### Asteroid

#### Felelősség

Az osztály az aszteroida dolgaiért felel. Ez az osztály nagyrászt változatlan, viszont ahhoz hogy az UI-ba ki tudjunk rajzolni képet az aszteroidáról kell még hozzá pár kiegészítés

#### Ősosztályok

[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)]

Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...

#### Interfészek

[Mely interfészeket valósítja meg.]

#### Attribútumok

* **attribútum1**: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa
* **attribútum2**: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa

#### Metódusok

[Milyen publikus, protected és privát metódusokkal rendelkezik. Metódusonként precíz leírás, ha szükséges, activity diagram is a metódusban megvalósítandó algoritmusról.]

* **int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2)**: metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)
* **int bar(Osztály5 o1)**: metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)

### Controller

#### Felelősség

Ez az oszály felel a játékos View-en keresztül beadott utasításainak a gamehez (vagy modellhez) való eljuttatásáért. Mostmár a modellünkben nincs külön UI osztály, szét lett szedve a Controller s a View osztályokra.

#### Ősosztályok

-

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **view: View:** Egy referencia a játékot megjelenító View osztályhoz.
* **game: Game:** Egy referencia a játék modelljéhez, a gamehez.
* **boundSettler: Settler:** A legutóbb megjelenített (bebindolt) settlerre mutató referencia.
* **boundAsteroid: Asteroid:** A legutóbb megjelenített (bebindolt) asteroidra mutató referencia.

#### Metódusok

* **handleNextTurn():** A következő kör utasítást a gamenek átfordító függvény.
* **handleNew():** Az új játék utasítást a gamenek átfordító függvény.
* **handleLoad():** A játék betöltése utasítást a gamenek átfordító függvény.
* **handleSave():** A játék mentése utasítást a gamenek átfordító függvény.
* **handleExit():** A kilépést végző függvény.
* **handleMove():** A mozgás utasítást a gamenek átfordító függvény.
* **handleDrill():** A fúrás utasítást a gamenek átfordító függvény.
* **handleMine():** A bányászást a gamenek átfordító függvény.
* **handleBuild():** Az építést a gamenek átfordító függvény
* **handlePlace():** A StarGate lehelyezését a gamenek átfordító függvény.
* **handleBind():** A bind utasítást a gamenek átfordító függvény.

### Main

#### Felelősség

Ez az osztály inicializálja az egész programunk működését, innen fut a játék.

#### Ősosztályok

-

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **controller: Controller**: Egy referencia a View és a Modell közötti kommunikációt végző Controller osztályhoz.
* **view: View**: Egy referencia a játékot megjelenító View osztályhoz.
* **game: Game:** Egy referencia a játék modelljéhez, a gamehez.

### Settler

#### Felelősség

Az osztály a settler dolgaiért felel. Ez az osztály nagyrászt változatlan, viszont ahhoz hogy az UI-ba ki tudjunk rajzolni képet a settlerlőr kell még hozzá pár kiegészítés

#### Ősosztályok

[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)]

Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...

#### Interfészek

[Mely interfészeket valósítja meg.]

#### Attribútumok

* **attribútum1**: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa
* **attribútum2**: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa

### View

#### Felelősség

A UI megjelenítéséért felelő osztály. Mostmár a modellünkben nincs külön UI osztály, szét lett szedve a Controller s a View osztályokra.

#### Ősosztályok

-

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **mainWindow:** A játék fő ablaka.
* **pTurnEvents:** Egy szövegdoboz amelyik az adott körben történt dolgokat tartalmazza.
* **pGraphicView:** Egy megjelenítő amelyik az éppen bindolt settler/asteroid képét mutatja.
* **pProperties:** Egy szövegdoboz amelyik az éppen bindolt settler/asteroid tulajdonságait listázza.
* **bNextTurn:** Egy gomb melynek hatására elindul a következő kör.
* **bNew:** Egy gomb melynek hatására új játék kezdődik.
* **bLoad:** Egy gomb melynek hatására betöltődik a játék állása a game.txt fileból.
* **bSave:** Egy gomb melynek hatására elmentődik a játék állása a game.txt fileba.
* **bExit:** Egy gomb melynek hatására kilépünk a játékból.
* **bMove:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben sepcifkálhatjuk, hogy melyik settler hogyan mozogjon.
* **bDrill:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben specifikálhatjuk, hogy melyik settler fúrjon.
* **bMine:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben specifikálhatjuk, hogy melyik settler bányásszon.
* **bBuild:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben specifikálhatjuk, hogy melyik settler s mit építsen.
* **bPlace:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben sepcifikálhatjuk, hogy melyik settler s melyik stargatejét helyezze le.
* **bBind:** Egy gomb melynek hatására felugrik egy párbeszédablak melyben specifikálhatjuk, hogy mit (settlert vagy aszteroidát) s abból melyiket bindoljuk.
* **containerL:** Egy container amiben a pTurnEvents, bNextTurn, bNew, bLoad, bSave, bExit elemek találhatók.
* **containerM:** Egy container amiben a pGraphicView, bMove, bDrill, bMine, bBuild, bPlace elemek találhatók.
* **containerR:** Egy container amiben a pProperties, bBind elemek találhatók.

#### Metódusok

* **showBindDialog():** Megjeleníti a bBind által használt dialógusablakot.
* **showMoveDialog(settlers: String[], type: String[], destinations: String[]):** Megjeleníti a bMove által használt dialógusablakot.
* **showBuildDialog(settlers: String[], materials: String[]):** Megjeleníti a bBuild által használt dialógusablakot.
* **showPlaceDialog():** Megjeleníti a bPlace által használt dialógusablakot.
* **showDropDialog(settlers: String[], materials: String[]):** Megjeleníti a bDrop által használt dialógusablakot.
* **showDrillDialog(settlers: String[]):** Megjeleníti a bDrill által használt dialógusablakot.
* **showMineDialog(settler: String[]):** Megjeleníti a bMine által használt dialógusablakot.