skeleton 2021/03/03

pkg

Player

- name : string - score : int - position : Node - map : Map - path : list<Node>

+ setScore() : void + publicScore(): void + setName() : void

+ getEdge(newPosition : Node) : Edge + initGame() : void + makeMap() : void

+ isGameFinshed(): boolean

+ step() : void

+ isNewPosValid() : boolean

Map

- id : int

- nodes : list<Node> - edges : list<Edge>

+ initMap(): void

+ getPosition(current : float) : Node

Node

- id : string

- edges : tuple<Edge> - maxCurrent : float

Edge

- id : string

- nodes : tuple<Node>
- length : int

- visits : int

+ incrementVisits(): void

Led

- pixelClock : int - pixelDout : int

- pixels : WS2801Pixels

+ configure(pixelCount : int) : void + fill(red : int, green : int, blue : int) : void

+ light(pos: int, red: int, green: int, blue: int): void

+ lightMap(player : Player) : void