# SuperQuizz MVP UML diagram

# <<abstract>> Player

name: string color: string

gamesPlayed: number

wins: number tries: number

calculateWinrate(): number getStatistics(): number updateTries(): void updateWins(): void



#### HumanPlayer

---

---

#### Game

gameController: GameController inputHumanName: HTMLelement startGameButton: HTMLelement playerArray: Array<Player>

runGame(): void addStartEvent(): void createHumanPlayer: void updatePlayerArray: void startGame(playerArray): void



## GameController

playerArray: Array<Player> winningValue: number

turn: number gameOver: boolean input: HTMLelement button: HTMLelement highScore: HighScore

addSaveEvent(button): void checkInput(input): boolean selectWinner(): Player



#### **HighScore**

winner: Player

updateWinner(): void

1. Spelet startar

2. Användaren tycker på "starta spel"

Användaren har gissat rätt, spelet är över

### **EasyBot**

...

chooseNumber(): number

# SuperBot

...

chooseNumber(): number

<----

Inför framtida implementering.

Skapas i Game klassen i framtiden och ärver från "Player"