Kaszinó

Entitás

1. Játék
2. Játékos
3. Asztal

Szabályok (interface)

1. IJáték
   * Max Játékosszám – Maximum mennyi játékos játszhatja a játékot
   * Név – Játék neve
2. IJátékos
   * Egyenleg – lebegőpontos érték
   * Azonosító (id) – A játékos egyedi azonosítója
   * Játékban van-e – Visszaadja, hogy az adott játékos játékban van-e

Osztályok:

1. Abstract Játék: IJáték
   * Játékszabály
2. Játékos: IJátékos:
   * Befizetés(érték) – (eljárás) – az egyenleget növelheti egy megadott értékkel
3. Asztal:
   * könyvtár( játékos, tét)
   * Behívja a Játkosokat (eljárás)
   * Tétek bekérése (eljárás)
   * Konkrét játék szabályai alapján játék menete (eljárás) -
   * Végeredmény megállapítása (eljárás)
4. Kassza:
   * Egyenleg
   * Egyenleg növel (eljárás)
   * Egyenleg csökken (eljárás)

Példa:

1. Rulett : Absztrakt játék
   * Név: rulett
   * Max játékos szám: 5
   * Játékszabály: Nyer, ha eltalálja a kipörgetett színt vagy számot.
2. Játékos:
   * id: 123456
   * név: Kis Pista
   * egyenleg: 1000
   * nincs játékban
   * Végeredmény megállapítása
3. Asztal:
   * Játékosok meghívása
   * Tét megadása
   * Játék a szabályok alapján
4. Kaszino (Futtatható osztály)
   * Egyenleg : 1000
   * Asztal(ok) létrehozása - Lista
   * Játékos meghívása az asztalokhoz (eljárás)
   * Az asztalokon a játék indítása
   * Statisztikai kérdések!!!!!