

Τεχνολογία Λογισμικού

1ο ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ

domain-model-v0.1

Ονοματεπώνυμο	Αριθμός μητρώου	Έτος φοίτησης
Παναγόπουλος Ευστάθιος	1072571	6ο
Δέμης Μιχαήλ	1080958	6ο
Μυλωνάς Ανδρέας	1084679	5ο
Κλαυδιανός Ευθύμιος	1072592	6ο
Γιαλένιος Αριστείδης	1072556	6ο

Η κυρίες κλάσης του παιχνιδιού

- **ΠΑΙΧΝΙΔΙ:** Οντότητα που εκπροσωπεί τη συνολική ροή και κατάσταση του παιχνιδιού. Περιλαμβάνει όλους τους παίκτες, τον χάρτη, το ζάρι και τις πληροφορίες για τον ενεργό παίκτη.
- **ΠΑΙΚΤΗΣ:** Οντότητα που περιγράφει τα χαρακτηριστικά κάθε παίκτη. Περιλαμβάνει το όνομα, τους πόντους νίκης, το απόθεμα αγαθών που διαθέτει, τις κάρτες μαγείας, καθώς και τις κατασκευές του (σπίτια, πολυκατοικίες, δρόμους).
- **ΑΠΟΘΕΜΑ ΑΓΑΘΩΝ:** Οντότητα που αναπαριστά τα διαθέσιμα αγαθά ενός παίκτη. Περιέχει ποσότητες από κάθε τύπο πρώτης ύλης, όπως δέντρο, πηλό, κριθάρι, κασίκι και βράχο.
- **ΔΡΟΜΟΣ:** Οντότητα που αντιστοιχεί σε μια σύνδεση δύο τοποθεσιών πάνω στον χάρτη. Είναι κατασκευή που ανήκει σε παίκτη και μπορεί να συμβάλει στην απόκτηση πόντων.
- **ΣΠΙΤΙ:** Οντότητα που παριστά ένα απλό οικοδόμημα παίκτη τοποθετημένο σε συγκεκριμένη τοποθεσία. Μπορεί να αναβαθμιστεί σε πολυκατοικία.
- **ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑ:** Αναβαθμισμένη μορφή του σπιτιού. Παράγει διπλά αγαθά για τον παίκτη και συνεισφέρει περισσότερο στους πόντους νίκης.
- **ΚΑΡΤΑ ΜΑΓΕΙΑΣ:** Οντότητα που περιγράφει ειδικές κάρτες που μπορούν να προσφέρουν στρατηγικά πλεονεκτήματα στον παίκτη.
- **ΧΑΡΤΗΣ:** Η επιφάνεια παιχνιδιού που αποτελείται από περιοχές, τοποθεσίες και λιμάνια. Διαμορφώνεται κατά την έναρξη.
- **ΠΕΡΙΟΧΗ:** Τμήμα του χάρτη που μπορεί να παράγει αγαθά όταν ενεργοποιηθεί από τη ρίψη του κατάλληλου αριθμού ζαριού. Έχει τύπο αγαθού και θέση.
- **ΛΙΜΑΝΙ:** Οντότητα πάνω στον χάρτη που επιτρέπει στον παίκτη να κάνει θαλάσσιο εμπόριο με ειδικούς όρους (2:1 ή 3:1), ανάλογα με τον τύπο λιμανιού.
- **ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ:** Σημείο πάνω στον χάρτη με συντεταγμένες (x, y). Χρησιμοποιείται από δρόμους, κτήρια και λιμάνια για να δηλώσουν τη θέση τους.
- **ΣΥΝΑΛΛΑΓΗ:** Αντιπροσωπεύει την ανταλλαγή αγαθών μεταξύ παικτών. Περιλαμβάνει τον αποστολέα, τον παραλήπτη και τη λίστα των αγαθών που διακινούνται.

