Diagrama de clases de Scrabble II

Scrabblell

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

Partida

Casilla

- contido: Stringmultiplicador: byte
- + valorMostra(): String + estaBaleiro(): boolean
- + eMultiplicador(): boolean

- PROB_X4: float

- taboleiro: Casilla[][]

- NUM_FILAS: int

- PROB_X2: float

- PROB_X3: float

- tablaLetras: ArrayList<String>
- xogador1: Xogador
- xogador2: Xogador
- maxRendicions: byte
- numTurno: int
- puntosVictoria: int
- primerTurno: boolean

+ xogarPartida(): void

- iniciarTaboleiro(): void
- engadirLetras(): void
- repartirLetras(): void
- xogarTurno(): void
- pedirPosicion(): byte
- comprobarComodins(): byte
- comprobarForaBordes(): boolean
- podeColocarse(): boolean
- obterNumeroCoincidencias(): byte
- colocarPalabra(): int
- imprimirInfoTurno(): void
- imprimirTaboleiro(): void
- seguinteXogador(): Xogador
- amosarResultados(): void

1

Xogador

- puntos: byte
- letras: ArrayList<String>
- nome: String
- rendicions: byte
- numComodins: byte
- + restarComodins(): void
- + engadirRendicions(): void
- + sumarPuntos(): void
- + comodinsPrecisos(): byte

Scrabble

- + LON_MIN: int
- + lonxitudeCorrecta(): boolean
- + convertirEnCasillas(): Casilla[]
- + puntuacionPosicion(): int