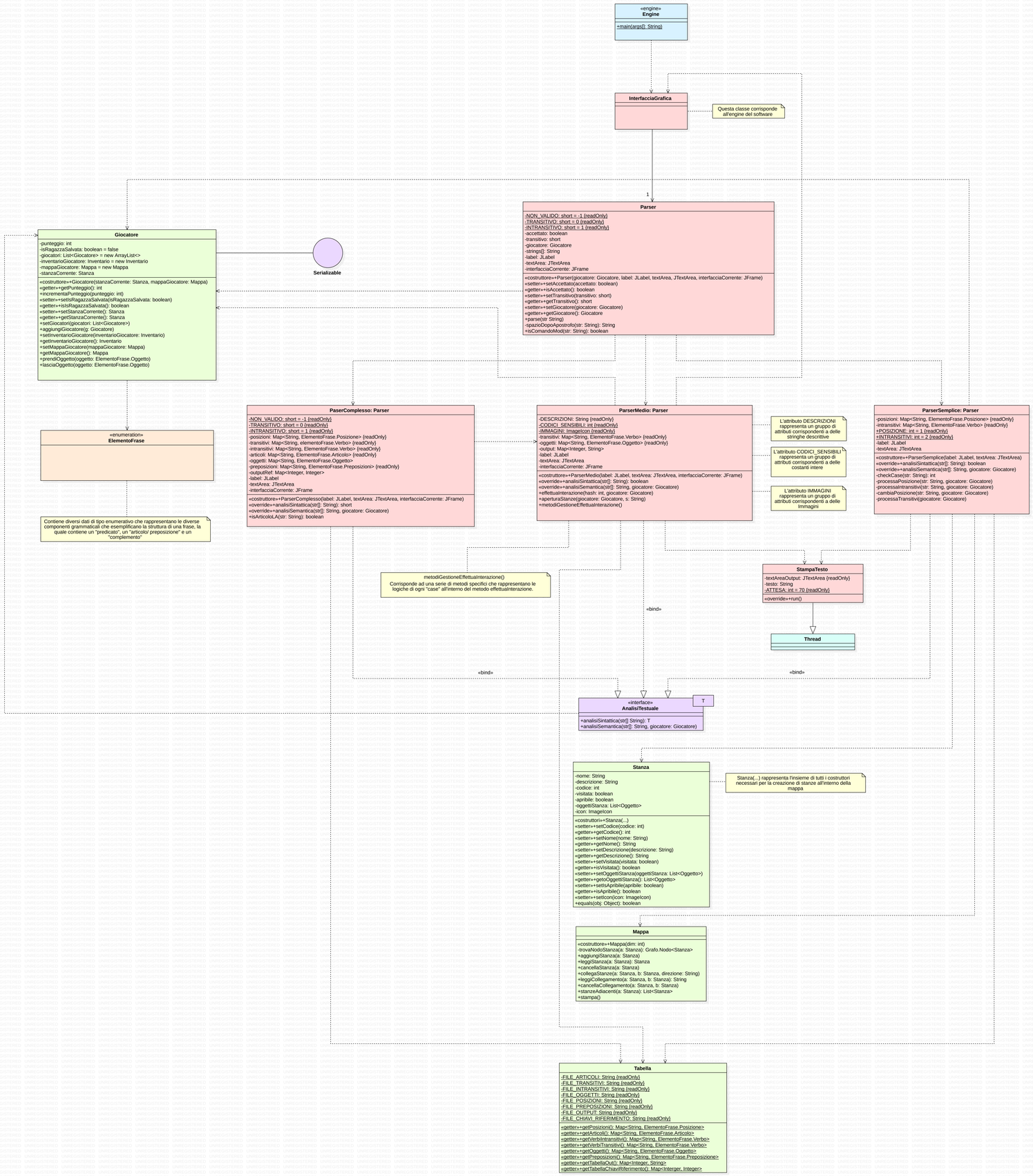
«engine»
Engine
+main(args[]: String)
InterfacciaGrafica
Questa classe corrisponde all'engine del software
1
Parser
-NON_VALIDO: short = -1 {readOnly}
-TRANSITIVO: short = 0 {readOnly}
-INTRANSITIVO: short = 1 {readOnly}
-accettato: boolean
-transitivo: short
-giocatore: Giocatore
-strings[]: String
-label: JLabel
-textArea: JTextArea
-interfacciaCorrente: JFrame
«costruttore»+Parser(giocatore: Giocatore, label: JLabel, textArea, JTextArea, interfacciaCorrente: JFrame)
«setter»+setAccettato(accettato: boolean)
«getter»+isAccettato(): boolean
«setter»+setTransitivo(transitivo: short)
«getter»+getTransitivo(): short
«setter»+setGiocatore(giocatore: Giocatore)
«getter»+getGiocatore(): Giocatore
+parse(str String)
-spazioDopoApostrofo(str: String): String
+isComandoMod(str: String): boolean
Giocatore
-punteggio: int
-isRagazzaSalvata: boolean = false
-giocatori: List<Giocatore> = new ArrayList<>
-inventarioGiocatore: Inventario = new Inventario
-mappaGiocatore: Mappa = new Mappa
-stanzaCorrente: Stanza
«costruttore»+Giocatore(stanzaCorrente: Stanza, mappaGiocatore: Mappa)
«getter»+getPunteggio(): int
+incrementaPunteggio(punteggio: int)
«setter»+setIsRagazzaSalvata(isRagazzaSalvata: boolean)
«getter»+isRagazzaSalvata(): boolean
«setter»+setStanzaCorrente(): Stanza
«getter»+getStanzaCorrente(): Stanza
+setGiocatori(giocatori: List<Giocatore>)
+aggiungiGiocatore(g: Giocatore)
+setInventarioGiocatore(inventarioGiocatore: Inventario)
+getInventarioGiocatore(): Inventario
+setMappaGiocatore(mappaGiocatore: Mappa)
+getMappaGiocatore(): Mappa
+prendiOggetto(oggetto: ElementoFrase.Oggetto)
+lasciaOggetto(oggetto: ElementoFrase.Oggetto)
Serializzable
«enumeration»
ElementoFrase
Contiene diversi dati di tipo enumerativo che rappresentano le diverse componenti grammaticali che esemplificano la struttura di una frase, la quale contiene un "predicato", un "articolo/ preposizione" e un "complemento"
PaserComplesso: Parser
-NON_VALIDO: short = -1 {readOnly}
-TRANSITIVO: short = 0 {readOnly}
-INTRANSITIVO: short = 1 {readOnly}
-posizioni: Map<String, ElementoFrase.Posizione> {readOnly}
-transitivi: Map<String, elementoFrase.Verbo> {readOnly}
-intransitivi: Map<String, ElementoFrase.Verbo> {readOnly}
-articoli: Map<String, ElementoFrase.Articolo> {readOnly}
-oggetti: Map<String, ElementoFrase.Oggetto>
-preposizioni: Map<String, ElementoFrase.Preposizioni> {readOnly}
-outputRef: Map<Integer, Integer>
-label: JLabel
-textArea: JTextArea
-interfacciaCorrente: JFrame
«costruttore»+ParserComplesso(label: JLabel, textArea: JTextArea, interfacciaCorrente: JFrame)
«override»+analisiSintattica(str[]: String): short
«override»+analisiSemantica(str[]: String, giocatore: Giocatore)
+isArticoloLA(str: String): boolean
ParserMedio: Parser
-DESCRIZIONI: String {readOnly}
-CODICI_SENSIBILI: int {readOnly}
-IMMAGINI: ImageIcon {readOnly}
-transitivi: Map<String, ElementoFrase.Verbo> {readOnly}
-oggetti: Map<String, ElementoFrase.Oggetto> {readOnly}
-output: Map<Integer, String>
-label: JLabel
-textArea: JTextArea
-interfacciaCorrente: JFrame
«costruttore»+ParserMedio(label: JLabel, textArea: JTextArea, interfacciaCorrente: JFrame)
«override»+analisiSintattica(str[]: String): boolean
«override»+analisiSemantica(str[]: String, giocatore: Giocatore)
+effettuaInterazione(hash: int, giocatore: Giocatore)
+aperturaStanze(giocatore: Giocatore, s: String)
+metodiGestioneEffettuaInterazione()
L'attributo DESCRIZIONI rappresenta un gruppo di attributi corrispondenti a delle stringhe descrittive
L'attributo CODICI_SENSIBILI rappresenta un gruppo di attributi corrispondenti a delle costanti intere
L'attributo IMMAGINI rappresenta un gruppo di attributi corrispondenti a delle Immagini
ParserSemplice: Parser
-posizioni: Map<String, ElementoFrase.Posizione> {readOnly}
-intransitivi: Map<String, ElementoFrase.Verbo> {readOnly}
+POSIZIONE: int = 1 {readOnly}
+INTRANSITIVI: int = 2 {readOnly}
-label: JLabel
-textArea: JTextArea
«costruttore»+ParserSemplice(label: JLabel, textArea: JTextArea)
«override»+analisiSintattica(str[]: String): boolean
«override»+analisiSemantica(str[]: String, giocatore: Giocatore)
-checkCase(str: String): int
-processaPosizione(str: String, giocatore: Giocatore)
-processaIntransitivi(str: String, giocatore: Giocatore)
-cambiaPosizione(str: String, giocatore: Giocatore)
-processaTransitivi(giocatore: Giocatore)
metodiGestioneEffettuaInterazione()
Corrisponde ad una serie di metodi specifici che rappresentano le logiche di ogni "case" all'interno del metodo effettuaInterazione.
StampaTesto
-textAreaOutput: JTextArea {readOnly}
-testo: String
-ATTESA: int = 70 {readOnly}
«override»+run()
Thread
«bind»
«bind»
«bind»
«interface»
AnalisiTestuale
T
+analisiSintattica(str[] String): T
+analisiSemantica(str[]: String, giocatore: Giocatore)
Stanza
-nome: String
-descrizione: String
-codice: int
-visitata: boolean
-apribile: boolean
-oggettiStanza: List<Oggetto>
-icon: ImageIcon
«costruttori»+Stanza(...)
«setter»+setCodice(codice: int)
«getter»+getCodice(): int
«setter»+setNome(nome: String)
«getter»+getNome(): String
«setter»+setDescrizione(descrizione: String)
«getter»+getDescrizione(): String
«setter»+setVisitata(visitata: boolean)
«getter»+isVisitata(): boolean
«setter»+setOggettiStanza(oggettiStanza: List<Oggetto>)
«getter»+getoOggettiStanza(): List<Oggetto>
«setter»+setIsApribile(apribile: boolean)
«getter»+isApribile(): boolean
«setter»+setIcon(icon: ImageIcon)
+equals(obj: Object): boolean
Stanza(...) rappresenta l'insieme di tutti i costruttori necessari per la creazione di stanze all'interno della mappa
Mappa
«costruttore»+Mappa(dim: int)
-trovaNodoStanza(a: Stanza): Grafo.Nodo<Stanza>
+aggiungiStanza(a: Stanza)
+leggiStanza(a: Stanza): Stanza
+cancellaStanza(a: Stanza)
+collegaStanze(a: Stanza, b: Stanza, direzione: String)
+leggiCollegamento(a: Stanza, b: Stanza): String
+cancellaCollegamento(a: Stanza, b: Stanza)
+stanzeAdiacenti(a: Stanza): List<Stanza>
+stampa()
Tabella
-FILE_ARTICOLI: String {readOnly}
-FILE_TRANSITIVI: String {readOnly}
-FILE_INTRANSITIVI: String {readOnly}
-FILE_OGGETTI: String {readOnly}
-FILE_POSIZIONI: String {readOnly}
-FILE_PREPOSIZIONI: String {readOnly}
-FILE_OUTPUT: String {readOnly}
-FILE_CHIAVI_RIFERIMENTO: String {readOnly}
+getter+getPosizioni(): Map<String, ElementoFrase.Posizione>
+getter+getArticoli(): Map<String, ElementoFrase.Articolo>
+getter+getVerbiIntransitivi(): Map<String, ElementoFrase.Verbo>
+getter+getVerbiTransitivi(): Map<String, ElementoFrase.Verbo>
+getter+getOggetti(): Map<String, ElementoFrase.Oggetto>
+getter+getPreposizioni(): Map<String, ElementoFrase.Preposizione>
+getter+getTabellaOut(): Map<Integer, String>
+getter+getTabellaChiaviRiferimento(): Map<Interger, Integer>