

Architectural design – class definitions

Game

A játéklogikát valósítja meg. A userinterface vele kommunikál, ő végzi a játék **teljes** koordinálását.

Playernek, Solutionnek utasításokat oszt.

GameLogic <<interface>>

Ezen keresztül kommunikál a userinterface a Game-mel.

Player

A játékos adatait és ital repertoárjának adatait tárolja.

Beverage

Egy típusú ital adatait tárolja.

Solution

Egy a felhasználó által megadott feladatra adott megoldás paramétereit tárolja.

Elvégzi a feladatra adott megoldás validációját.

Task

Egy megoldandó feladat paramétereit tárolja.

Ennek a szerializációját töltjük be, ha új feladatba akarunk kezdeni.

Attribútumai megváltoztatatlanok.

Compiler

Egy adott nyelven írt kódot fordít és futtat és megadja, ha bármi féle hibát észlel. Emellett megadhatók neki inputok, melyeket program futásakor sorban a standard inputra ír.