MODEL

Box

pawn : Pawn; occupied : boolean;

+Box();

+Box(pawn : Pawn) + getpawn() : Pawn + getOccuped() : boolean

Pawn

-color : String

+ Pawn(color : String) + getColor(): String + switchColor(): void

plancia

- field : Box[][] - freefield : Box[][]

+ Plancia()

+ Plancia()
+ putPawn(x : int , y : int , pawn : Pawn) : void
+ turnPawn(x : int , y : int , pawn : Pawn) : void
+ getBox(r : int , c : int) : String
+ getField() : Box[][]
+ getfreeBox(color : String) : void
+ getfreefield() : boolean[][]
+ getfreeBox(r : int , c : int) : String
+ getnotcolor(r : int , c : int) : String

Giocatore

+ playercolor : String + nturno : int

+ Giocatore (c : String)

+ getplayercolor() : String

VIEW

GUI

+ GUI()

GraphicView

TextualView

+ g1 : Giocatore

+ g2 : Giocatore + p : Plancia

+ sc : Scanner

+ TextualView()

+ rextdarview()
+ printPlancia(): void
+ printFreePlancia(): void
+ printBox(r: int, c: int): void
+ printBox(r: int, c: int): void
+ printFreeBox(r: int, c: int): void

MAIN

RETE	
EchoClient	EchoThread
t : String continua : boolean	- clienti : Socket []
main(args : String[]) : void	- continua : boolean + in : BufferReader [] ~ GIOCATORE1 : boolean ~ GIOCATORE2 : boolean + turno : boolean + i : int
	+ EchoThread(socchet : Socket []) + run () : void
EchoServer	
- main(args : String[]) : void	

Othello

+ g : GUI

CONTROLLER