<<Enumeration>> NomeMagia

- CURA_JOGADOR
- BOLA_DE_FOGO
- CURA MINION
- PROVOCADOR
- COMPRA_CARTA
- AUMENTA ATAQUE
- + sets e gets

<<Enumeration>> Local

- **DECK**
- CEMITERIO
- CAMPO

descricao: final String

Cartas(Elemento, int, String, Local)

local: Local

gets e sets

Magia

nome: NomeMagia

Magia(NomeMagia):

status: boolean

valor: int

+ gets e set

status: boolean

- HAND
- ESPERA
- + sets e gets

- TATUBOLA
- PEIXE_ESPADA
- VAGALUME
- CONDOR
- RINOCERONTE - ANDORINHA
- MINI_BALEIA
- VIRA_LATA_CARAMELO

<<Enumeration>>

NomeMinion

+ sets e gets

Minion

nome: NomeMinion

Minion(NomeMinion):

+ dano(int, int): int + sets e gets

- ataque: int

- vida: int

<< Enumeration>> Elemento

- **AGUA**
- TERRA
- FOGO
- AR
- +sets e gets

<<Enumeration>> NomeMonstro

- PRIMEIRO_MONSTRO
- SEGUNDO_MONSTRO
- TERCEIRO MONSTRO
- QUARTO_MONSTRO

+sets e gets

- minions: ArrayList<Minion>

- numeroDeCartas: int

- numeroDeFeiticos: int

- numeroDeMinions: int

+ atualizaEnergia(int):

+ criaMao(Tabuleiro):

+ danoJogador(int): int

+ compraCarta(Tabuleiro): boolean

+ jogaCarta(Cartas, Tabuleiro): int

+ Mao(Deck):

+printMinions():

+ printFeiticos():

+ imprimeStatus():

+ imprime():

+ gets e sets

Deck - cartasNoDeck: ArrayList<Cartas> tamanhoDeck: int + Deck() + compraCarta(): Carta + embaralha(): + printDeck(): String + gets e sets Mao maxCartas: final static int Cartas - vida: int energia: int tipo: final Cartas - hand: ArrayList<Cartas> custo: final int - spells: ArrayList<Magia>

Tabuleiro

- maxCartas: final int
- rodadas: int
- campo: ArrayList<Cartas>
- elemento: final Elemento
- cemitério: ArrayList<Cartas>
- monstroAtual: Boss
- chefes: ArrayList<Minion>
- numeroDeMinions: int
- maxMinions: int
- deck: Deck hand: Mao
- manaTotal: int
- chefe1: Boss
- chefe2: Boss
- chefe3: Boss
- chefe4: Boss

+ tabuleiro():

- elementoBoss():
- + aleatorizarElemento(): Elemento
- + start()
- + adicionarCarta(): boolean
- + ataqueMinion(Minion): int
- + ataqueChefe(Boss): int
- + atualizaBoss(): int + atualizaRodada():
- + jogarMinion(Minion): int
- + minionMorreu(Minion):
- + danoJogador(int): int
- + efeitoMagia(Magia, int): int
- + minionsEmCampo(): String
- + printMinions():
- + printRound(): String
- + sets e gets

Monstro (Boss)

- elemento: final Elemento
- ataque: int
- vida: int
- descricao: final String · local: Local
- escudoMax: int
- escudoAtual: int num: in

Boss(NomeMonstro):

- + atualizaEscudo():
- + sets e gets