

DISEÑO DE CLASES

Boseto:

Geek Out Masters. MM AA

30 PUNTOS EN 5 RONDAS

Objetivo: mayor cantidad de pts juntando dados cuya cara visible es (42)

- Meeples: Relanzar los dados (zona ^{dados} activos)
- Naufs: Eliminado un dado (zona ^{dados} inactivos)
- ^{coñete} Superheroes: lado oculto (se voltea un dado de la zona activa) → COLOR
- Corazon: +1 DADO (zona inactivos → zona ^{dados} activos)
- Dragones: Perdida de todos los pts si es el ultimo dado activo que queda
- Cara 42: Suma 1 pts al final de la ronda

Dados inactivos	Dados utilizados
Ayuda Ronda: # Puntos:	Puntaje
Dados Activos	

LUKIS

ANÁLISIS DE CLASES

Clase View

GUIGridBagLayout	
Responsabilidades	Colaboraciones
Mostrar los dados y permitir al usuario lanzar y elegir que dado usar	Escucha

Clase Controller

Escucha	
Responsabilidades	Colaboraciones
Determinar cuando se ha realizado el lanzamiento y cuando el usuario ha elegido el dado a usar	ModelGOM

Clase Model

ModelGOM	
Responsabilidades	Colaboraciones
Calcula el lanzamiento inicial de cada ronda -Devuelve los dados activos e inactivos a sus paneles -Contiene las acciones de cada cara del dado -Determina al final de cada ronda (si hubo puntos o no) -Determina el final de las 5 rondas.	Escucha

Dados	
Responsabilidades	Colaboraciones
Devuelve el valor de la cara del dado	ModelGOM

