Diagrama de Classe - Jogo PDS 2

Thiago | May 11, 2019 Jogador Baralho - nome : string - naipeEspecial : string Jogo - qntVidas : int - tipo : string - posicaoVetor : int - cartas[]: Carta - cartasEmMao[]: Carta 0..1 + embaralhar() + atualizaTela(jog1 : Jogador, jog2 0..1 + setNome(nome : String) + setTipo(tipo : string) Jogador, baralho : Baralho, monte[]: + setNaipeEsp(naipe : String) 2..2 + getTipo() : string + setVida(vidas : int) + passaVez(jog : Jogador) + setPosicao(posicao : int) 1..1 + setCartasEmMao(cartas[]: Carta) 0..1 + getNome() : String + getNaipeEsp() : String + getVida() : int + getPosicao() : int + getCartasEmMao() : Carta[] 0..1 Carta # naipe : string # caracter : char # tipoCarta : string + setNaipe(naipe : string) + setCaracter(caracter : char) + setTipoCarta(tipo : string) + getNaipe() : string + getCaracter() : char + getTipoCarta() : string + executaFuncao() CartaAtaque CartaDefesa CartaMovimento - qntDano : int - qntDefesa : int - qntMovimento : int - tipoAtaque : int - tipoDefesa : int + executaFuncao() + executaFuncao() + executaFuncao() + getMovimento(): int + getDefesa() : int + getDano(): int