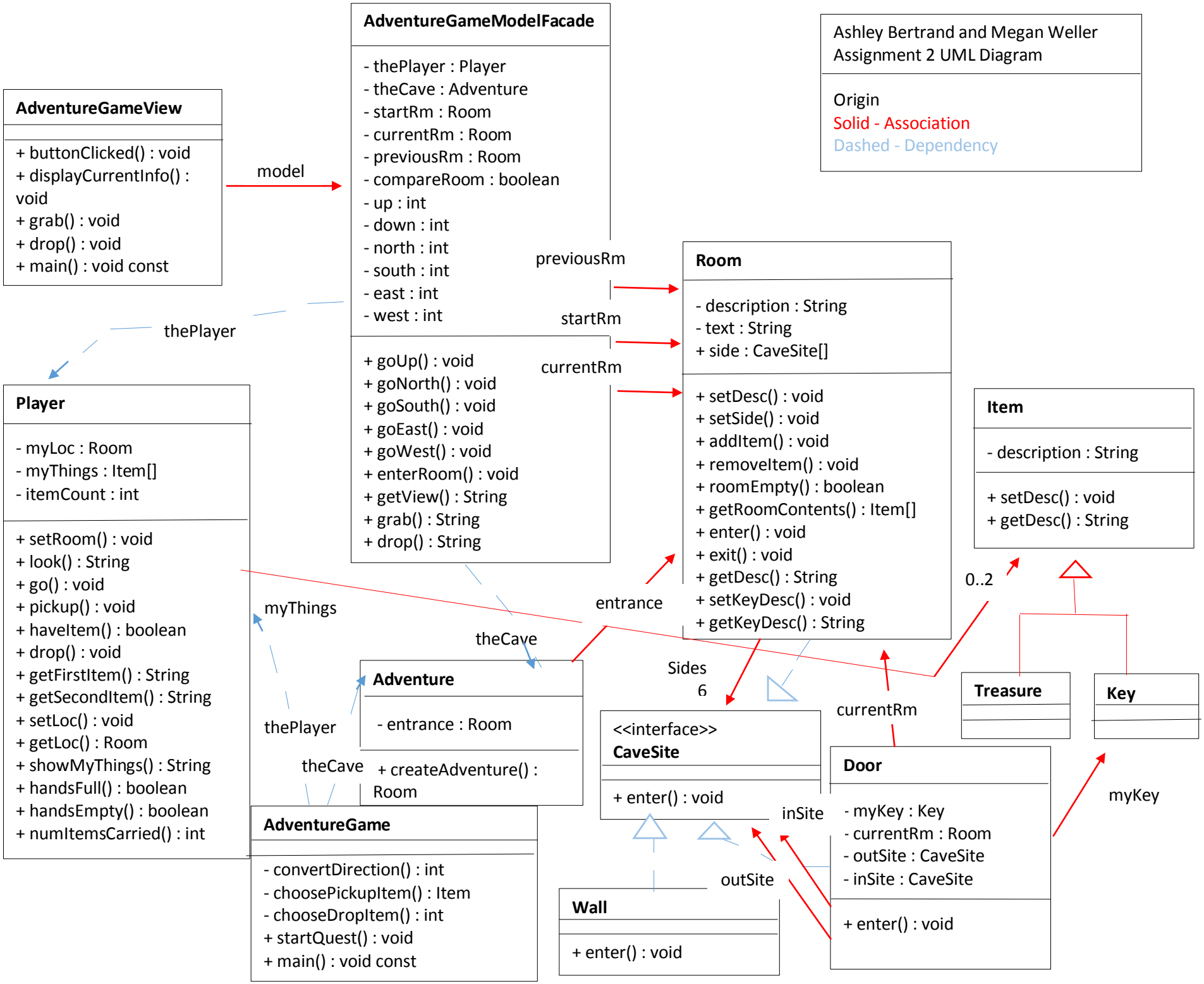
Ashley Bertrand and Megan Weller
Assignment 2 UML Diagram
Origin
Solid - Association
Dashed - Dependency
AdventureGameModelFacade
- thePlayer : Player
- theCave : Adventure
- startRm : Room
- currentRm : Room
- previousRm : Room
- compareRoom : boolean
- up : int
- down : int
- north : int
- south : int
- east : int
- west : int
+ goUp() : void
+ goNorth() : void
+ goSouth() : void
+ goEast() : void
+ goWest() : void
+ enterRoom() : void
+ getView() : String
+ grab() : String
+ drop() : String
AdventureGameView
+ buttonClicked() : void
+ displayCurrentInfo() : void
+ grab() : void
+ drop() : void
+ main() : void const
model
thePlayer
previousRm
startRm
currentRm
Room
- description : String
- text : String
+ side : CaveSite[]
+ setDesc() : void
+ setSide() : void
+ addItem() : void
+ removeItem() : void
+ roomEmpty() : boolean
+ getRoomContents() : Item[]
+ enter() : void
+ exit() : void
+ getDesc() : String
+ setKeyDesc() : void
+ getKeyDesc() : String
Item
- description : String
+ setDesc() : void
+ getDesc() : String
Player
- myLoc : Room
- myThings : Item[]
- itemCount : int
+ setRoom() : void
+ look() : String
+ go() : void
+ pickup() : void
+ haveItem() : boolean
+ drop() : void
+ getFirstItem() : String
+ getSecondItem() : String
+ setLoc() : void
+ getLoc() : Room
+ showMyThings() : String
+ handsFull() : boolean
+ handsEmpty() : boolean
+ numItemsCarried() : int
myThings
entrance
theCave
0..2
Sides
6
Adventure
- entrance : Room
+ createAdventure() : Room
thePlayer
theCave
currentRm
Treasure
Key
<<interface>>
CaveSite
+ enter() : void
Door
- myKey : Key
- currentRm : Room
- outSite : CaveSite
- inSite : CaveSite
+ enter() : void
inSite
myKey
AdventureGame
- convertDirection() : int
- choosePickupItem() : Item
- chooseDropItem() : int
+ startQuest() : void
+ main() : void const
outSite
Wall
+ enter() : void