

Contratti delle Operazioni

Giocare Manche:

FirstCard(nomeGiocatore);

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una relazione con la manche.
Postcondizioni:	Viene creata una relazione tra il giocatore <i>gioc</i> e la carta <i>card</i> .

Interrompi(nomeGiocatore, cartaGiocata);

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> gioca una carta <i>cartaGiocata</i> identica a quella sulla cima del mazzo. Deve quindi avere una relazione " <i>Possiede</i> " con la carta.
Postcondizioni:	L'attributo " <i>Turno</i> " di manche viene cambiato e modificato con il nome del giocatore successivo a quello che ha interrotto, (ovvero <i>nomeGiocatore</i>)

Attesa();

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> non dev'essere identificato come possessore del turno in quel momento in quella manche, quindi l'attributo <i>turno</i> di <i>manche</i> dev'essere diverso dal nome del giocatore.
Postcondizioni:	Nessuna.

GestioneBluff();

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> non dev'essere identificato come possessore del turno in quel momento in quella manche, e deve essere obbiettivo di una carta Jolly.
Postcondizioni:	Nessuna.

Pesca(NomeGiocatore, NumeroCarteInMano);

Precondizioni:	Per poter fare quest'azione dev'essere il turno del giocatore <i>gioc</i> , quindi il giocatore deve avere una relazione con la manche.
Postcondizioni:	Si viene a creare una relazione " <i>Possiede</i> " tra il giocatore <i>gioc</i> e la carta <i>card</i> pescata.

Scarta(CartaGiocata, NumeroCarteInMano);

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una relazione " <i>Possiede</i> " con la carta che intende scartare. Il turno dev'essere del giocatore <i>gioc</i> .
Postcondizioni:	Viene cancellata la relazione tra il giocatore <i>gioc</i> e la carta

	scartata.. Se NumeroCarteInMano è minore di 1 è il vincitore(Richiamo Winner()), se è 1 sono da valutare le condizioni per la penalità(Penalty()).
--	--

NumberCard();	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> dev'essere già in una manche e dev'essere creata una relazione con la carta <i>card</i> .
Postcondizioni:	Viene eliminata la relazione tra il giocatore <i>gioc</i> e la carta <i>card</i> di tipo numero.

ActionCard();	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> dev'essere già in una manche e dev'essere creata una relazione con la carta <i>card</i> .
Postcondizioni:	Viene eliminata la relazione tra il giocatore <i>gioc</i> e la carta <i>card</i> di tipo azione.

ActionCard(Jolly+4);	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> dev'essere già in una manche e dev'essere creata una relazione con la carta <i>card</i> .
Postcondizioni:	Viene eliminata la relazione tra il giocatore <i>gioc</i> e la carta <i>card</i> di tipo jolly.

Penalty(NomeGiocatore);	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> dev'essere già in una manche e dev'essere creata una relazione con la carta <i>card</i> .
Postcondizioni:	Viene eliminata la relazione tra il giocatore <i>gioc</i> e la carta <i>card</i> .

Effect(Card);	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve aver giocatore una carta <i>card</i> creando così una relazione con quel tipo di carta.
Postcondizioni:	Nessuna.

PassaTurno();	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere il possesso del turno.
Postcondizioni:	Turno viene modificato con il nome del giocatore successivo al giocatore <i>gioc</i> .

OneCart(NomeGiocatore);	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una sola relazione "Possiede" con l'unica carta che ha in mano. Il giocatore <i>gioc</i> deve

	avere il possesso del turno.
Postcondizioni:	Nessuna.

Penalty(NomeGiocatore);	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una carta in mano(E quindi una relazione “ <i>possiede</i> ” con essa). Inoltre dev’essere il suo Turno.
Postcondizioni:	Il giocatore pesca due carte, di conseguenza vengono create due associazioni “ <i>possiede</i> ” con le carte <i>card</i> pescate.

ExitGame(NomeGiocatore, Accettazione);	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> non deve avere il possesso del turno e deve avere una relazione con manche.
Postcondizioni:	Viene cancellata la relazione tra il giocatore <i>gioc</i> e la manche.

Winner(NomeGiocatore, NumeroCarteInMano);	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere il possesso del turno nella manche.
Postcondizioni:	Viene creata una relazione “ <i>Vince</i> ” tra il giocatore <i>gioc</i> e Manche.

ResultManche();	
Precondizioni:	Uno dei giocatori che hanno giocato la manche deve avere una relazione “ <i>Vince</i> ” con Manche.
Postcondizioni:	Viene creata una relazione “ <i>calcola</i> ” con <i>Punteggio</i> .

Esaminare Classifiche:

GetListaClassifiche();	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una relazione con una stanza e non deve avere nessuna relazione con una partita.
Postcondizioni:	Viene creata la relazione “ <i>Osserva</i> ” tra il giocatore e “ <i>Classifica</i> ”.

GetGlobalClassifiche();	
Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una relazione con “ <i>Classifica</i> ”.
Postcondizioni:	Viene modificato l’attributo “ <i>TipoTemporale</i> ”.

GetTemporalityClassifiche();

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una relazione con "Classifica".
Postcondizioni:	Viene modificato l'attributo "TipoTemporale".

GetClassificaGiocatore();

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una relazione con "Classifica".
Postcondizioni:	Viene modificato l'attributo "TipoSoggetto".

GetClassificaSquadra();

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una relazione con "Classifica".
Postcondizioni:	Viene modificato l'attributo "TipoSoggetto".

ExitClassifiche();

Precondizioni:	Il giocatore <i>gioc</i> deve avere una relazione con "Classifica".
Postcondizioni:	La relazione tra il giocatore <i>gioc</i> e "Classifica" viene cancellata.