**GameMode** : 게임 시작 전에 난이도, 제한시간, 언어, 문제형식 설정

|  |  |
| --- | --- |
| 속성 | - difficulty: String (난이도) - timeLimit: int (제한시간) - language: String (언어) - probType: String (문제형식) |
| 메서드 | - setDifficulty(String): void - setTimeLimit(int): void - setLanguage(String): void - setProbType(String): void - startGame(): TypingGame |
| 관계 | GamePlay 클래스에 의존 |

**GamePlay** : 게임 진행(문제 제시, 입력 체크, 시간 관리)

|  |  |
| --- | --- |
| 속성 | - time: int (남은 시간) - accuracy: double (정확도) - typingCnt: int (총 타수) - totalProb: int (총 문제 수) - solvedProb: int (맞춘 문제 수) - userInput: String (사용자 입력) |
| 메서드 | - startGame(): void - updateTimer(): void - calcAccuracy(): double - nextProb(): void - goHome(): void - finishGame(): void  - checkProb(): void |
| 관계 | GameMode에서 초기 설정 받아옴 ExitGame 팝업에 의존 GameResult를 생성 |

**GameResult** : 게임 종료 후 결과(ID, 정확도, 평균 타수, 맞춘 문제 수) 표시

|  |  |
| --- | --- |
| 속성 | - userId: String (사용자 ID) - accuracy: double (정확도) - avgTypingCnt: double (평균 타수) - solvedProb: int (맞춘 문제 수)  -resultServer : ResultServer |
| 메서드 | - displayResult(): void  - saveResult() : void - replay(): void - goHome(): void |
| 관계 | GamePlay가 결과를 넘겨줌 |

**ExitGame** : 게임 중 홈 버튼 클릭 시 종료 여부를 물어보는 팝업

|  |  |
| --- | --- |
| 속성 | - message: String ("정말 종료하시겠습니까?") |
| 메서드 | - showPopup(): void - confirmExit(): void - cancelExit(): void |
| 관계 | GamePlay에 의존 |

<interface>

ResultServer

DBResultServer : DB에 저장