General_Diagram 2022/12/20 astah* Evaluation

pkg af

A classe Plane foi feita para representar o avião do jogador, contém os atributos pedidos como requisito do projeto tais como pontos de vida, poder de fogo, defesa e dinheiro.

Plane

- + Name : String + Health : Double + MaxHealth : Double

- + Money : Double + FirePower : Double + ArmorPts : Double
- + Weapon : String + ForceCamp : String
- + Hability : String
- + attack() : void

Também os atributos weapon, ForceCamp e Hability, a fim de implementar a utlização de equipamentos e habilidades especiais do jogador durante o Nesse diagrama geral, são explanadas sobre algumas classes de aspecto geral do projeto e as classes que implementam os testes do projeto.

EnemyTest

- enemy : Enemy enemyFactory : EnemyFactory
- + setUp() : void

Essas tabelas do diagrama expõem como foram feitos métodos de testes para certificar o sucesso da criação de inimigos na classe BattleCamp, que são responsáveis por instanciar as fases do jogo.

BattleCamp

- + cod : int + name : String + description : String + dificulty : String + prize : String + enemy : Enemy

- + addEnemy(type : String) : void + removeEnemy(enemy : Enemy) : void + getEnemy() : Object + getName() : String + getDescription() : String + getDificulty() : String

BattleCampTest

- enemy : Enemy enemyFactory : EnemyFactory battleCamp : BattleCamp

- + setUp(): void + addPlaneEnemyByType(): void + addEathEnemyByType(): void + addBuildingEnemyByType(): void + addNavalEnemy(): void

- + removeEnemy() : void + getEnemy() : void + test() : void

- + getName() : void + getDescription() : void + getDificulty() : void