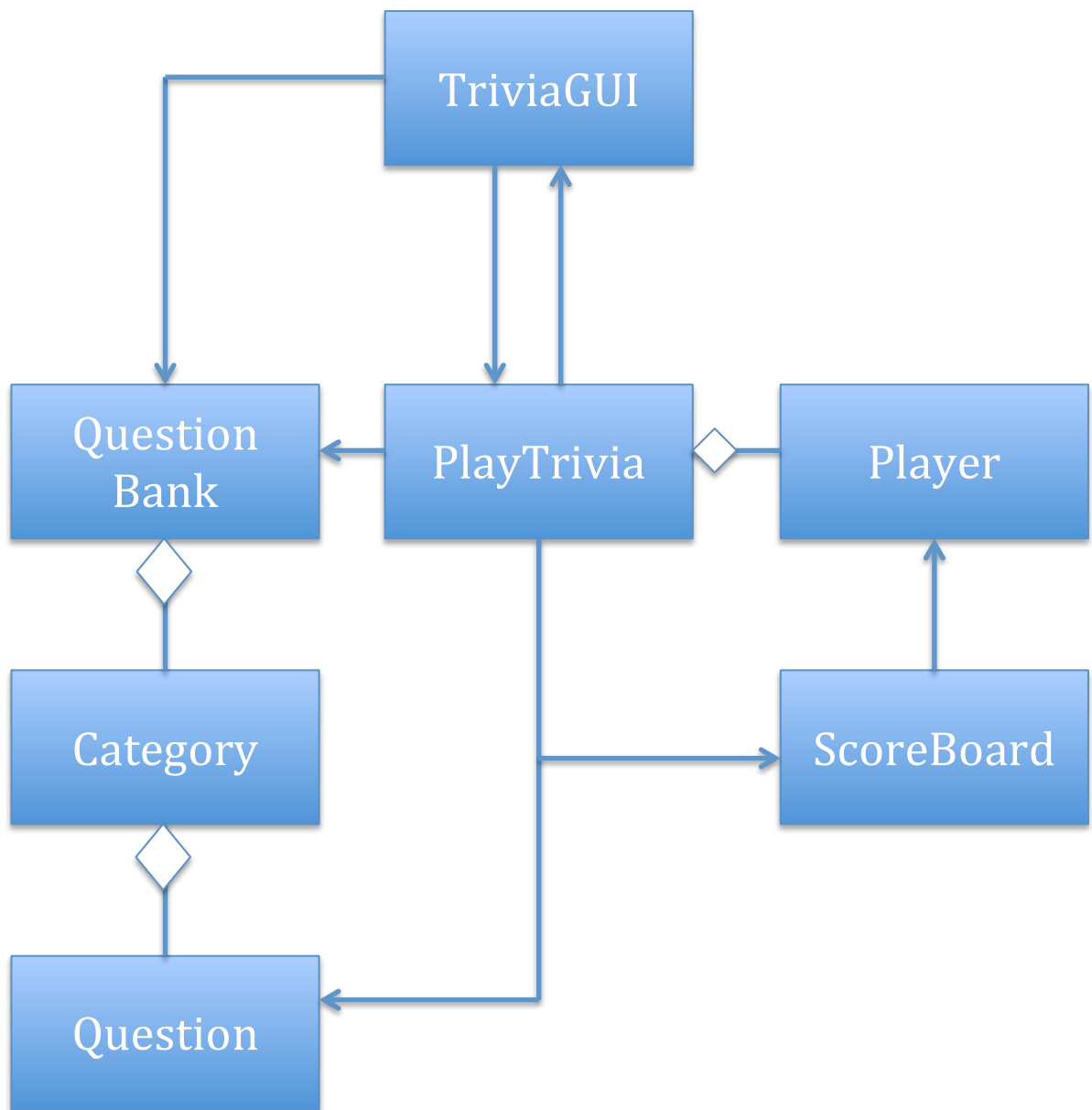


Klassdiagram

Detta är ett förslag till klassdiagram för uppgiften frågesport. Notera att den kan behöva korrigeras och utökas samt att detta inte är det enda rätta klassdiagrammet utan det kan finnas bättre varianter.



TriviaGUI

questionBank : QuestionBank (*administrera frågor*)

theGame : PlayTrivia

updatePlayerInfo()

- Uppdaterar poäng samt informationen om vilken spelare som ska svara på nästa fråga

showQuestion(text : String)

- Presenterar den fråga som ska besvaras

showAnswer(text : String)

- Hämtar svaret på frågan när frågan är besvarad

PlayTrivia (Logikklassen)

currentPlayer : Player

currentCategory : Category

currentQuestion : Question

listOfPlayers : ArrayList<Player>

hiscore : ScoreBoard

addPlayers(name : String)

- Lägg till en spelare till spelet

gameLoop

- Kör igång en spelomgång

getCategory

- Slumpa fram en kategori för nästa fråga

getQuestion

- Hämta nästa fråga

getAnswer

- Hämta rätt svar för aktuell fråga

addScore

- Ge poäng till spelare som svarat rätt

nextPlayer

- Byter till nästa spelare på tur

gameOver

- När spelet är klart ska vinnare koras och hiscorelistan uppdateras

QuestionBank

listOfCategories

newQuestion(text : String, answer : String)

editQuestion(newText : String, newAnswer : String)

addCategory()

deleteQuestion

deleteCategory

getNextQuestion(category : Category) : Question

saveQuestions

loadQuestions

Category

category : String

listOfQuestions : ArrayList<Question>

nextQuestionId : int

addQuestion(Question)

getNextQuestion : Question

getText : String

shuffle – man kanske vill kunna blanda frågorna?

Question

questionText : String

answer : String

- questionId

getQuestion : String

getAnswer : String

Players

name : String

score : int

getName : String

getScore : int

addScore – ökar poängen med 1

ScoreBoard

listOfPlayers

addPlayer

getScoreboardString