Documentazione classi del controller

**GameController**

// documentazione da scrivere

**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;

}