pkg market_menu

MenuItem

- name : String
- description : String
- attackPts : double
- armorPts : double
- price : double

+ getName() : String
+ getDescription() : String
+ getPrice() : double

Esse diagrama mostra as classes que aplicam o padrão de comportamento "Iterator", responsável por listar de maneira simples, concisa e modificável a lista de blindagens bem como a lista de armas do projeto.

WeaponsMenu

- menuItems : ArrayList

+ description() : String
+ armorPts() : double
+ attackPts() : double
+ price() : double
+ addItem(name : String, description : String, armorPts : double, attackPts : double, price : double) : void
+ createIterator() : Iterator

A interface Iterator, representada pelo círculo nesse diagrama implementa dois métodos simples next() e hasNext() para percorrer as listas.

WeaponsMenuIterator

- menuItems : ArrayList
- position : int

+ next() : Object
+ hasNext() : boolean

Iterator

A classe Seller recebe os menus, que por sua vez são herdados da classe MenuItem que contém os atributos comuns dos itens listados, essa classe implementa a função que "printa" os menus na tela.

Seller

- weaponsMenu : WeaponsMenu
- armorMenu : ArmorsMenu

+ printMenu() : void
- printMenu(iterator : Iterator) : void

MenuTestDrive

+ main(args : String[]) : void

Por fim temos a classe MenuTestDrive, apenas com um método main para demonstrar a execução da listagem do menu.