UML class

Mykola Toropov | November 5, 2020

<<interface>>
Item

+ use(Pokemon : p) : void

Uses

Uses

PowerPointRefill

- count : int

+ powerPointRefill()
+ getCount() : int
+ use(p : Pokemon) : void

HealthPotion

- count : int

+ HealthPotion()
+ getCount() : int
+ use(p : Pokemon) : void

Player

pokemon : Pokemon
#items : item

+player(pokemon : Pokemon, items : item)

+getPokemon() : Pokemon
+getItem() : Item
+run() : void
+getName() : String

Pokemon

health : int
powerPoints : int
name : String
type : String
attacks : String[]
tf : Boolean

+Pokemon(health : int, powerPoints : int, name : String, type : String, attacks : String[], tf: Boolean)

+ setName(name : String) : void
+ setType(type : String) : void
+ setHealth(health : int) : void
+ setPowerPoints(powerPoints : int) : void
+ setAttacks(attacks : String[])
+ getName() : String
+ getType() : String
+ getHealth() : int
+ getPowerPoints() : int
+ getAttacks() : String[]
+ speak() : void
+ attack(other : Pokemon, tf : Boolean)

Realizes

Realizes

Realizes

Realizes

ComputerPlayer

name : String

+ComputerPlayer(pokemon : Pokemon, items : Item, name : String)
+ getName() : String
+ getPokemon() : Pokemon
+getItem() : Item
+ run() : void

HumanPlayer

name : String

+HumanPlayer(pokemon : Pokemon, items : Item, name : String)
+ getName() : String
+ getPokemon() : Pokemon
+getItem() : Item
+ run() : void

Pikachu

+Pikachu()
+pikachuAttacks() : String[]
+speak() : void
+attack(other : Pokemon, tf : Boolean) : void

Squirtle

+Squirtle()
+squirtleAttacks() : String[]
+speak() : void
+attack(other : Pokemon, tf : Boolean) : void