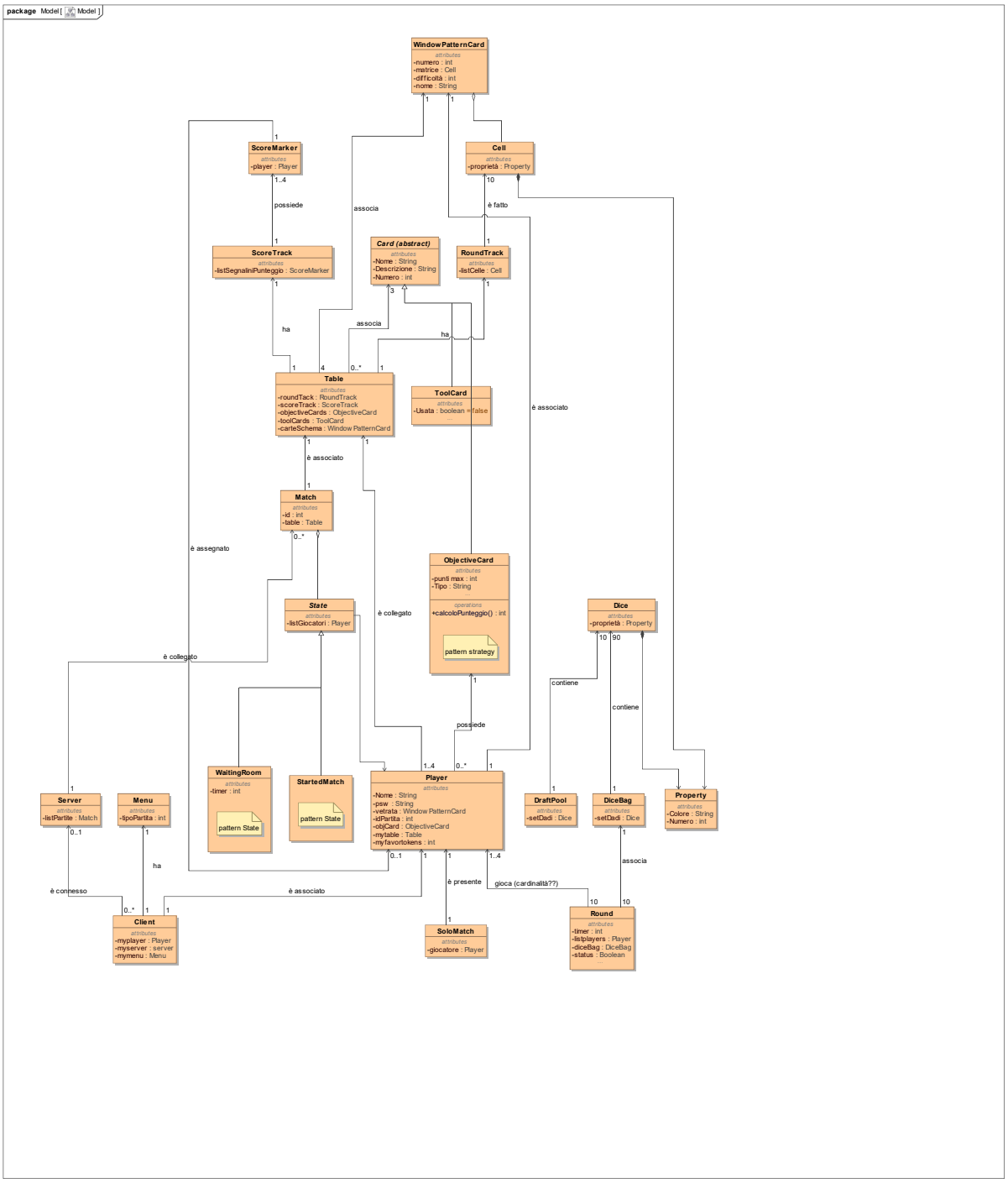
package Model [Model]
WindowPatternCard
attributes
-numero : int
-matrice : Cell
-difficoltà : int
-nome : String
ScoreMarker
attributes
-player : Player
Cell
attributes
-proprietà : Property
possiede
associa
è fatto
ScoreTrack
attributes
-listSegnaliniPunteggio : ScoreMarker
Card (abstract)
attributes
-Nome : String
-Descrizione : String
-Numero : int
RoundTrack
attributes
-listCelle : Cell
ha
associa
ha
Table
attributes
-roundTack : RoundTrack
-scoreTrack : ScoreTrack
-objectiveCards : ObjectiveCard
-toolCards : ToolCard
-carteSchema : Window PatternCard
ToolCard
attributes
-Usata : boolean =false
...
è associato
è associato
Match
attributes
-id : int
-table : Table
è assegnato
ObjectiveCard
attributes
-punti max : int
-Tipo : String
operations
+calcolaPunteggio() : int
pattern strategy
State
attributes
-listGiocatori : Player
è collegato
Dice
attributes
-proprietà : Property
è collegato
contiene
contiene
possiede
WaitingRoom
attributes
-timer : int
pattern State
StartedMatch
pattern State
Player
attributes
-Nome : String
-pew : String
-vetrata : Window PatternCard
-idPartita : int
-objCard : ObjectiveCard
-mytable : Table
-myfavortokens : int
DraftPool
attributes
-setDadi : Dice
DiceBag
attributes
-setDadi : Dice
Property
attributes
-Colore : String
-Numero : int
Server
attributes
-listPartite : Match
Menu
attributes
-tipoPartita : int
ha
associa
è connesso
è associato
è presente
gioca (cardinalità??)
Client
attributes
-myplayer : Player
-myserver : server
-mymenu : Menu
SoloMatch
attributes
-giocatore : Player
Round
attributes
-timer : int
-listplayers : Player
-diceBag : DiceBag
-status : Boolean
...