### 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.

### 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.**

### EndType <<enumeration>>

#### Felelősség

A játék végének típusát lehet vele jelezni.

#### Attribútumok

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

### 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 eléri őket.

#### Attribútumok

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

#### Metódusok

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