

Spiegazione UML

- Classe Game_Manager: classe che funge da controller, contiene i metodi principali per il funzionamento del gioco come Move_Students, Merge_Islands, ecc.
- Classe Game_Checker: classe contenente i metodi per il controllo della correttezza degli input che arrivano dal client.
- Classi Island_Card, Player, School_Board, Cloud_Card, Mother_Nature ecc. rappresentano lo stato del gioco, in pratica è il model
- Per i gruppi di isole: in ogni istanza di Island_Card (classe delle isole) si ha una lista di isole associate comprendente se stessa (isola A); ogni qualvolta si vuole unire una o più isole (isola B) si inserisce quest'ultima nella lista dell'isola A e l'isola A in quella di B andando a creare ridondanza, risolta però dalla cancellazione di una delle isole (Es. isola B), rimanendo così solo l'isola A con la lista comprendente entrambe.
- Per modalità tre giocatori: si creeranno sottoclassi di Game_Checker per soddisfare le richieste della modalità.
- Per la modalità esperti: si creano delle sottoclassi delle classi che hanno variazioni nei metodi chiamati (Es. Game_Manager_Normal → Game_Manager_Expert ecc.)
- Per le carte personaggio: create 8 classi, una per carta personaggio, ognuna con il proprio effetto che chiama la creazione di una sottoclasse del Game_Checker con i metodi che variano ridefiniti in modo da assecondare l'effetto della carta.