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 szérializációját töltjük be, ha új feladatba akarunk kezdeni.

Attibrútumai 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.

Crate

Az italokat tárolja, ID-vel ellátva.

CrateInterface <<interface>>

Az italtároló Crate interface-e, amit Game és a UserInterface használ.

Stopper

Az idő mérése. Külön szálon futtatandó. Tartalmaz egy Trigger interface-ű objektumra mutató referenciát, aminek egy metódusát meghívva, figyelmezteti az objektumot az idő lejárására.

Trigger <<interface>>

A Stopper class által használt interface, egy endTrigger() metódussal, mely akkor hívódik ha a Stopper endTime-ját elérte a jelenlegi idő.