Class Diagram0 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

# Мар

- id : int

+ initMap() : void

+ getPosition(ina : INA219) : 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(r: int, g: int, b: int): void + light(p: int, r: int, g: int, b: int): void

+ lightMap(player : Player) : void