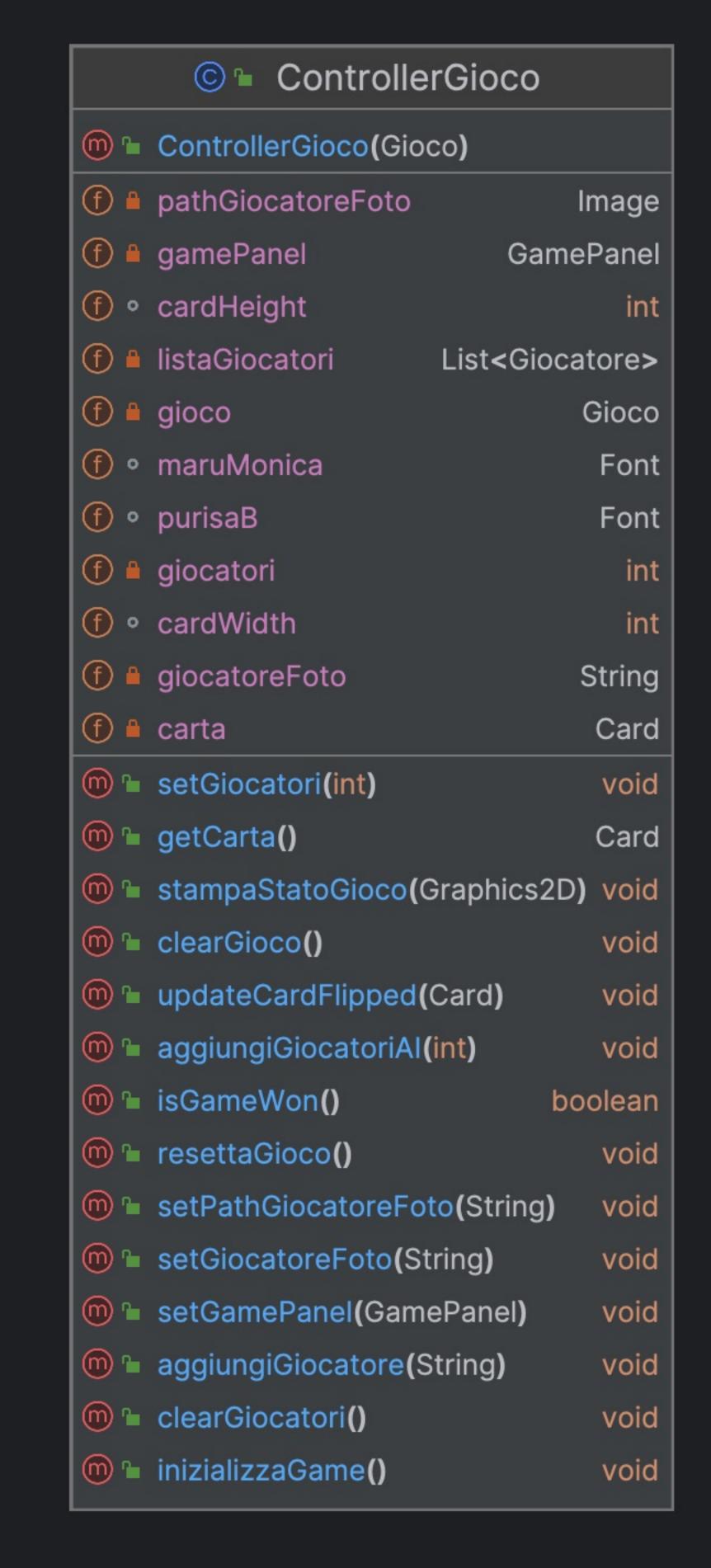
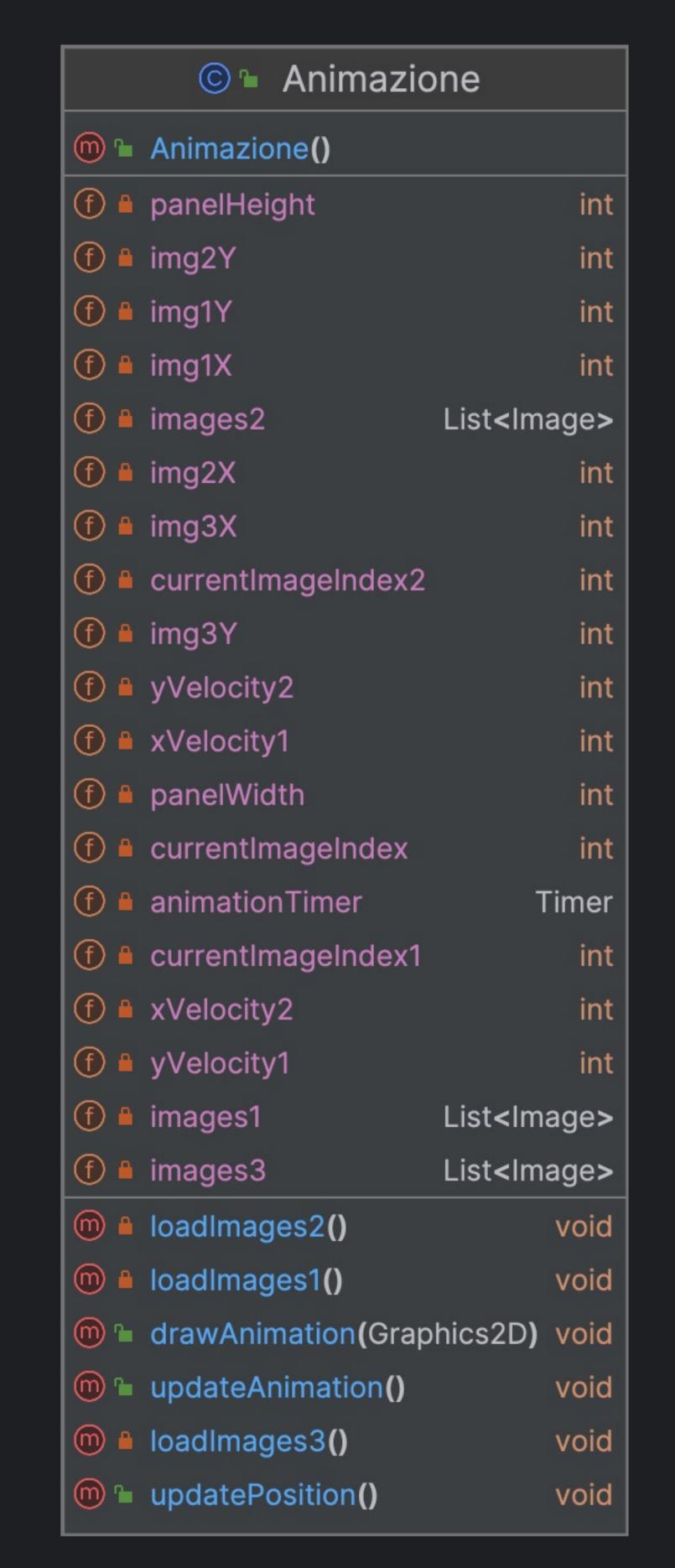
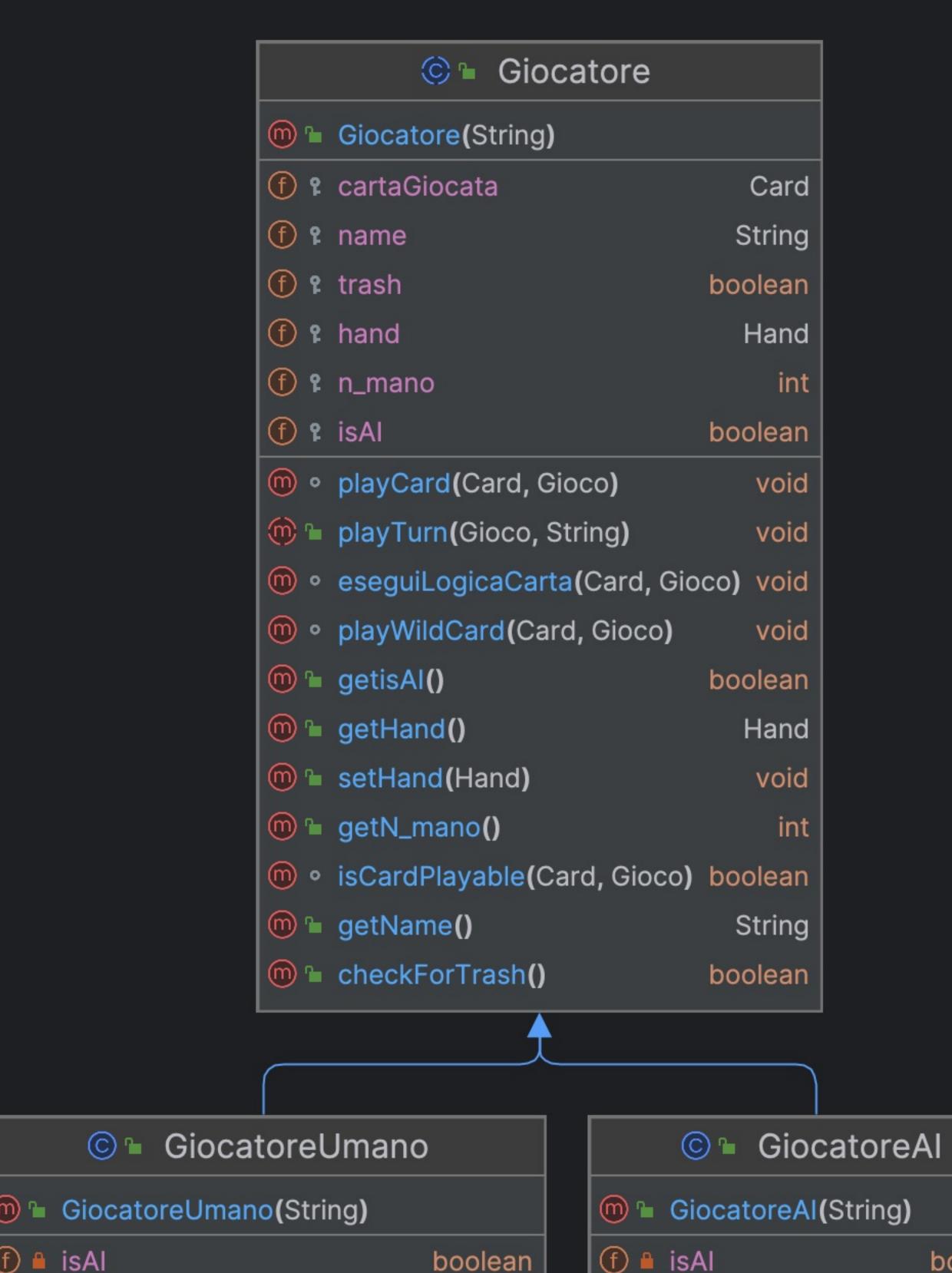


```
© 🕒 Gioco
 (m) ¹ Gioco()
f a scoreBoard
                                 Scoreboard
f agiocatoreAttuale
                                  Giocatore
(f) a controllerUtente
                            ControllerUtente
f a listaGiocatori
                             List<Giocatore>
f a deck
                                      Deck
f a controllerGioco
                             ControllerGioco
🌓 🔒 mazzoDiScarti
                                 List<Card>
f agiocoFinito
                                    boolean
 m inizializzareGioco()
                                       void
 m = clearGiocatori()
                                       void
  🎟 🍗 getListaGiocatori()
                         Iterable < Giocatore >
 m 🖿 getGiocatori()
                            List<Giocatore>
 m = setControllerUtente(ControllerUtente) void
  m = getControllerUtente() ControllerUtente
  passaAlProssimoGiocatore()
                                       void
m • clearGame()
                                       void
m fasePostTrash()
                                       void
m = setControllerGioco(ControllerGioco)
m = resetEPreparaPerIITurnoSuccessivo() void
 m turno (String)
                                       void
 m = selezionaPrimoGiocatore()
                                  Giocatore
 m 🖿 getMazzoDiScarti()
                                 List<Card>
m = getDeck()
                                      Deck
m ladiscardCard(Card)
                                       void
m notifyCardFlipped(Card)
                                       void
m addGiocatoriAl(int)
                                       void
m = getGiocatoreAttuale()
                                  Giocatore
m resetGame()
                                       void
```

© ControllerStatistiche		
(f) ·	partitePerseDumbo	int
f •	livelloDumbo	int
f •	partiteVinteBrodie	int
f	partitePerseBrodie	int
f	partiteGiocateTimmy	int
f	livelloBrodie	int
f	partiteVinteDumbo	int
f	partiteVinteTimmy	int
f	partiteGiocateDumbo	int
f	filePath Str	ring
f	partitePerseTimmy	int
f	partiteGiocateBrodie	int
(f) ■	livelloTimmy	int
(m) <u>1</u>	getLivelloBrodie()	int
(m) <u>1</u>	leggiStatistiche() v	oid
(m) 1	getPartiteVinteDumbo()	int
(m) 1	getPartiteGiocateBrodie()	int
(m) 1	getLivelloDumbo()	int
(m) 1	getPartiteVinteTimmy()	int
(m) <u>1</u>	aggiornaLivelli() v	oid
(m) <u>1</u>	getPartitePerseDumbo()	int
<u></u>	getPartiteGiocateTimmy()	int
(m) <u>1</u>	getPartitePerseBrodie()	int
(m) 1	getLivelloTimmy()	int
(m) 1	getPartiteVinteBrodie()	int
(m) 1	getPartiteGiocateDumbo()	int
(m) 1	getPartitePerseTimmy()	int

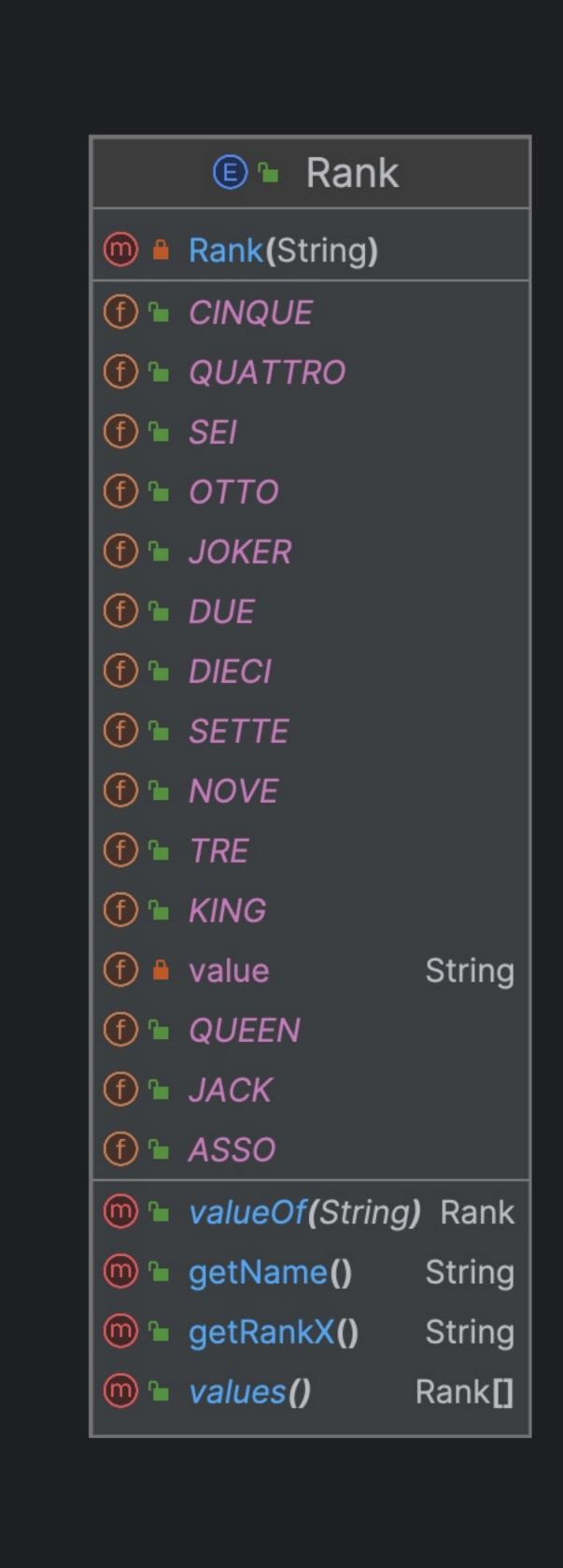


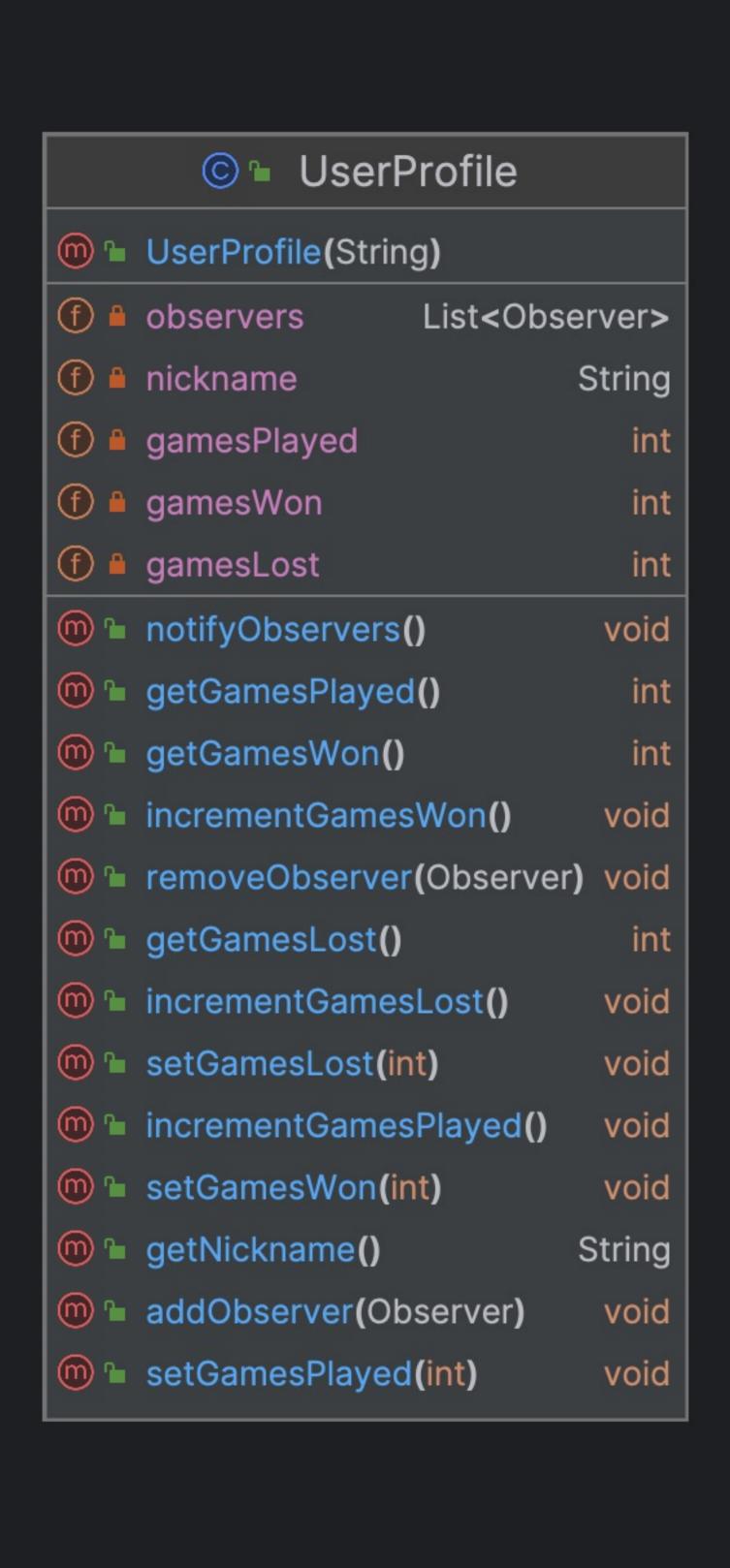


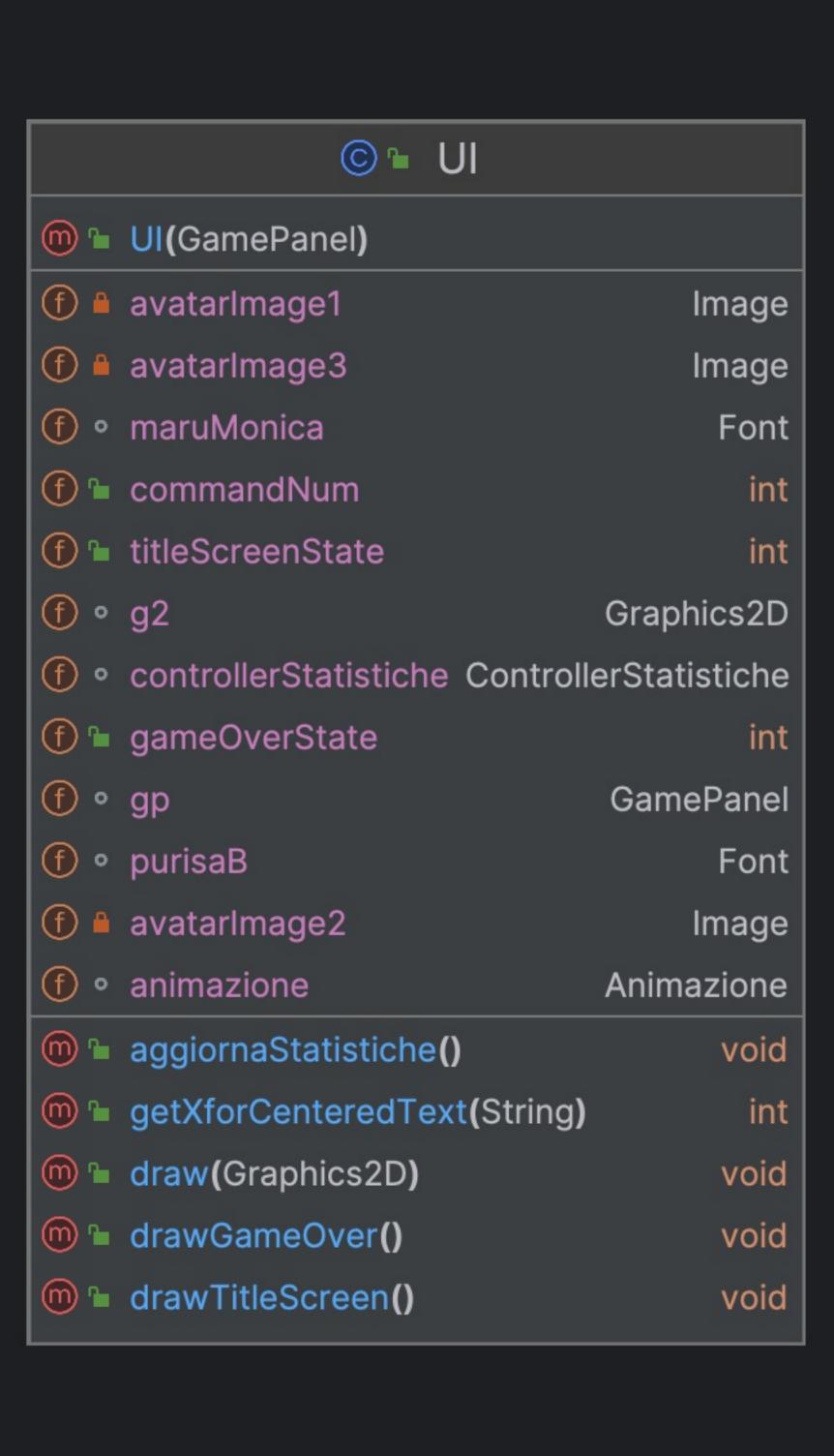


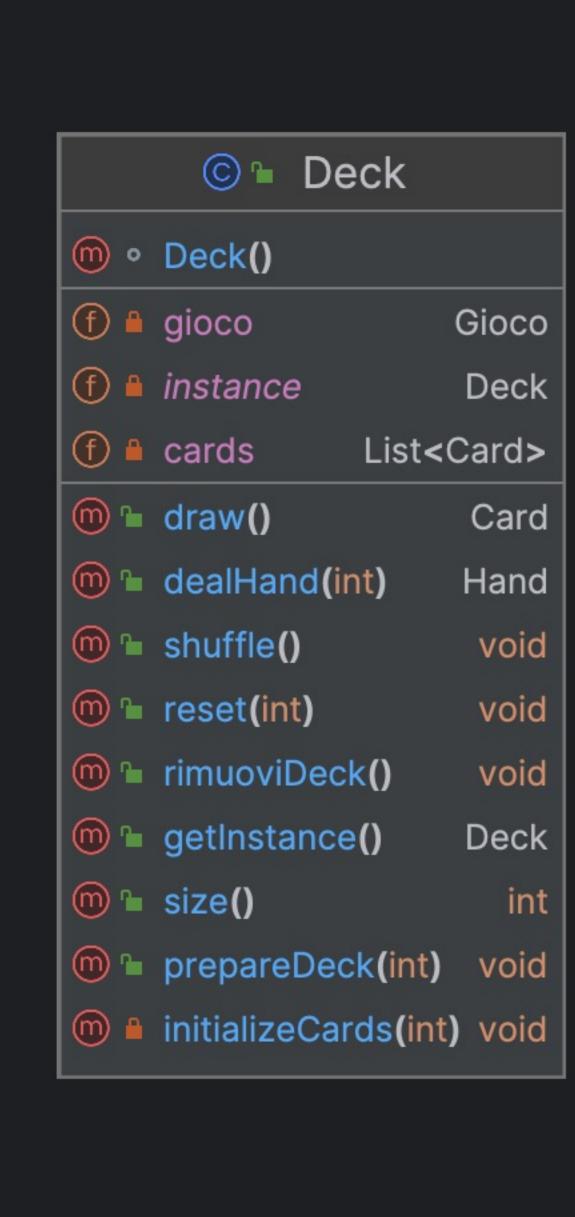
boolean

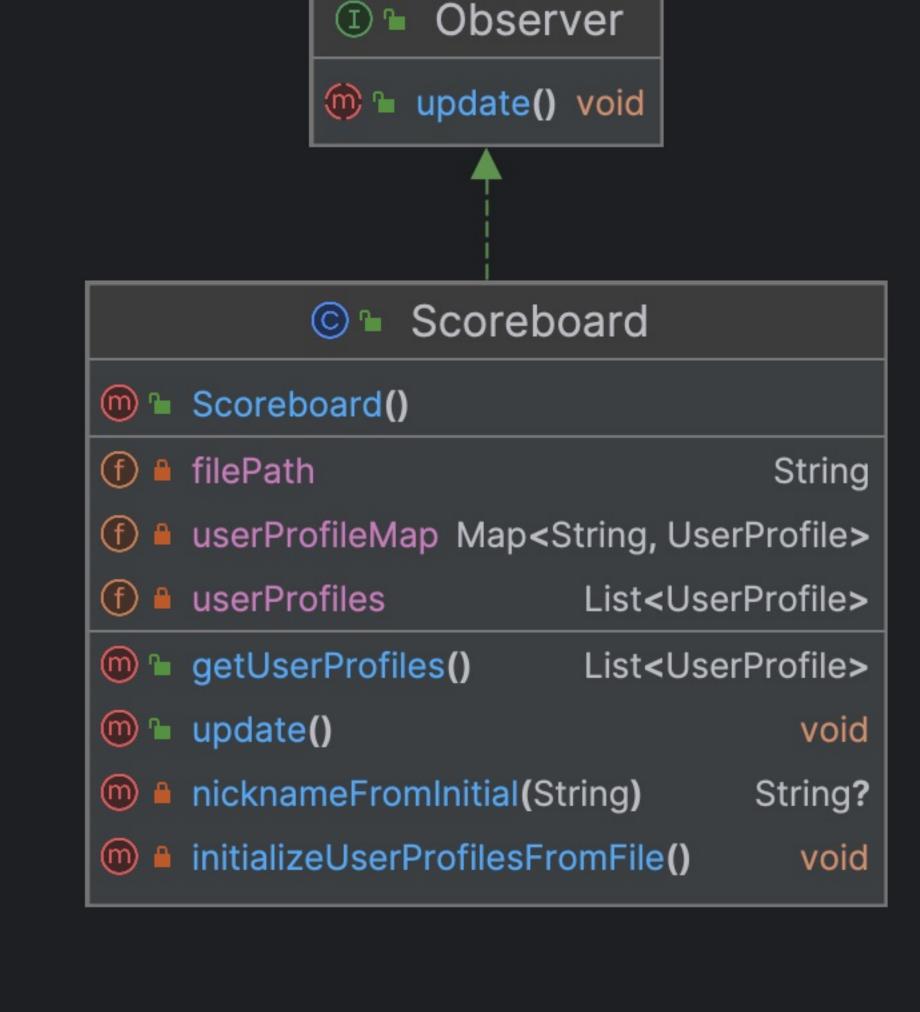
void











```
© • KeyHandler
Mandler (GamePanel, ControllerGioco)
⊕ • gp
                              GamePanel
f ∘ cg
                          ControllerGioco
m handeStatistiche(int)
                                    void
m handleTitleStateDue(int)
                                    void
keyPressed(KeyEvent)
                                    void
m handleTitleStateZero(int)
m handleTitleStateUno(int)
                                    void
m handlePlayStateInput(int)
                                    void
m \( \text{keyTyped(KeyEvent)} \)
                                    void
m handleGameOver(int)
                                    void
keyReleased(KeyEvent)
                                    void
```

f ≜ isAl

m 🖿 playTurn(Gioco, String)

```
© 🖺 Card
 🔟 乍 Card (Suit, Rank)
f a suit
                  Suit
f arank
                  Rank
f a isFacedown boolean
f apathFile
                 String
m 🖆 isFacedown() boolean
m = getPathFile() String
m toString()
                 String
m = getRank()
                  Rank
m isFaceup()
               boolean
void
m = getSuit()
                  Suit
```

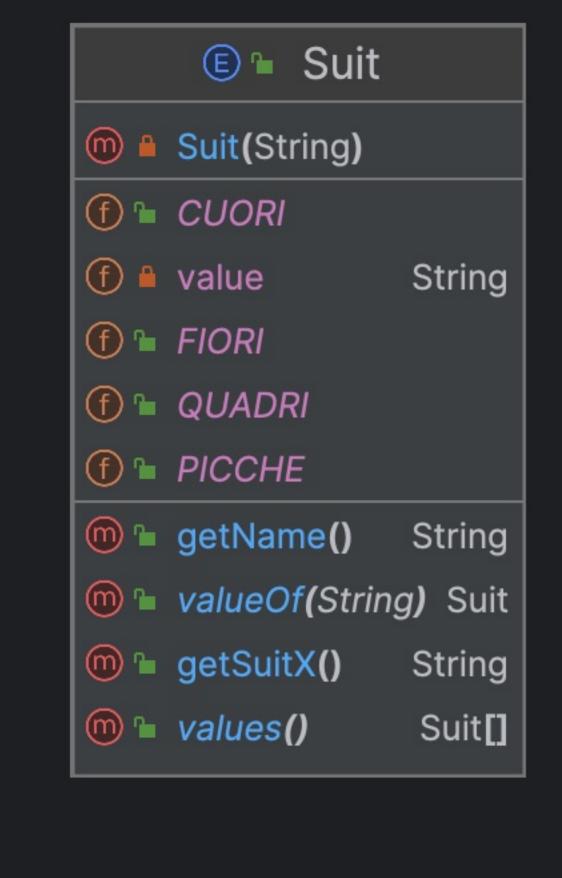
🔟 🍗 playTurn(Gioco, String) void

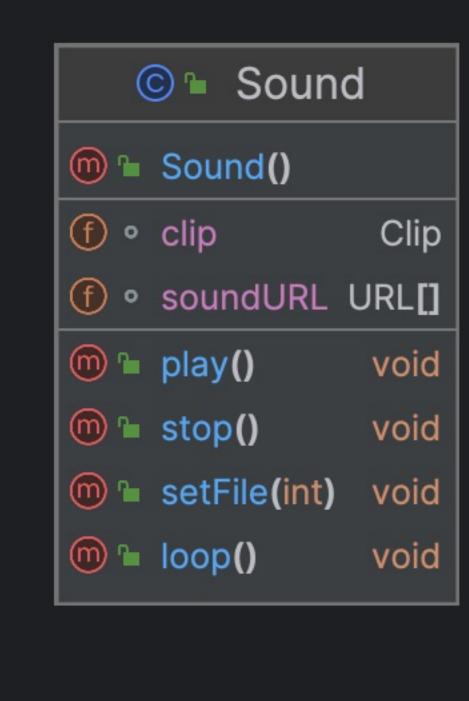
m 🖿 getisAl()

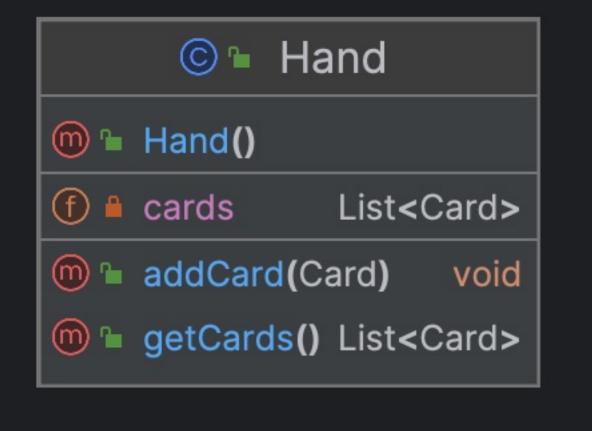
boolean

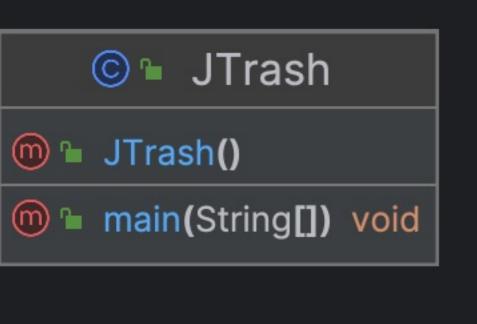
boolean











```
    GiocatoreListener

m e onGameUpdate()
🕦 🖿 onCardFlipped(Card) void 📗
```