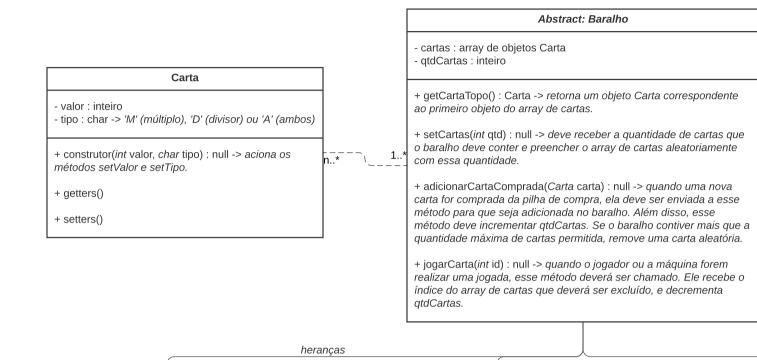
## **Múltiplos e Divisores - Class Diagram**

Dimitri Leandro e Matheus Costa | December, 2021



## PilhaCompra

- + construtor(int qtd) : null -> chama o método setCartas herdado de Baralho.
- + verificarPilhaVazia(): null -> verifica a quantidade de cartas na pilha de compra. Se não houver mais cartas, chama o método setCartas para fazer uma nova pilha aleatória.
- + comprarCarta(): Carta -> quando algum jogador precisar comprar uma carta para seu baralho, esse método deve ser chamado. Ele deve decrementar a quantidade de cartas, verificar se a pilha ficou vazia com o método verificarPilhaVazia, e retornar a carta do topo utilizando o método getCartaTopo herdado de Baralho.

## Maquina

- + construtor() : null -> chama o método setCartas herdado de Baralho.
- + procurarCartaCompativel(Carta anterior): inteiro -> verifica carta após carta do baralho se há alguma carta compatível para ser jogada na mesa. Retorna o índice correspondente do array de cartas. Caso nenhuma carta compatível seja encontrada, retorna o valor -1, indicando que a máquina deve comprar uma nova carta da pilha de compra.

## **Jogador**

+ construtor() : null -> chama o método setCartas herdado de Baralho.