

# 1 Model

- GameModel - Classe che raggruppa tutte le informazioni riguardanti la partita specifica. Ha riferimento allo stato attuale del match, comprendendo riferimenti a tutti i player e la board di gioco.
- Player - Rappresenta il giocatore. Possiede username, colore della pedina, uno stato (che identifica la frazione di gioco in cui si trova), la sua personale area di gioco con le carte piazzate, la mano con le proprie carte, le sue carte personali obiettivo e starter e la carta selezionata sul quale applica le procedure.
- PlayerState - design pattern state per la gestione degli stati del player.
- Deck - Classe rappresentante i mazzi di carte, possiede i vari attributi legati al json. Possiede la logica che si occupa di operare in generale sul deck, come l'operazione di pescare una carta. All'interno di un Deck vengono gestite anche le sue carte scoperte e pescabili.
- Card - Rappresenta una carta, è una classe astratta. Possiede informazioni sulla carta attraverso riferimenti al fronte e al retro di essa. Possiede diversi metodi con la logica necessaria ad operare sulle carte.
- PlayableCard - sottoclasse di Card, raggruppa tra le sue sottoclassi le varie tipologie di carte giocabili (carte risorsa, gold e iniziali).
- ObjectiveCard - sottoclasse di Card come PlayableCard, raggruppa le carte "non giocabili", cioè le carte obiettivo.
- CardFront - Classe che rappresenta il lato frontale della carta. Possiede le informazioni presenti su questo lato, come le risorse e i possibili requisiti richiesti per poterla piazzare.
- CardBack - come CardFront ma per il retro della carta.
- Objective - Classe astratta, riguarda la logica che si occupa del calcolo dei punti ottenuti dai giocatori. Sia per le carte obiettivo che per le carte oro. Viene estesa da varie sottoclassi,
- GameController - Classe che rappresenta il controller di una specifica partita. Possiede riferimento al GameModel della partita e possiede

tutti quei metodi che riguardano il match intero, come l'aggiunta di nuovi player nella partita.

- Controller - Classe che rappresenta il controller generale, esterno alle specifiche partite. Possiede riferimenti a tutti i GameController esistenti.
- Resources (Enum) - Identifica i vari tipi possibili di risorse all'interno del gioco.
- Color (Enum) - Identifica i vari colori possibili delle pedine (e delle carte).
- CardType (Enum) - Identifica i vari tipi possibili delle carte. una per ogni tipo di obiettivo che genera punti per il giocatore.

