

HIERARQUIA DE CLASSE DOS JOGOS		MÓDULO DE CADASTRO DE JOGADORES		MÓDULO PARA EXECUTAR AS PARTIDAS	
Hierarquia: Superclasse		Hierarquia: Classe Independente		Hierarquia: Classe Independente	
Tipo: Abstrata		Tipo: Concreta		Tipo: Concreta	
Jogo		CadastroDeJogadores		SistemaDeJogo	
Responsabilidades	Colaboradores	Responsabilidades	Colaboradores	Responsabilidades	Colaboradores
Jogo()	Jogador	criarArquivoJogadores()	Jogador	SistemaDeJogo()	Jogo
virtual void inicializarTabuleiro()	Tabuleiro	adicionarJogadorNoArquivo()		void executarPartida()	Reversi
virtual bool validarJogada()		carregarJogadoresDeArquivo()		void escolherJogo()	Lig4
virtual int verificarCondicaoVitoria()		buscarJogadorNoArquivo()			CadastroDeJogadores
void imprimirTabuleiro()		removerJogadorDoArquivo()			Jogador
virtual void realizarJogada()		atualizarNomeDoJogador()			
getJogadorAtual()		listarJogadoresDoArquivo()			
		atualizarArquivo()			
		limparArquivo()			
Hierarquia: Subclasse de Jogo		CLASSE INDEPENDENTE		CLASSE INDEPENDENTE	
Tipo: Concreta		Hierarquia: Classe independente		Hierarquia: classe independente	
Reversi		Tabuleiro		Tipo: Concreta	
Responsabilidades	Colaboradores	Responsabilidades	Colaboradores	Jogador	
inicializarTabuleiro()	Jogo			Responsabilidades	Colaboradores
Reversi()	Tabuleiro			registrarVitoria()	
bool validarJogada()		Tabuleiro()	Jogador	registrarDerrota()	
capturarPecas()		configurarTabuleiro()		Jogador()	
capturarDirecao()		definirPosicao()		getNome()	
		obterPeca()		setNome()	
Hierarquia: Subclasse de Jogo		posicaoValida()		minhaPeca()	
Tipo: Concreta		imprimir()		getVitorias()	
Lig4				getEmpates()	
Responsabilidades	Colaboradores			registrarVitoria()	
Lig4()	Jogo			registrarEmpate()	
inicializarTabuleiro()	Tabuleiro			registrarDerrota()	
bool validarJogada()				imprimirJogador()	
int verificarCondicaoVitoria()					
realizarJogada()					