

## Spiegazione UML

- La classe Game fa da controller e contiene tutti i metodi per modificare il model da parte della view, tutte le altre classi fanno parte del model.
- La fusione delle isole è eseguita sommando tutti gli attributi di un'isola all'altra, ed eliminando la prima, il metodo prende come parametri gli indici delle isole.
- In Parameters sono salvati tutti gli attributi che possono variare in base al numero di giocatori.
- Le tre carte Character, scelte a inizio gioco, sono memorizzate in un array in GameBoard.
- Nella classe Player e GameBoard manca l'attributo coin, non è necessario fare una classe a parte.
- la modalità esperta viene gestita tramite un flag.