

## Descrizione diagramma UML – GC\_11

La classe Tile ha due attributi, TileColor, preso da una serie di enum e id che serve per rappresentare quale tipo di figura deve essere visualizzata.

La classe Bag contiene tutte le Tile iniziali che vengono ogni volta rimosse e mette nella Board. La Board ha una matrice che tiene traccia di dove sono posizionate le diverse Tile e permette ai giocatori di poterle pescare.

Ogni classe Player ha un attributo di classe Shelf che sarebbe lo scaffale personale di ogni giocatore. Inoltre ha anche una classe PersonalGoalCard che rappresenta la carta obiettivo personale. Ogni obiettivo è salvato per mezzo di una tripletta che riporta riga, colonna e colore.

La classe Game tiene traccia dello stato attuale del gioco e ha una classe Lobby che serve per gestire i giocatori.

Per quanto riguarda le CommonGoalCard, sono implementate con lo Strategy Pattern.

Infine vi è una parte indicante le diverse view, l'interazione col controller e le possibili eccezioni che vengono sollevate.