pkg

Game

- Turno : int

+ finalizarTurno() : void
+ finalizarPartida() : void

Cemetery

- cemiterio : Array

+ adicionarCemiterio() : void
+ retirarCemiterio() : Carta
+ verCemiterio() : Array

Board

- monstros : Array
- magiasArmad : Array
- idJogador : int

+ adicionaCarta() : void
+ retiraCarta() : Carta
+ getMonstros() : Array
+ getMagiasArmad() : Array

Mao

- cartas : Array
- idJogador : int

+ adicionaCarta() : void
+ retiraCarta() : Carta

Jogador

- vida : int
- idJogador : int
- nomeJogador : char

+ getVida() : int
+ adicionarVida() : int
+ retirarVida() : int
+ getNomeJogador() : char

Deck

- cartas : int
- idJogador : int

+ sacarCarta() : Carta
+ adicionarCarta() : void

Carta

- id_Carta : int
- nome : char
- desricao : char
- position : boolean
- modo : boolean
- imagem : char

+ trocarPosicao() : void
+ trocarModo() : void

CardType

Monster

- level : int
- atk : int
- def : int

Trap

Spell

0..*   0..*

Types

- idType : int
- nome : char
- efeito : boolean

1   1

Attribute

- idAttribute : int
- nome : char