Detailed design – class definitions

**Game**

*Attributes:*

* private Task currentTask: a jelenleg betöltött feladat, amit az interface-en látunk.
* private long currentTaskStartTime: a jelenleg futó feladat kezdésének ideje miliszekundumban. System. currentTimeMillis() paranccsal adunk értéket. Ezen keresztül ellenőrizzük mennyi idő telt már el.
* private Player player: referencia a játékosra, hogy utasításokkal láthassuk el.
* private List<Compiler> compilers: a fordítók referenciái, hogy a Solution-ökhöz hozzá tudjunk az épp szükségest társítani.
* private List<Solution> solutions: az előzőleg sikeresen validált, és betöltött feladatok megoldásai. Innen kereshető vissza pl. az eddig betöltött feladatok ID-i, vagy az átlagos megoldási idő, hibák aránya.

*Methods:*

* private float calculateAlcComsumeVol(SolutionOutcome sout): kiszámolja a currentTask, és az sout segítségével, hogy adott kimenetre mennyi alkoholt kell fogyasztani.
* private Task openFile(File file)
* private TaskValidationOutcome taskValidation(Task task)
* private float calculateBloodVol(int height, int weight)
* private boolean isPassed(int taskID)

Többi a javadocba.. lusta vagyok :D