

Dado
<ul style="list-style-type: none"> <li>- randomNumber;</li> <li>- num;</li> <li>- facce;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Dado(int _facce)</li> <li>+ LancioDado()</li> <li>+ operator &gt; (Dado d1, Dado d2)</li> <li>+ operator &lt; (Dado d1, Dado d2)</li> </ul>
<<Proprietà>> + GetNum : int

Giocatore
<ul style="list-style-type: none"> <li>- nome;</li> <li>- punteggioCorrente;</li> <li>- dado;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Giocatore(string _nome)</li> <li>+ IncreasePoints()</li> <li>+ LanciaDado()</li> <li>+ ResettaPunteggio()</li> <li>+ GetNumero()</li> <li>+ operator &gt;(Giocatore g1, Giocatore g2)</li> </ul>
<<Proprietà>> + GetName: string
<<Proprietà>> + GetDado: Dado
<<Proprietà>> + GetPoints: int

Gara
<ul style="list-style-type: none"> <li>- g1;</li> <li>- g2;</li> <li>- numeroPartite;</li> <li>- buffer;</li> <li>- winner;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>+ Gara(string _g1, string _g2, int _numeroPartite)</li> <li>+ FineGara()</li> <li>+ Round()</li> <li>+ GameWin()</li> <li>+ ResetGame()</li> <li>+ G1GetName()</li> <li>+ G2GetName()</li> <li>+ G1GetPoints()</li> <li>+ G2GetPoints()</li> <li>+ G1GetNum()</li> <li>+ G2GetNum()</li> </ul>
<<Proprietà>> + GetPartiteRimanenti: string
<<Proprietà>> + GetWinner: int