

MODEL

Box
- pawn : Pawn; - occupied : boolean;
+Box(); +Box(pawn : Pawn) + getpawn() : Pawn + getOccuped() : boolean

plancia
- field : Box[][] - freefield : Box[][]
+ 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

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

Giocatore
+ playercolor : String + nturno : int
+ Giocatore (c : String) + getplayercolor() : String

VIEW

GUI
+ GUI()

GraphicView
+

TextualView
+ g1 : Giocatore + g2 : Giocatore + p : Plancia + sc : Scanner
+ TextualView() + printPlancia() : void + printFreePlancia() : void + printBox(r : int , c : int) : void + printBox(r : int , c : int) : void + printFreeBox(r : int , c : int) : void

MAIN

