NemicoNero + + NemicoNero(x: float, y: float, velocita: float, vita: float, valoreNemico: int, posizioneNemicoNelPercorso: int): + dispaly(): void <u>Nemico</u> - x: float - y:float - velocita: float - vita: float -valoreNemico: int -posizioneNemicoNelPercorso: int + Nemico(x: float, y: float, velocita: float, vita: float, valoreNemico: int, posizioneNemicoNelPercorso: int): + getX(): float + getY(): float + getVelocita(): float + getVita(): float + getValoreNemico(): int +getPosizioneNemicoNelPercorso(): int + setX(x: float): void + setY(y: float): void + setVelocita(velocita: float): void + setVita(vita: float): void + setValoreNemico(valoreNemico: int): void + setPosizioneNemicoNelPercorso(posizioneNemicoNelPercorso: int): void + muoviNemico(): void + dannoNemico(float danno): void +isNemicoMorto(): boolean + hasNemicoRaggiuntoFine(): boolean dispaly(): void NemicoArancione + NemicoArancione(x: float, y: float, velocita: float, vita: float, valoreNemico: int, posizioneNemicoNelPercorso: int):

+ dispaly(): void

NemicoViola

+ + NemicoViola(x: float, y: float, velocita: float, vita: float, valoreNemico: int, posizioneNemicoNelPercorso: int):

+ dispaly(): void

+TorreRossa(x: float, y:float, raggioAzioneSparo: int, tempoRicaricaSparo: float, potenzaColpo: float): + dispaly(): void Torre - x: float - y:float - raggioAzioneSparolute: int - tempoRicaricaSparo: float -tempoAttesaPerSparare: int -potenzaColpo(): float + Torre(x: float, y:float, raggioAzioneSparo: int, tempoRicaricaSparo: float, potenzaColpo: float): + getX(): float +getY(): float +getRaggioAzioneSparo(): int +getTempoRicaricaSparo(): float +getTempoAttesaPerSparare(): float +getPotenzaColpo(): float + setX(x: float): void +setY(y: float): void +setRaggioAzioneSparo(raggioAzioneSparo: int): void +setTempoRicaricaSparo(tempoRicaricaSparo: float): void +setTempoAttesaPerSparare(tempoAttesaPerSparare: float): void +setPotenzaColpo(potenzaColpo: float): void + attaccaNemicoNellArea(ArrayList<Nemico> nemici): void +spara(Nemico nemico): void + <u>dispaly(): void</u> TorreBlu TorreBlu(x: float, y:float, raggioAzioneSparo: int, tempoRicaricaSparo: float, potenzaColpo: float):+ dispaly(): void

gestioneLogicaTowerDefense

+isTorreRispettanteParametriPosizione(xTorre: float, yTorre: float): boolean

sketch_250211a

- GestioneLogicaTowerDefense: GestioneLogicaTowerDefense

- torri: ArrayList<Torre>

- numeroOndata: int

- vite: int

- monete: int

-rand: Random

+getVite(): int

+getMonete(): int

+display(): void

+creaOndata(): void

+ setup(): void + draw(): void

+ mousePressed(): void

+gameOver():void

- nemici: ArrayList<Nemico>

+ gestioneLogicaTowerDefense():

+setNumeroOndata(numeroOndata: int): void

+getTorri(): ArrayList<Torre>

+getNumeroOndata(): int

+setVite(vite: int):void

+getNemici(): ArrayList<Nemici>

+setMonete(monete: int): void

+proseguimentoGioco(): void

+posizionaTorreConMouse() void

TorreRossa

TorreVerde

+TorreVerde(x: float, y:float, raggioAzioneSparo: int, tempoRicaricaSparo: float, potenzaColpo: float):
+ dispaly(): void