UFmG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

CARTÕES CRC - PROJETO FINAL

Integrantes: Carlos Henrique da Silva

Gabriel Pongelupe Guimarães de Oliveira

Thifany Aparecida Silva

Belo Horizonte 2023

CRC 1: Usuário

Class: Usuário		
Superclasses: -		
Subclasses: -		
Responsabilidades	Colaborações	
Perfil Informações sobre a partida Mapa Iniciar o jogo Finalizar o jogo	Partida Informações Mapa	

CRC 2: Partida

Class: Partida	
Superclasses: -	
Subclasses: -	
Responsabilidades	Colaborações
Lista de jogadores	

CRC 3: Informações

Class: Informações	
Superclasses: -	
Subclasses: -	
Responsabilidades	Colaborações
Lista da quantidade de navios abatidos Quantidade de navios restantes Calcular a precisão de acertos e erros da	Usuário Partida Mapa

nortido	
partida	
Verificar vencedor	
Exibir informações gerais sobre a partida.	
, 9	

CRC 4: Mapa

Class: Mapa		
Superclasses: -		
Subclasses: -		
Responsabilidades	Colaborações	
Posições Pontos verticais Pontos horizontais Conjunto de navios Iniciar Receber formato da tropa Verificar opções de posicionamento Posicionar tropa	Usuário Tropa Posição	
Reposicionar tropa Desativar		

CRC 5: Posição

•	
Class: Posição	
Superclasses: Ponto	
Subclasses: -	
Responsabilidades	Colaborações
Mapa oculto Mapa revelado Tropa pertecente (se apresentar) Botão (deixar oculto ou não) Informar se está oculto ou revelado Informar se contém tropa Desativar	Tropa Mapa

CRC 6: Tropa

Class: Tropa	
Superclasses: -	
Subclasses: -	
Responsabilidades	Colaborações
Vida Ser abatida (Atualizar informações) Receber dano Retornar ao seu formato inicial	Posição Orientação Ponto

CRC 7: Orientação

Class: Orientação	
Superclasses: -	
Subclasses: -	
Cubolasses.	
Responsabilidades	Colaborações

CRC 8: Ponto

Class: Ponto		
Superclasses: -		
Subclasses: Posição		
Subclasses: Posição Responsabilidades	Colaborações	

CRC 9: Placar

Class: Placar	
Superclasses: -	
Subclasses: -	
Responsabilidades	Colaborações
Lista de partidas	Usuário