

Descrizione Diagramma UML

Gruppo 39 Spineto Solbiati Spezzi Romano

1 Model

1.1 Board

La classe board non rappresenta solo l'effettiva plancia di gioco, ma contiene lo stato di tutti i pezzi della partita, da essa si può accedere tramite getter a tutti gli elementi del gioco giocatori compresi

1.2 Bag

Contiene e genera casualmente le tessere del gioco

1.3 Cell

La plancia é fatta di Cell che possono contenere Tile, possono essere di 4 tipi, in modo da cambiare la plancia di gioco a seconda del numero di giocatori

1.4 Player

I player sono ovviamente i giocatori, l'unicità del nickname non viene controllata in model, ma verrà controllata in view, layer contiene anche un riferimento all'obiettivo personale del giocatore e alla sua Shelf

1.5 Shelf

Semplice matrice 6x5

1.6 Goal

Classe astratta

1.7 EndGoal

Eredita dalla classe astratta Goal, controlla e dà il punteggio al primo giocatore che completa la shelf

1.8 NearGoal

Eredita dalla classe astratta Goal, alla fine della partita é invocata per controllare i raggruppamenti di tessere dello stesso colore vicine su una shelf per poi fornire un punteggio

1.9 PersonalGoal

Eredita dalla classe astratta Goal, controlla il raggiungimento dell'obiettivo personale e fornisce il corrispettivo punteggio

1.10 CommonGoals

Eredita dalla classe astratta Goal, é una classe astratta a sua volta e da essa ereditano 12 sottoclassi, ognuna per ogni obiettivo comune possibile, la scelta e la creazione dell'obiettivo personale é casuale e generata tramite factory method nella board

1.11 Tile

Sono le tessere del gioco, possono essere di 6 colori e di 3 tipi per identificare successivamente nella view quale sprite di gioco utilizzare

2 Controller

Semplice controller del gioco, utilizza il pattern deprecato Observer e ad ogni update controlla l'argomento passato come parametro per decidere quale funzione eseguire, controlla il flusso di gioco