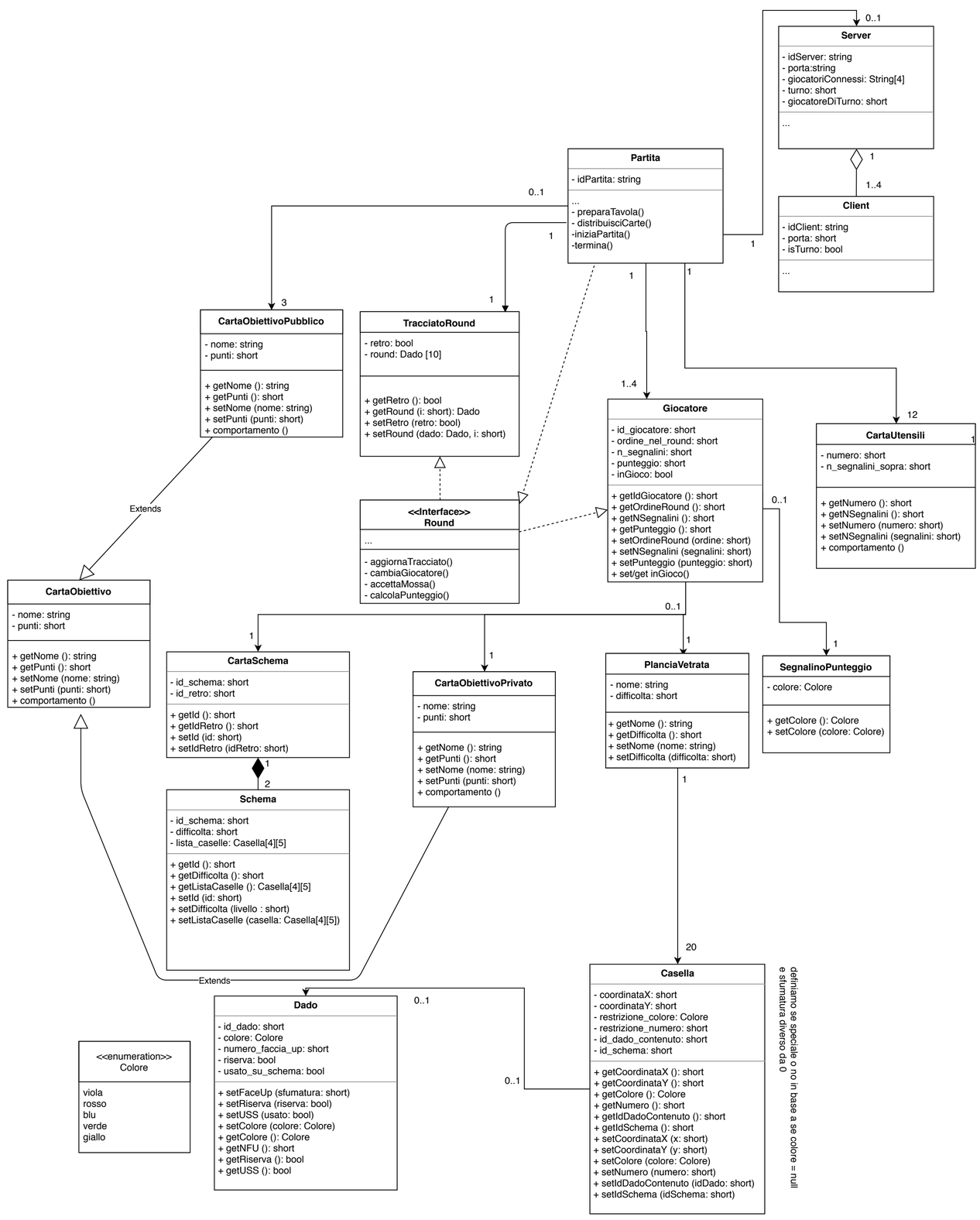
frame
Server
- idServer: string
- porta:string
- giocatoriConnessi: String[4]
- turno: short
- giocatoreDiTurno: short
...
Client
- idClient: string
- porta: short
- isTurno: bool
...
Partita
- idPartita: string
...
- preparaTavola()
- distribuisciCarte()
-iniziaPartita()
-termina()
CartaObiettivoPubblico
- nome: string
- punti: short
+ getNome (): string
+ getPunti (): short
+ setNome (nome: string)
+ setPunti (punti: short)
+ comportamento ()
TracciatoRound
- retro: bool
- round: Dado [10]
+ getRetro (): bool
+ getRound (i: short): Dado
+ setRetro (retro: bool)
+ setRound (dado: Dado, i: short)
Giocatore
- id_giocatore: short
- ordine_nel_round: short
- n_segnalini: short
- punteggio: short
- inGioco: bool
+ getIdGiocatore (): short
+ getOrdineRound (): short
+ getNSegnalini (): short
+ getPunteggio (): short
+ setOrdineRound (ordine: short)
+ setNSegnalini (segnalini: short)
+ setPunteggio (punteggio: short)
+ set/get inGioco()
CartaUtensili
- numero: short
- n_segnalini_sopra: short
+ getNumero (): short
+ getNSegnalini (): short
+ setNumero (numero: short)
+ setNSegnalini (segnalini: short)
+ comportamento ()
<<Interface>>
Round
...
- aggiornaTracciato()
- cambiaGiocatore()
- accettaMossa()
- calcolaPunteggio()
Extends
CartaObiettivo
- nome: string
- punti: short
+ getNome (): string
+ getPunti (): short
+ setNome (nome: string)
+ setPunti (punti: short)
+ comportamento ()
CartaSchema
- id_schema: short
- id_retro: short
+ getId (): short
+ getIdRetro (): short
+ setId (id: short)
+ setIdRetro (idRetro: short)
Schema
- id_schema: short
- difficolta: short
- lista_caselle: Casella[4][5]
+ getId (): short
+ getDifficolta (): short
+ getListaCaselle (): Casella[4][5]
+ setId (id: short)
+ setDifficolta (livello : short)
+ setListaCaselle (casella: Casella[4][5])
CartaObiettivoPrivato
- nome: string
- punti: short
+ getNome (): string
+ getPunti (): short
+ setNome (nome: string)
+ setPunti (punti: short)
+ comportamento ()
PlanciaVetrata
- nome: string
- difficolta: short
+ getNome (): string
+ getDifficolta (): short
+ setNome (nome: string)
+ setDifficolta (difficolta: short)
SegnalinoPunteggio
- colore: Colore
+ getColore (): Colore
+ setColore (colore: Colore)
Extends
Dado
- id_dado: short
- colore: Colore
- numero_faccia_up: short
- riserva: bool
- usato_su_schema: bool
+ setFaceUp (sfumatura: short)
+ setRiserva (riserva: bool)
+ setUSS (usato: bool)
+ setColore (colore: Colore)
+ getColore (): Colore
+ getNFU (): short
+ getRiserva (): bool
+ getUSS (): bool
<<enumeration>>
Colore
viola
rosso
blu
verde
giallo
Casella
- coordinataX: short
- coordinataY: short
- restrizione_colore: Colore
- restrizione_numero: short
- id_dado_contenuto: short
- id_schema: short
+ getCoordinataX (): short
+ getCoordinataY (): short
+ getColore (): Colore
+ getNumero (): short
+ getIdDadoContenuto (): short
+ getIdSchema (): short
+ setCoordinataX (x: short)
+ setCoordinataY (y: short)
+ setColore (colore: Colore)
+ setNumero (numero: short)
+ setIdDadoContenuto (idDado: short)
+ setIdSchema (idSchema: short)
definiamo se speciale o no in base a se colore = null
e sfumatura diverso da 0
0..1
1
1..4
0..1
1
1
1
3
1
1..4
12
1
0..1
1
1
1
1
1
2
1
20
0..1
0..1