# Diagrama de clases de Scrabble II

## Scrabblell\_Mario

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

### Casilla

- contido: String
- tipo: byte
- + valorMostra(): String
- + eEspecial(): boolean
- + eMultiplicador(): boolean

## Xogo

- NUM\_FILAS: int
- MODO\_NORMAL: boolean
- taboleiro: Casilla[ ]
- tablaLetras: ArrayList<String>
- xogadores: Xogador[]
- maxRendicions: byte
- numTurno: int
- puntosVictoria: int
- primerTurno: boolean
- + xogarPartida(): void
- iniciarTaboleiro(): void
- colocarCasillaEspecial(): void
- engadirLetras(): void
- repartirLetras(): void
- xogarTurno(): void
- pedirPosicion(): byte
- comprobarForaBordes(): boolean
- podeColocarPalabra(): boolean
- colocarPalabra(): int
- imprimirInfoTurno(): void
- imprimirTaboleiro(): void
- seguinteXogador(): Xogador
- mostrarResultados(): void
- comprobarFinal(): boolean
- pedirHorizontal(): boolean

# Xogador

- numPuntos: int
- letras: ArrayList<String>
- nome: StringnumPasos: byteactivo: boolean
- + engadirRendicions(): void
- + aumentarPuntuacion(): void
- + toString(): String

Scrabble

+ IonxitudeCorrecta(): boolean

+ puntuacionCasilla(): int

+ LON\_MIN: int

## Utilidades

- + convertirEnCasillas(): Casilla[]
- + copiarArray(): ArrayList<String>
- + ordenarPorPuntos(): void