

# Modelagem - Cartões CRC

## Hierarquia de Classes

| <b>Nome da Classe</b> | <b>Responsabilidades</b>  | <b>Colaboradores</b> |
|-----------------------|---|----------------------|
| Board                 | Gerenciar o tabuleiro do jogo, exibir e manipular as peças.                                     | Piece                |
| Game                  | Definir a estrutura base para jogos, gerenciar turnos e determinar condições de vitória/empate. | Board, Piece         |
| Piece                 | Representar uma peça do jogo, armazenar informações sobre o jogador e validar movimentos.       | Nenhum               |
| Lig4                  | Implementar regras do jogo Lig4, processar jogadas e verificar vitória ou empate.               | Game, Lig4Piece      |
| TicTacToe             | Implementar regras do jogo da velha, processar jogadas e verificar vitória ou empate.           | Game, TTTPiece       |
| Reversi               | Implementar regras do jogo Reversi, processar jogadas e verificar vitória ou empate.            | Game, ReversiPiece   |
| Lig4Piece             | Representar uma peça do Lig4.   | Piece                |
| TTTPiece              | Representar uma peça do Jogo da Velha.  | Piece                |

|              |                                  |       |
|--------------|----------------------------------|-------|
| ReversiPiece | Representar uma peça do Reversi. | Piece |
|--------------|----------------------------------|-------|

### Cadastro de Jogadores

| <b><i>Nome da Classe</i></b> | <b><i>Responsabilidades</i></b>                                     | <b><i>Colaboradores</i></b> |
|------------------------------|---|-----------------------------|
| SaveManager                  | Gerenciar e armazenar informações de jogadores e suas estatísticas. | Nenhum                      |

### Executar as Partidas

| <b><i>Nome da Classe</i></b> | <b><i>Responsabilidades</i></b>  | <b><i>Colaboradores</i></b> |
|------------------------------|--|-----------------------------|
| GameManager                  | Controlar a execução dos jogos, iniciar partidas, processar comandos e armazenar estatísticas. | Game, SaveManager           |