类：

游戏类（整个游戏在初始化需保存的数据）：  
 1.需要保存一个全部的道路信息数组**（用于做游戏能否建造道路的游戏规则的判定）**

2.需要保存顶点的全部信息数组**（用于做是否能建筑村庄的规则判定，及获取获得资源的所需信息）**

3.需要保存六边形的全部信息数组**（仅游戏初始化之用）**

4.需要保存角色信息数组 **（关联到游戏的很多东西）**

角色类：

属性：

1. 拥有的资源数组。 （资源数组变动产生于以下情况 1.交易 2.丢色子 3.建筑 4.卡牌**（我不懂，不知道是否有此类型卡牌会影响资源）** ）
2. 拥有的建筑数组 （此类用来丢色子后找到能够增加资源的建筑，即找到建筑->顶点下标(顶点)->找到**自定义结构体**中数量与色子点数相同的来增加资源）

分为（村庄，城市，道路）

1. 拥有卡牌数组 （此用于卡牌规则中）
2. 拥有以下属性简单类型的属性

1．积分 （判断游戏胜负） 2.拥有卡片数量 3.积分卡片数量 **(这里还需要补充)**

六边形类：**（感觉在游戏的整个逻辑，仅初始化会用到）**

属性：

1. 所拥有的顶点数组
2. 资源的枚举类型
3. 资源的数量

建筑基类：

**（继承类）**村庄类：

属性：

1. 顶点的下标 （用于在增加资源的时候获取顶点信息）
2. 获得积分

**（继承类）**城市类：

属性：

1. 顶点的下标 （如上）
2. 获得积分

**（继承类）**道路类：

属性：

1. 道路的起始顶点
2. 道路的终止顶点
3. 所属玩家**（？考虑是否需要这个属性，是否冗余）**

顶点类：

属性：

1.被哪个玩家所占领标志。（或为0，记为未占领）（改）

2.所连接的（最多）三个顶点的下标

3.自定义的结构体数组**（改）** [资源枚举类型，数量，强盗标志位]

**（继承类）**Normal:

属性:

无。

**（继承类）**2:1顶点:

属性：

1. 所需资源枚举类型

**（继承类）**3:1：

无

资源枚举类：

属性：

1.枚举类型

卡牌类：