

# settings\_system\_design

com

example

game

data

<<enumeration>>

**Setting**

<<Property>> -key : String

<<Property>> -defaultValue : int

~Setting(key : String, defaultValue: int)

DARK\_MODE

NUM\_HANDS

NUM\_ROUNDS

ALPHABET

COWS\_BULLS\_DIFFICULTY

settings

<<interface>>

**SettingsManager**

+updateSetting(setting : Setting, newValue : int) : void

+getSetting(setting : Setting) : int

⬆

**UserSettingsManager**

-tag : String = "com.example.game.services.settings.UserSettingsManager"

-settingsFile : File

~UserSettingsManager(context : Context, username : String)

~userSettingsFile(context : Context, username : String) : File

+getSetting(setting : Setting) : int

+updateSetting(setting : Setting, newValue : int) : void

~getSettingKey(line : String) : String

~getSettingValue(line : String) : int

**SettingsManagerBuilder**

+build(context : Context, username : String) : SettingsManager

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆

⬆