

3.1.1 Menu

- **Felelősség**

A játék paramétereinek bekérése/beállítása és a GameManager osztály létrehozása, ezzel együtt a játék el indítása.

- **Metódusok**

- **void startGame():** Elindítja a játékot és beállítja a paramétereit.

3.1.2 Action <<enumeration>>

- **Felelősség**

Az action fajtákat nevezi meg, a kód átláthatóságának érdekében.

- **Attribútumok**

- **drill:** Fúrás akciót jelez.
- **excavate:** Kibányászás akciót jelez.
- **teleport:** Teleportálás akciót jelez.
- **buildBase:** Bázis építést jelez.
- **placeMaterial:** Anyag visszatevése akciót jelez.

3.1.3 EndType <<enumeration>>

- **Felelősség**

A játék végének típusát lehet vele jelezni.

- **Attribútumok**

- **win:** Nyerést jelez.
- **lose:** Vereséget jelez.

3.1.4 GameManager

- **Felelősség**

A játék fő rugója, ő kontrolálja a köröket. Minden körben a Controller osztályoknak ad utasítást, hogy végezze el a körét. A kört csak akkor kezd, ha már mindenki befejezte az aktuális körét. Emellett statikus változójaként tárolja a játék során felmerülő recepteket, így egységes, bárki elérheti őket.

- **Attribútumok**

- **doneControllers:** A köröket befejező Controller osztályok száma.
- **controllers:** A GameManager által felügyelt Controller osztályok.
- **recipes:** A különböző építésekhez szükséges receptek.
- **myMenu:** A Menu, ami a GameManagerert létrehozta.

- **Metódusok**

- **void jobsDone():** Növeli eggyel a doneControllers értékét, ezt a metódust hívják meg a Controllerek, amint végeztek a körökkel.

- **void newTurn():** Lenulázza a doneControllers értékét, majd végig iterál a controllersen és mindegyik benne lévő Controlleren meghívja a makeTurn() metódust.
- **void endGame(type:EndType):** A kapott EndType típusú argumentumtól függően, befejezi a játékot.