

Persistenza

IConfigLoader  
Public Interface

Load() : void

GetCells() : IEnumerable<object>

GetCards() : IEnumerable<object>

GetPlayBoard() : object

GetPlayerMinNum() : int

GetPlayerMaxNum() : int

GetNumCells() : int

GetCurrencySymbol() : string

GetInitialMoneyValues() : Dictionary<int, decimal>

GetInitialDeeds() : Dictionary<int, int>

GetMarkers() : Dictionary<string, Image>

TavolaDaGioco  
Public Class

\_caselle: Casella []

\_imprevisti: Carta []

\_probabilità: Carta []

\_cimaProbabilità: int

\_cimaImprevisti: int

\_gruppi: Dictionary<string, int>

TavolaDaGioco(caselle: Casella [], imprevisti: Carta [], probabilità: Carta [])

Imprevisti { get; } : Carta []

Probabilità { get; } : Carta []

Caselle { get; } : Casella[]

CimaProbabilità { get; } : int

CimaImprevisti { get; } : int

Gruppi { get; } : Dictionary<string, int>

GetCartaPerTipo(tipo: TipoCarta) : Carta

ResetTavolaDaGioco() : void

Casella  
Public Abstract Class

\_id: int

\_nome: string

\_tipoCella: string

Casella(id: int, nome: string)

Id { get; } : int

Nome { get; } : string

TipoCella { get; } : string

GetParametriCella() : IEnumerable<object>

EseguiOperazione(giocatore: Giocatore) : void

Carta  
Public Class

\_tipo: TipoCarta

\_istruzioni: string

\_colore: Color

Carta(tipo: TipoCarta, istruzioni: string)

Tipo { get; } : TipoCarta

Istruzioni { get; } : string

Colore { get; } : Color

EseguiOperazione(giocatore: Giocatore) : void

DefaultConfigLoader  
Public Class

\_cells: List<Casella>

\_cards: List<Carta>

\_playBoard: TavolaDaGioco

\_callNum: int

\_initialMoney: Dictionary<int, decimal>

\_initialDeeds: Dictionary<int, int>

\_minPlayers: int

\_maxPlayers: int

\_markers: Dictionary<string, Image>

\_currency: string

\_resources: ResourceManager

DefaultConfigLoader()

Load() : void

LoadSettings(document: XmlDocument) : void

LoadCells(document: XmlDocument) : void

LoadCards(document: XmlDocument) : void

LoadCell(node: XmlNode) : void

CellValidArguments(name: string, cellType: string, value: decimal, sellValue: decimal, rentValues: List<decimal>, groupName: string, houseCost: decimal, image: Image) : IEnumerable<object>

LoadCard(node: XmlNode) : void

CardValidArguments(instruction: string, value: decimal, houseValue: decimal, hotelValue: decimal, destination: string) : IEnumerable<object>

CreatePlayBoard() : void

GetCells() : IEnumerable<object>

GetCards() : IEnumerable<object>

GetPlayBoard() : object

GetPlayerMinNum() : int

GetPlayerMaxNum() : int

GetNumCells() : int

GetCurrencySymbol() : string

GetInitialMoneyValues() : Dictionary<int, decimal>

GetInitialDeeds() : Dictionary<int, int>

GetMarkers() : Dictionary<string, Image>