Documentazione classi del controller

**GameController : Singleton**

Attributi:

* Game: deve essere uno solo
* Lista di AbstractPlayerHandler
* Lista di HumanPlayerHandler, perché in ogni caso è necessario passarli all’interfaccia per poterla inizializzare correttamente
* Numero giocatori umani, magari passato da costruttore…

Metodi:

GameController()

* Deve inizializzare tutti i campi
* Deve essere privato per evitare di averne due in giro

createPlayers() si occupa di creare tutti i giocatori. Inoltre aggiunge quelli umani alla rispettiva lista

nextPlayer(): sblocca il giocatore successivo della lista.

hasPlayed(): viene chiamato per indicare che il giocatore ha giocato una carta. Questa viene letta e mandata al livello sotto.

**AbstractPlayerHandler:**

//contiene solo:

Attributo:

Player p

Metodo astratto unlockPlayer()

**HumanPlayerHandler:**

Attributi:

PlayerFrame pf; //questo deve venire inizializzato dal GUIController

Metodi:

cardPlayed(CardLabel c) {

//conversion into card

GameController.playCard(this, c1);

}

unlockPlayer() {

//accoppiato con l’interfaccia?

pf.unlock();

}

HumanPlayerHandler(Player p) {

This.p = p

}

setPlayerFrame()

getter;

**ComputerPlayerHandler:**

unlockPlayer() {

Card c = pickACard();

Controller.playCard(this, c);

}

Card pickACard(){

//sceglie una carta dalla mano casualmente;

}