Dice

 \leftarrow_{1}

- + min: int = 1 {readOnly}
- + max: int = 6 {readOnly}
- + Dice()
- + Dice(min: int, max: int)
- + toString(): Stirng
- + launch(): int

Questa classe rappresenta un dado con valori nell'intevallo [min, max].

Player

- + name: String {readOnly}
- + surname: String {readOnly}
- + nickname: String {readOnly}
- score: int
- + Player(name: String, surname: String,

nickname: String, dice: Dice)

- + toString(): String {query}
- + getScore(): int {query}
- + resetScore() {modifier}
- + setDice(dice: Dice) {modifier}
- + launchDice(): int {modifier}

Un player possiede un dado e può lanciarlo. Inoltre mantiene il proprio punteggio durante una partita. Tra una partita e l'altra un player può cambiare il dado che usa.

2

Game

- numRounds: int = 1
- + Game(playerOne: Player, playerTwo: Player, numRounds: int)
- + setPlayerOne(playerOne: Player) {modifier}
- + setPlayerTwo(playerTwo: Player) {modifier}
- + play(numRounds: int)

Questa classe rappresenta una partita tra due giocatori. E' possibile simulare una partita con il metodo play stabilendo il numero di turni da giocare. Tra una partita e l'altra è possibile cambiare i giocatori in gioco.