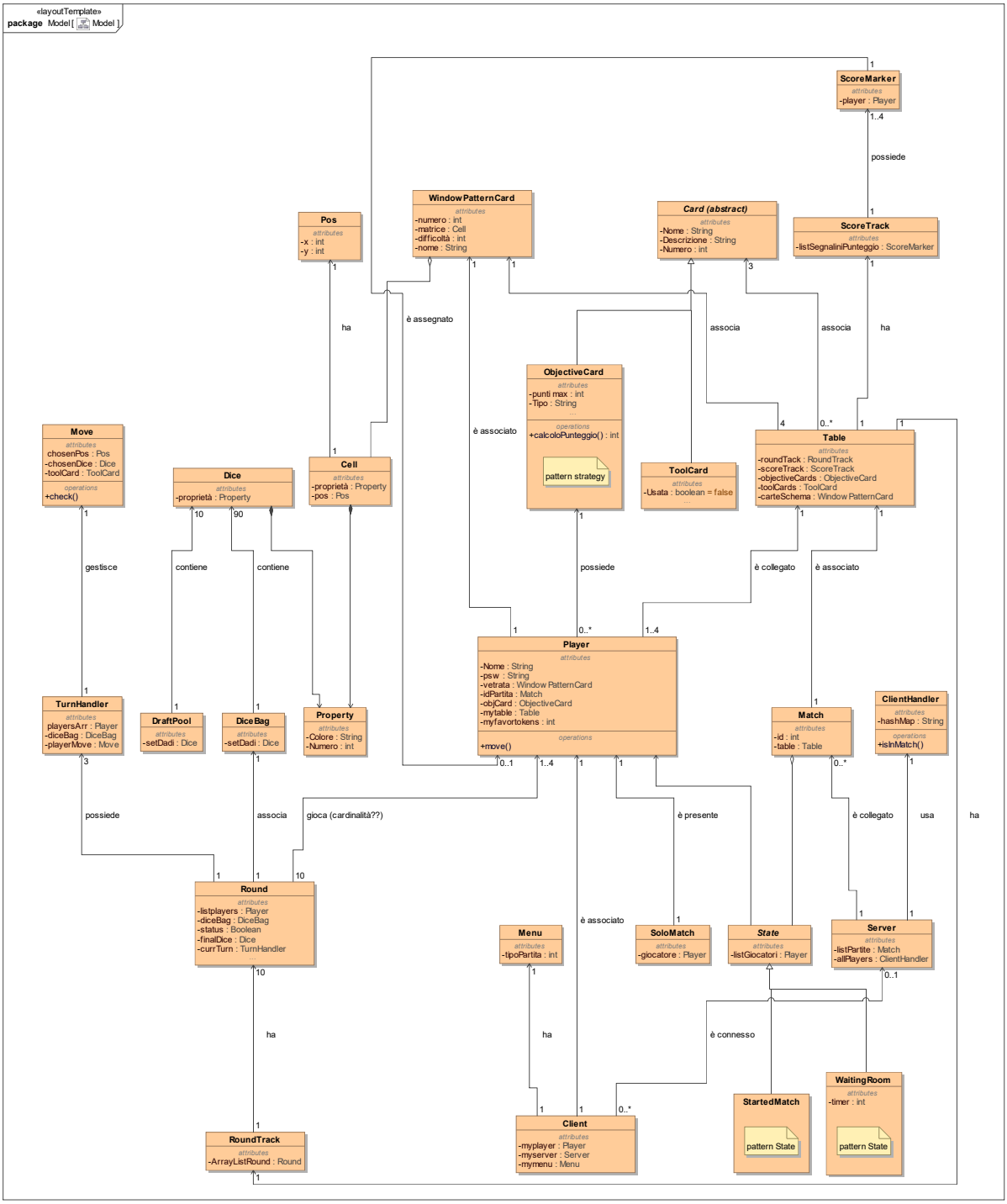
«layoutTemplate»
package Model [Model]
ScoreMarker
attributes
-player : Player
possiede
ScoreTrack
attributes
-listSegnaliniPunteggio : ScoreMarker
Card (abstract)
attributes
-Nome : String
-Descrizione : String
-Numero : int
WindowPatternCard
attributes
-numero : int
-matrice : Cell
-difficoltà : int
-nome : String
Pos
attributes
-x : int
-y : int
ha
è assegnato
associa
associa
ha
ObjectiveCard
attributes
-punti max : int
-Tipo : String
operations
+calcoloPunteggio() : int
pattern strategy
è associato
ToolCard
attributes
-Usata : boolean = false
Table
attributes
-roundTack : RoundTrack
-scoreTrack : ScoreTrack
-objectiveCards : ObjectiveCard
-toolCards : ToolCard
-carteSchema : WindowPatternCard
Move
attributes
chosenPos : Pos
-chosenDice : Dice
-toolCard : ToolCard
operations
+check()
Dice
attributes
-proprietà : Property
Cell
attributes
-proprietà : Property
-pos : Pos
gestisce
contiene
contiene
possiede
è collegato
è associato
Player
attributes
-Nome : String
-psw : String
-vetrata : Window PatternCard
-idPartita : Match
-objCard : ObjectiveCard
-mytable : Table
-myfavortokens : int
operations
+move()
TurnHandler
attributes
playersArr : Player
-diceBag : DiceBag
-playerMove : Move
DraftPool
attributes
-setDadi : Dice
DiceBag
attributes
-setDadi : Dice
Property
attributes
-Colore : String
-Numero : int
Match
attributes
-id : int
-table : Table
ClientHandler
attributes
-hashMap : String
operations
+isInMatch()
possiede
associa
gioca (cardinalità??)
è presente
è collegato
usa
ha
Round
attributes
-listplayers : Player
-diceBag : DiceBag
-status : Boolean
-finalDice : Dice
-currTurn : TurnHandler
Menu
attributes
-tipoPartita : int
è associato
SoloMatch
attributes
-giocatore : Player
State
attributes
-listGiocatori : Player
Server
attributes
-listPartite : Match
-allPlayers : ClientHandler
ha
ha
è connesso
RoundTrack
attributes
-ArrayListRound : Round
Client
attributes
-myplayer : Player
-myserver : Server
-mymenu : Menu
StartedMatch
pattern State
WaitingRoom
attributes
-timer : int
pattern State