Klassen Card

Variabler:

**private** String code;

**private** String title;

**private** String type;

**private** String typeCode;

**private** String subTypeCode;

**private** String text;

**private** **int** cost;

**private** String faction;

**private** String factionCode;

**private** String factionLetter;

**private** **int** factionCost;

**private** String flavor;

**private** String illustrator;

**private** String number;

**private** String quantity;

**private** String setName;

**private** String setCode;

**private** **boolean** uniqueness;

**private** **boolean** limited;

**private** String cyclenumber;

**private** String ancurLink;

**private** String url;

**private** String imagesrc;

Code måste vara positivt tal bestående av 5 siffror.

Alla ints måste vara positiva tal.

Faction måste vara ”Anarch”, ”Criminal” eller ”Shaper” för Runnerkort. Faction måste vara ”Haas-Bioroid”, ”Weyland”, ”Jinteki” eller ”NBN” för Corpkort.

FactionCost måste vara mellan 0 och 5.

Quantity måste vara mellan 1 och 3.

Klassen Corporation

**private** **int** clicks;

**private** **int** credits;

**private** **int** agendaPoints;

**private** **int** maxHandSize;

**private** **boolean** winner = **false**;

**private** **boolean** turnOver = **false**;

**private** Deck deckList = **new** ArrayList<>();

**private** ArrayList<Card> researchAndDevelopment = **new** ArrayList<>();

**private** ArrayList<Card> HQ = **new** ArrayList<>();

**private** ArrayList<Card> archives = **new** ArrayList<>();

Clicks måste vara mellan 0 och 3. Skall alltid börja på 3 vid start av varje tur. Vid varje action som Corporation gör, skall clicks minskas med 1.Vid 0 click är turen slut.

Credits måste vara ett positivt tal. Skall alltid börja som 5 vid start av en match. Credits skall kunna öka och minskas.

agendaPoints måste vara positivt tal. Skall alltid börja som 0 vid start av en match. agendaPoints skall endast kunna ökas, vid 7 eller mer agendaPoints har spelaren vunnit.

Winner börjar som false. turnOver börjar som false.

Vid början av en match skall alla korten i deckList finnas i researchAndDevelopment. När kort dras från researchAndDevelopment skall kortet läggas i HQ och raderas ur researchAndDevelopment.

Archives är en tom ArrayList i början av varje match. När kort läggs i Archives från HQ eller researchAndDevelopment så skall de raderas ur sin tidigare ArrayList.