

Τεχνολογία Λογισμικού

4ο ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ

domain-model-v1.0

"Χτίσε την Αποικία Σου"

Ονοματεπώνυμο	Αριθμός μητρώου	Έτος φοίτησης
Παναγόπουλος Ευστάθιος	1072571	6ο
Δέμης Μιχαήλ	1080958	6ο
Μυλωνάς Ανδρέας	1084619	5ο
Κλαυδιανός Ευθύμιος	1072592	6ο
Γιαλένιος Αριστείδης	1072556	6ο

Η κυρίες κλάσης του παιχνιδιού

- **GAME**: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.
- **PLAYER**: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)
- **RESOURCE INVENTORY**:Οντότητα που αναπαριστά τα διαθέσιμα αγαθά ενός παίκτη. Περιέχει ποσότητες από κάθε τύπο πρώτης ύλης, όπως δέντρο, πηλό, κριθάρι, κασίκι και βράχο.
- **ROAD**:Οντότητα που αντιστοιχεί σε μια σύνδεση δύο τοποθεσιών πάνω στον χάρτη. Είναι κατασκευή που ανήκει σε παίκτη και μπορεί να συμβάλει στην απόκτηση πόντων.
- **SETTLEMENT**:Οντότητα που παριστά ένα απλό οικοδόμημα παίκτη τοποθετημένο σε συγκεκριμένη τοποθεσία. Μπορεί να αναβαθμιστεί σε πολυκατοικία.
- **CITY**:Αναβαθμισμένη μορφή του σπιτιού. Παράγει διπλά αγαθά για τον παίκτη και συνεισφέρει περισσότερο στους πόντους νίκης.
- **MAGIC CARD**:Οντότητα που περιγράφει ειδικές κάρτες που μπορούν να προσφέρουν στρατηγικά πλεονεκτήματα στον παίκτη.
- **MAP**:Η επιφάνεια παιχνιδιού που αποτελείται από περιοχές, τοποθεσίες και λιμάνια. Διαμορφώνεται κατά την έναρξη.
- **REGION**:Τμήμα του χάρτη που μπορεί να παράγει αγαθά όταν ενεργοποιηθεί από τη ρίψη του κατάλληλου αριθμού ζαριού. Έχει τύπο αγαθού και θέση.
- **PORT**: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.
- **LOCATION**:Σημείο πάνω στον χάρτη με συντεταγμένες (x, y). Χρησιμοποιείται από δρόμους, κτήρια και λιμάνια για να δηλώσουν τη θέση τους.

- **TRANCASSION:** Αντιπροσωπεύει την ανταλλαγή αγαθών μεταξύ παικτών. Περιλαμβάνει τον αποστολέα, τον παραλήπτη και τη λίστα των αγαθών που διακινούνται.
- **DICE:** Οντότητα που καθορίζει την τυχαιότητα στον γύρο ενός παίκτη. Η ρίψη του ζαριού ενεργοποιεί περιοχές του χάρτη με βάση τον αριθμό που θα φέρει
- **ALLIANCE:** Οντότητα που αναπαριστά μια προσωρινή συμμαχία μεταξύ δύο ή περισσότερων παικτών. Περιλαμβάνει τους συμμετέχοντες παίκτες, τη διάρκεια ισχύος της συμμαχίας και πληροφορία για το αν είναι ενεργή
- **TRADE BLOCKADE:** Οντότητα η οποία εμποδίζει έναν συγκεκριμένο αντίπαλο από το να εμπορεύεται. Περιλαμβάνει τον στόχο του αποκλεισμού, τη διάρκειά του και το αν βρίσκεται σε ισχύ

