlers: Settler[0..\*]:** A játékban található telepések.
- **selected: Settler:** Az aktuálisan irányított telepés.

- **Metódusok**

- **void endTurn():** Jelzi, hogyha az adott telepés befejezte a körét.
- **void makeTurn():** Elvégzi a felhasználó által kiválasztott műveletet.

### 3.1.3 RobotController

- **Felelősség**

Az autonóm robotokat irányítja. Minden kör elején egy műveletet kiválaszt minden robotnak a játékban.

- **Ősosztályok**

Controller → RobotController

- **Interfészek**

-

- **Attribútumok**

- **robots: Robot[0..\*]:** Az általa irányítandó robotok.

- **Metódusok**

- **void makeTurn():** Elvégezteti a robottal a kisorsolt műveletet.
- **void calculateStep(r: Robot):** Kisorsolja, hogy milyen műveletet végezzen a robot.

### 3.1.4 EruptionController

- **Felelősség**

A Napkitörések irányításáért felelős. Eldönti és jelzi, hogy mikor lesz napkitörés.

- **Ősosztályok**

Controller → EruptionController

- **Interfészek**

-

- **Attribútumok**

- **untilEruption: int:** A körök számát tárolja a következő napkitörésig.
- **things: Thing[1..\*]:** A játékban lévő Thingeket tárolja.

- **Metódusok**

- **void makeTurn():** Eldönti, hogy legyen-e napkitörés a közeljövőben.
- **void makeEruption():** Elvégzi a napkitörés műveletet, végig iterál minden Thingen az adott környezetben.
- **void chooseTurn():** Kiválasztja, hogy mikor legyen a napkitörés.