# Diagrama de clases de Scrabble II

## Scrabblell

- + field: Type
- + main(): void
- pedirXogador(): Xogador

#### Casilla

- contido: String
- multiplicador: byte
- + estadoPosicion(): String
- + estaBaleiro(): boolean
- + eMultiplicador(): boolean

### ıt.

Partida

- NUM\_FILAS: int
- PROB\_X2: float
- PROB\_X3: float
- PROB\_X4: float
- taboleiro: Casilla[][]
- xogador1: Xogador
- xogador2: Xogador
- maxRendicions: byte
- numTurno: int
- puntosVictoria: int
- + xogarPartida(): void
- iniciarTaboleiro(): void
- engadirLetras(): void
- repartirLetras(): void
- xogarTurno(): void
- pedirPosicion(): byte
- comprobarComodins(): byte
- comprobarForaBordes(): boolean
- podeColocarse(): boolean
- colocarPalabra(): void
- imprimirInfoTurno(): void
- imprimirTaboleiro(): void
- seguinteXogador(): Xogador
- amosarResultados(): void

1

# Xogador

- puntos: byte
- letras: ArrayList<String>
- nome: String
- pasos: byte
- numComodins: byte
- + engadirRendicions(): void
- + sumarPuntos(): void
- + podeColocarPalabra: byte

# Scrabble

- + LON\_MIN: int
- + lonxitudeCorrecta(): boolean
- + convertirEnPosicions(): Casilla[]
- + obterPuntuacion(): int
- puntuacionPosicion(): int