

UML GC01

CLASSI:

- **ROOM:**
È la classe che comunica con il controller. Istanza la partita, gestisce i turni dei giocatori, tiene traccia del punteggio dei giocatori per gestire la fase conclusiva della partita.
- **PLAYER:**
La classe caratterizza il giocatore che prende parte alla partita. L'attributo radixCard è un riferimento alla "carta radice" del campo, ovvero la carta da cui si inizia a ramificare il grafo di carte che il giocatore aggiorna durante il corso della partita.
- **FIELD:**
La classe è il campo del giocatore su cui vengono piazzate le carte. Composto da posizioni che possono essere disponibili o meno. Riesce a ritornare le posizioni disponibili.
- **POSITION:**
La classe rappresenta le posizioni del campo di gioco. Per ogni posizione è possibile ottenere le carte ad essa adiacenti.
- **CARD:**
La parte di UML che descrive le carte definisce una gerarchia abbastanza intuitiva. Abbiamo scelto di creare una classe "corner" e che ogni carta è un'aggregazione di quattro "corners".
- **CORNER:**
Ogni corner ha come riferimento la carta a cui è collegata e tramite un valore booleano "covered" si può risalire quale angolo è sopra a quale angolo sul campo di gioco.

ENUM:

Le interfacce ed enumerazioni rendono ottimale la gestione degli oggetti rappresentati sulle carte e i metodi ad esse associati.