

# DESCRIZIONE UML PER VALUTAZIONE PEER TO PEER

Gruppo revisore: CG31

Gruppo revisionato: GC21, Toninelli, Priuli, Sabino, Zuccoli

Nel nostro UML abbiamo inserito la classe game che permette di mantenere lo stato della plancia del gioco: mazzi, carte scoperte e obiettivi comuni. Questa classe fa anche riferimento ai Player i quali hanno a disposizione un Field dove poter giocare le carte. Le carte StarterCard, ResourceCard e GoldCard sono un polimorfismo della classe Card. Al contrario le ObjectiveCard sono realizzate mediante polimorfismo per quanto riguarda le WiseManCard e le KingdomCard, mentre le PositionCard sono realizzate mediante uno strategy pattern.

Il Field di ogni giocatore gestisce il campo da gioco come una hashmap che associa a ogni posizione bidimensionale una carta.

Le risorse del gioco sono gestite tramite una Enum chiamata Resource.

I colori dei giocatori sono gestiti tramite una Enum chiamata Color

Nel nostro UML abbiamo incluso le classi Chat e Message data la nostra intenzione di sviluppare: persistenza, partite multiple e chat come Fattori Aggiuntivi.

