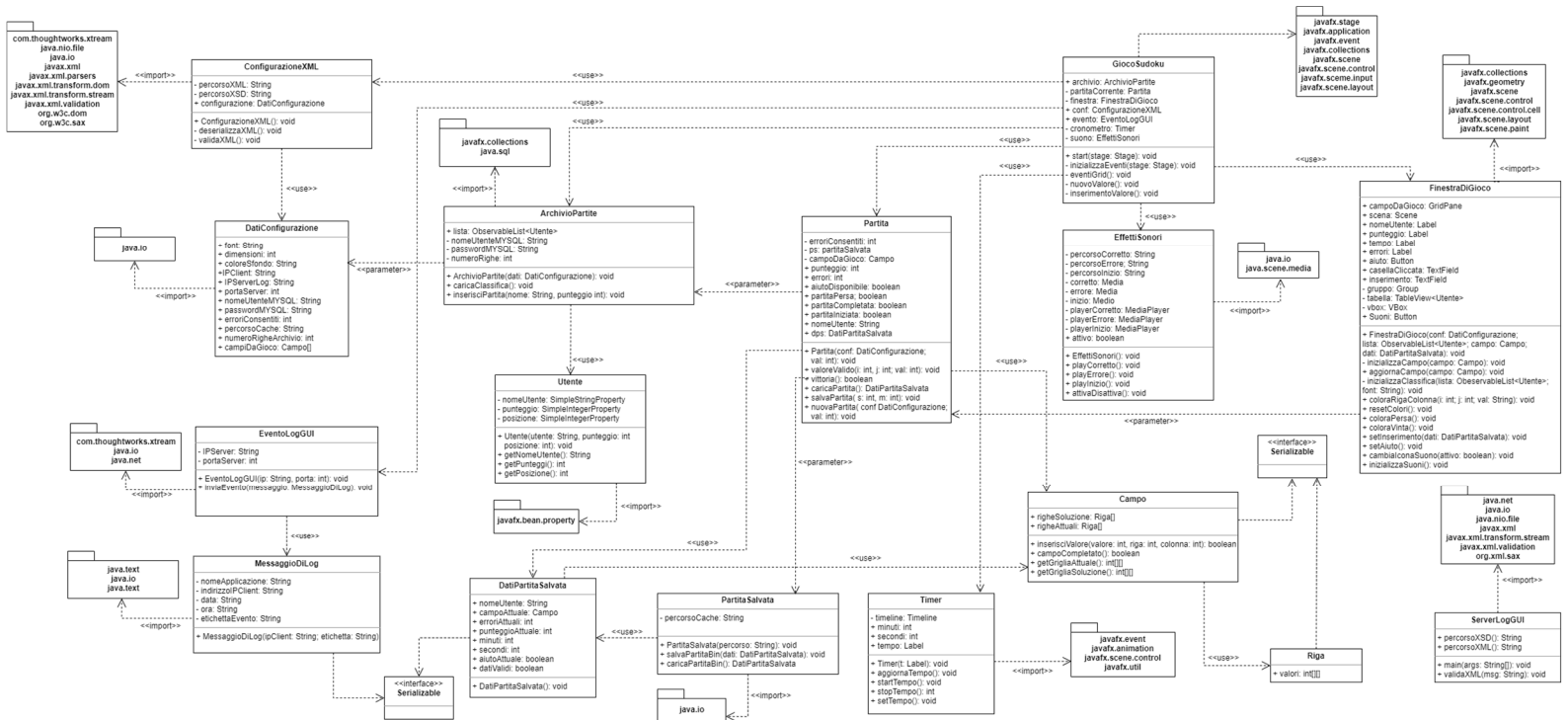


Diagramma UML



## Responsabilità delle classi

Classe **Sudoku**: inizializza la GUI, imposta le risposte agli eventi della GUI; inizializza la classe per la configurazione iniziale; inizializza la classe che gestisce l'archivio; inizializza il timer e la classe per i suoni; inizializza la classe che gestisce la parte logica della partita.

Classe **ConfigurazioneXML**: legge il file di configurazione XML, valida il file di configurazione XML, deserializza il file come oggetto DatiConfigurazione, rende disponibili i parametri di configurazione.

Classe **DatiConfigurazione**: contiene i parametri di configurazione.

Classe **ArchivioPartite**: ha il compito di gestire il database con i risultati delle partite precedenti, rende disponibile una observableList per la creazione della tabella; inoltre ha il compito di inserire nel database il risultato della partita appena giocata.

Classe **Utente**: classe bean per la gestione degli elementi che compongono la classifica.

Classe **PartitaSalvata**: gestisce il salvataggio su file binario dei dati di una partita in corso, qualora dovesse essere interrotta. Gestisce il caricamento dei dati da file binario di una partita precedente.

Classe **DatiPartitaSalvata**: contiene i campi utilizzati per salvare o caricare una partita in corso.

Classe **Timer**: ha il compito di gestire il timer, gestisce il valore da passare alla GUI.

Classe **Campo**: rappresenta un campo da gioco, valori iniziale (o attuale) e soluzione di ogni casella.

Classe **FinestraDiGioco**: istanzia gli elementi grafici della GUI, fornisce i metodi da invocare per la colorazione dinamica delle caselle in base agli eventi che si verificano.

Classe **ServerDiLog**: riceve un evento di navigazione nella GUI, valida il messaggio ricevuto, salva il messaggio ricevuto.

Classe **EventoLogGUI**: invia un **MessaggioDiLog** al server in formato XML.

Classe **MessaggioDiLog**: contiene un messaggio da inviare al server.

Classe **EffettiSonori**: ha il compito di gestire gli effetti sonori, dunque far partire l'audio per l'avvio, l'errore e l'inserimento corretto.

Classe **Partita**: tiene traccia della partita in corso, carica e salva la partita utilizzando **PartitaSalvata**, offre attributi e metodi per la gestione della parte logica del gioco.

Classe **Riga**: ha il compito di tener traccia di una riga del campo da gioco.