|  |  |
| --- | --- |
| Mapa | |
| * Almacenar las celdas del mapa. * Obtener una celda específica a partir de una coordenada. * Saber la ubicación de todos los elementos que lo compongan durante la partida. * Gestionar movimiento y posición de los elementos | * Celda * Coordenada |

**TARJETAS CRC ROMINA**

|  |  |
| --- | --- |
| Juego | |
| * Inicializar la partida y los elementos del juego. * Controlar el turno actual. * Avanzar de turno. * Consultar el estado del juego. * Verificar si hay un ganador. * Obtener al jugador ganador. | * Mapa * Player |

|  |  |
| --- | --- |
| Player | |
| * Representar a un jugador en el juego, con su nombre y su civilización. * Administrar sus recursos, unidades y edificios. * Llevar el control de cuánta población tiene. * Permitir que el jugador recolecte recursos, construir edificios, entrenar unidades, mover unidades y atacar enemigos. | * Civilización * RecursoJugador * Aldeano * Unidad * Edificio * CentroCívico * Casa * TipoRecurso |

|  |  |
| --- | --- |
| RecursoJugador | |
| * Lista los valores de cada recurso para un jugador. * Permite agregar los recursos a medida que se recolectan. * Envia informacion a Player sobre si hay la suficiente cantidad de material para construir algo. | * Player |

|  |  |
| --- | --- |
| Civilización | |
| * Guardar la lista de bonificaciones de la civilización. * Mantener referencia a la unidad especial. * Dar la lista de civilizaciones disponibles para un jugador. | * Unidad * Arquero * Infantería * Caballería * Player * Coordenada |

|  |  |
| --- | --- |
| Facade | |
| * Permitir que un jugador se una a una partida existente con una civilización. * Procesar comandos enviados por los jugadores para controlar el juego. * Obtener el estado actual del juego | * Player * Civilización |

|  |  |
| --- | --- |
| Coordenada | |
| * Validar que la coordenada esté dentro de los límites del mapa. | * Mapa |

|  |  |
| --- | --- |
| TipoRecurso | |
| * Representar los tipos de recursos del juego * Instancias únicas para cada tipo de recurso | * Edificio * Unidad |

|  |  |
| --- | --- |
| Celda | |
| * Representar una posición específica del mapa. * Almacenar los elementos que se encuentran en esa posición. * Dar acceso a la coordenada y al contenido de la posición. | * Coordenada * ElementoMapa |

|  |  |
| --- | --- |
| Edificio | |
| * Ser un edificio con ubicación, dueño y salud. | * Player * Recurso |

|  |  |
| --- | --- |
| CentroCivico | |
| * Ser un edificio * Alojar y liberar aldeanos * Administrar capacidad de aldeanos. | * Aldeano * Player * Edificio |

|  |  |
| --- | --- |
| Almacén | |
| * Almacenar recursos * Indicar tipo de recurso y su capacidad de almacenamiento | * TipoRecurso * Player * Edificio |

|  |  |
| --- | --- |
| Casa | |
| * Aumentar población * Indicar cuantas unidades puede soportar | * Player * Edificio |

|  |  |
| --- | --- |
| Cuartel | |
| * Entrenar unidades militares * Creación de tropas | * Player * Unidad * Infantería * Caballería * Arquero |

|  |  |
| --- | --- |
| Unidad | |
| * Representar una unidad global * Recibir daño y verificar si sigue en pie (estaMuerto()) |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Aldeano | |
| * Recolectar recursos * Llevar los recursos al almacén | * Almacen * TipoRecurso |

|  |  |
| --- | --- |
| UnidadMilitar | |
| * Recibir daño * Atacar al enemigo * Moverse por el mapa * Activar defensa | * Unidad * Player |

|  |  |
| --- | --- |
| Infantería | |
| * Representar una unidad de infantería * Tener valores específicos de ataque y defensa * \*Heredar comportamiento de UnidadMilitar\* | * UnidadMilitar * Player |

|  |  |
| --- | --- |
| Arquero | |
| * Representar una unidad de arquero * Tener valores específicos de ataque y defensa * \*Heredar comportamiento de UnidadMilitar\* | * UnidadMilitar * Player |

|  |  |
| --- | --- |
| Caballería | |
| * Representar una unidad de caballería * Tener valores específicos de ataque y defensa * \*Heredar comportamiento de UnidadMilitar\* | * UnidadMilitar * Player |