### BindDialog

#### Felelősség

Ez az osztály a bind gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2->BindDialog

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Például ha a felső comboboxban kiválasztjuk az aszteroida típust, az alsó comboboxot updatelni kell, hogy abban az aszteroidák idjei legyenek.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon. A bindolt objektum típusát lehet benne kiválasztani.
* **comboBottom: JComboBox:** A legalsó combobox a dialógusablakon. A bindolni kívánt objektum idjét lehet benne kiválasztani.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha megváltozik a típus az alsó combobox id listáját updatelni kell.
* **comboBottonChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### BindDialog

#### Felelősség

Ez az osztály a build gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2->BuildDialog

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon. A bindolni kívánt objektum típusát lehet benne kiválasztani.
* **comboBottom: JComboBox:** A legalsó combobox a dialógusablakon. A bindolni kívánt objektum id-jét lehet benne kiválasztani
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **comboBottonChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### 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(id: String, destinationType: String, destination: String):** A mozgás utasítást a gamenek átfordító függvény.
* **handleDrill(id: String):** A fúrás utasítást a gamenek átfordító függvény.
* **handleMine(id: String):** A bányászást a gamenek átfordító függvény.
* **handleBuild(id: String, buildType: String):** Az építést a gamenek átfordító függvény
* **handlePlace(id: String, starGateId: String):** A StarGate lehelyezését a gamenek átfordító függvény.
* **handleBind(id: String, type: String):** A bind utasítást a gamenek átfordító függvény.

### DialogSelect1

#### Felelősség

Ez az osztály egy generikus típusa az egy comboboxú dialógusablaknak.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect1

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### DialogSelect2

#### Felelősség

Ez az osztály egy generikus típusa a két comboboxú dialógusablaknak.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon.
* **comboBottom: JComboBox:** A legalsó combobox a dialógusablakon.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
* **comboBottonChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### DialogSelect3

#### Felelősség

Ez az osztály egy generikus típusa a három comboboxú dialógusablaknak.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect3

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon.
* **comboMiddle: JComboBox:** A középső combobox a dialógusablakon.
* **comboBottom: JComboBox:** A legalsó combobox a dialógusablakon.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
* **comboMiddleChangedAction(e: ActionEvent):** A comboMiddle szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
* **comboBottonChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### DrillDialog

#### Felelősség

Ez az osztály a drill gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect1->DrillDialog

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon. A settler id-jét lehet kiválasztani benne mellyel fúrni akarunk.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### DropDialog

#### Felelősség

Ez az osztály a drop gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Például ha a felső comboboxban megváltoztatjuk a settler id-t akkor az alső comboboxban meg kell változtatnunk a material id-k listáját (itt mindig azoknak a materialoknak kell lenniük melyek az adott settler inventoryjában vannak.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon. A settler id-jét lehet benne kiválasztani amelyikkel el akarunk dobni egy nyersanyagot.
* **comboBottom: JComboBox:** A legalsó combobox a dialógusablakon. A material id-jét lehet benne kiválasztani amelyiket el akarjuk dobni.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha a settler id-je megváltoztatni az alsó combobox listáját updatelni kell az adott settler inventoryjában lévő materialok id-jével.
* **comboBottonChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### Game

#### Felelősség

A játék menetéért felelő osztály, nagyrészt változatlan de a grafikus megjelenítés érdekében új függvényekkel lett kiegészítve.

#### Ősosztályok

-

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **turnEvents: String[]:** Egy string tömb melyben a kör eventjeit tároljuk, ezt mindenféle osztály updatelheti az addTurnEvent függvénnyel, illetve a kör kezdetén törlődik.

#### Metódusok

* **addTurnEvent(s: String):** Hozzáadja az s stringet a turnEvents tömbhöz.
* **listTurnEvents(): String** Visszaadjuk soronként kiírva a turnEvents tömböt.
* **getSettlerIds(): String[]:** Egy string tömmbe szervezve visszaadjuk az összes játékban létező settler idjét.
* **getAsteroidIds(): String[]:**Egy string tömmbe szervezve visszaadjuk az összes játékban létező asteroid idjét.
* **getSettlerWithId(id: String): Settler:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Settlert, vagy nullt ha nincs ilyen.
* **getAsteroidWithId(id: String): Asteroid:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Asteroidot, vagy nullt ha nincs ilyen.
* **getSunWithId(id: String): Sun:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Sunt, vagy nullt ha nincs ilyen.
* **getAlienWithId(id: String): Alien:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Alient, vagy nullt ha nincs ilyen.
* **getRobotWithId(id: String): Robot:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Robotot, vagy nullt ha nincs ilyen.
* **getStarGateWithId(id: String): StarGate:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű StarGatet, vagy nullt ha nincs ilyen.
* **getBaseWithId(id: String): Base:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Baset, vagy nullt ha nincs ilyen.
* **getMaterialWithId(id: String): Material:** Ez a függvény visszaadja az id id-jű Materialt, vagy nullt ha nincs ilyen.

### 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.

### MineDialog

#### Felelősség

Ez az osztály a mine gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect1->MineDialog

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon. A settler id-jét lehet kiválasztani benne mellyel bányászni akarunk.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### MoveDialog

#### Felelősség

Ez az osztály a move gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect3->MoveDialog

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Például ha a settler id-je megváltozik akkor a harmadik combobox listáját (a második combobox szelekciójának függvényében) megfelelően updatelni kell.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon. A mozgatni kívánt settler id-jét lehet benne kiválasztani.
* **comboMiddle: JComboBox:** A középső combobox a dialógusablakon. A destination típusát lehet benne kiválasztani (stargate/asteroid).
* **comboBottom: JComboBox:** A legalsó combobox a dialógusablakon. A destionation id-jét lehet benne kiválasztani.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha megváltozik ez a combobox akkor a legalsó combobox listáját updatelni kell a második combobox függvénében. Ha a második combobox értéke asteroid akkor az ebben a comboboxban beállított id-jű settler aszteroidájának szomszédos aszteroidáinak id-jeit kell belehelyeznünk a harmadik comboboxba. Ha a második combobox érték stargate akkor az ebben a comboboxban beállított id-jű settler aszteroidáján található stargatek id-jeit kellbelehelyeznünk a harmadik comboboxba.
* **comboMiddleChangedAction(e: ActionEvent):** A comboMiddle szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha megváltozik ez a combobox akkor a legalsó combobox listáját updatelni kell. Ha ez a combobox asteroidra változik akkor az első comboboxban specifikált id-jű settler aszteroidájának szoszédos aszteroidáinak id-jeit kell a legalsó comboboxba helyezni. Ha ez a combobox stargatere változik akkor az első comboboxban specifikált id-jű settler aszteroidáján található stargatek id-jeit kell a legalsó comboboxba helyezni.
* **comboBottonChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

### PlaceDialog

#### Felelősség

Ez az osztály a place gomb által létrehozott dialógus ablakot valósítja meg.

#### Ősosztályok

JDialog->DialogSelect2->PlaceDialog

#### Interfészek

-

#### Attribútumok

* **game: Game:** Egy referencia a játék osztályra, innen tudjuk updatelni a dialógusablak megfelelő comboboxainak listáit ha változik egy másik combobox szelekciója. Például ha a felső comboboxban a settler id-ja meg lett változtatva, akkor az alsó comboboxban updatelni kell a stargatek listáját, úgy hogy azok szerepeljenek a listában amelyek a settler inventoryjában benne vannak.
* **comboTop: JComboBox:** A legfelső combobox a dialógusablakon. A settler id-jét lehet benne kiválasztani amivel le akarunk helyezni egy stargatet.
* **comboBottom: JComboBox:** A legalsó combobox a dialógusablakon. A stargate id-jét lehet benne kiválasztani amelyiket le szeretnénk helyezni.
* **bSelect: Jbutton:** A gomb amivel leokézható a dialógusablak.

#### Metódusok

* **comboTopChangedAction(e: ActionEvent):** A comboTop szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ha a settler id-je megváltozik akkor az alsó comboboxot updatelni kell úgy, hogy a megfelelő id-jű settler inventoryjában található stargatek id-jei szerepeljenek benne.
* **comboBottonChangedAction(e: ActionEvent):** A comboBottom szelekciójának megváltoztatásakor elsütődő event. Ez ebben a dialógus ablakban nincs használva.
* **selectAction(e: ActionEvent):** A bSelect gomb lenyomásakor elsütődő esemény.

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

#### Metódusok

* **showBindDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bBind által használt dialógusablakot.
* **showMoveDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bMove által használt dialógusablakot.
* **showBuildDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bBuild által használt dialógusablakot.
* **showPlaceDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bPlace által használt dialógusablakot.
* **showDropDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bDrop által használt dialógusablakot.
* **showDrillDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bDrill által használt dialógusablakot.
* **showMineDialog(e: ActionEvent):** Megjeleníti a bMine által használt dialógusablakot.