

Package BUILDING

Building:

- abstrakte Oberklasse der Gebäude (Hut, Castle, Road)

BuildingFactory:

- baut die jeweiligen Gebäude nach dem übergebenen Typ
- steht in Beziehung mit Building

BuildingType (Enum):

- enthält alle Typen von Gebäuden, die in der **BuildingFactory** gebaut werden

Hut (Siedlung):

- erbt von Building

Castle (Stadt):

- erbt von Building

Road (Straße):

- erbt von Building

Package CARDS

Card:

- abstrakte Oberklasse aller Karten (Ressourcen, Entwicklungskarten)

Development (Enum):

- enthält alle Typen von Entwicklungskarten(Knight, Progress, Victorypoints)

Development Card:

- enthält alle Entwicklungskarten mit dem jeweiligen Typ

Resource (Enum):

- enthält alle 5 Typen von Ressourcen

ResourceCard:

- enthält alle Ressourcenkarten mit dem jeweiligen Typ

Package ISLE

Map:

- enthält die komplette Karte, bestehend aus allen Kacheln (**Tiles**) und Gebäuden

Tile:

- abstrakte Oberklasse der Kacheln (Tiles)

TileFactory:

- baut die jeweiligen Kacheln der Spielfelder nach dem übergebenen Typ (**TileTypes**)
- steht in Beziehung mit Building

TileType (Enum):

- enthält alle Typen von Kacheln, die in der **TileFactory** gebaut werden

TileNumber:

- hier werden die Nummern erzeugt, die auf den Karten liegen und anzeigen, welche Ressource ein Spieler bei der gewürfelten Zahl erhält

TileStates (Enum):

- enthält alle Zustände der Kacheln
- bestimmt wenn Ressourcen vergeben werden
- speichert, wenn die Ressourcenvergabe geblockt wird (Räuber steht drauf)
- enthält die maximale Auslastung der Kacheln in Bezug auf Straßen, Siedlungen und Städten

Location:

- beschreibt die Position der Kacheln (x, y) und enthält den **LocationType**
- kann von einer ArrayList benutzt werden, die z.B. die Position der Kacheln enthält

LocationType (Enum):

- enthält alle Typen von Platzierungen für die Gebäude, Nummern und den Räuber
- also WO etwas auf der Karte liegt (TILE, EDGE, CORNER -> Kachelnr., Rand-Position, Kreuzungs-Punkt)

Package PLAYER

Player:

- enthält:
 - alle Gebäude, die ein Spieler besitzt
 - Karten (Ressourcen- als auch Entwicklungskart) die der Spieler besitzt
 - Anzahl der Siegpunkte eines Spielers

