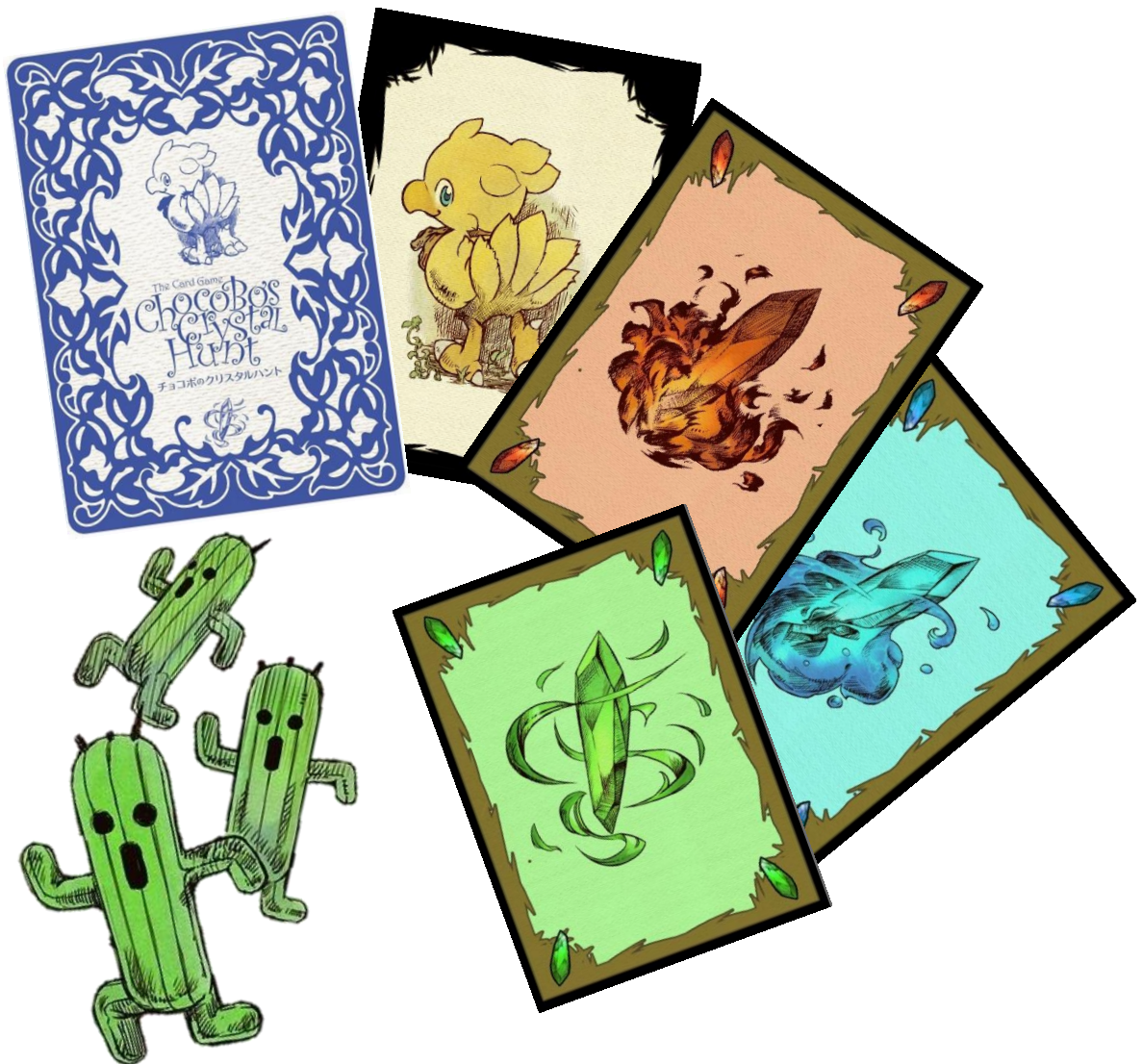


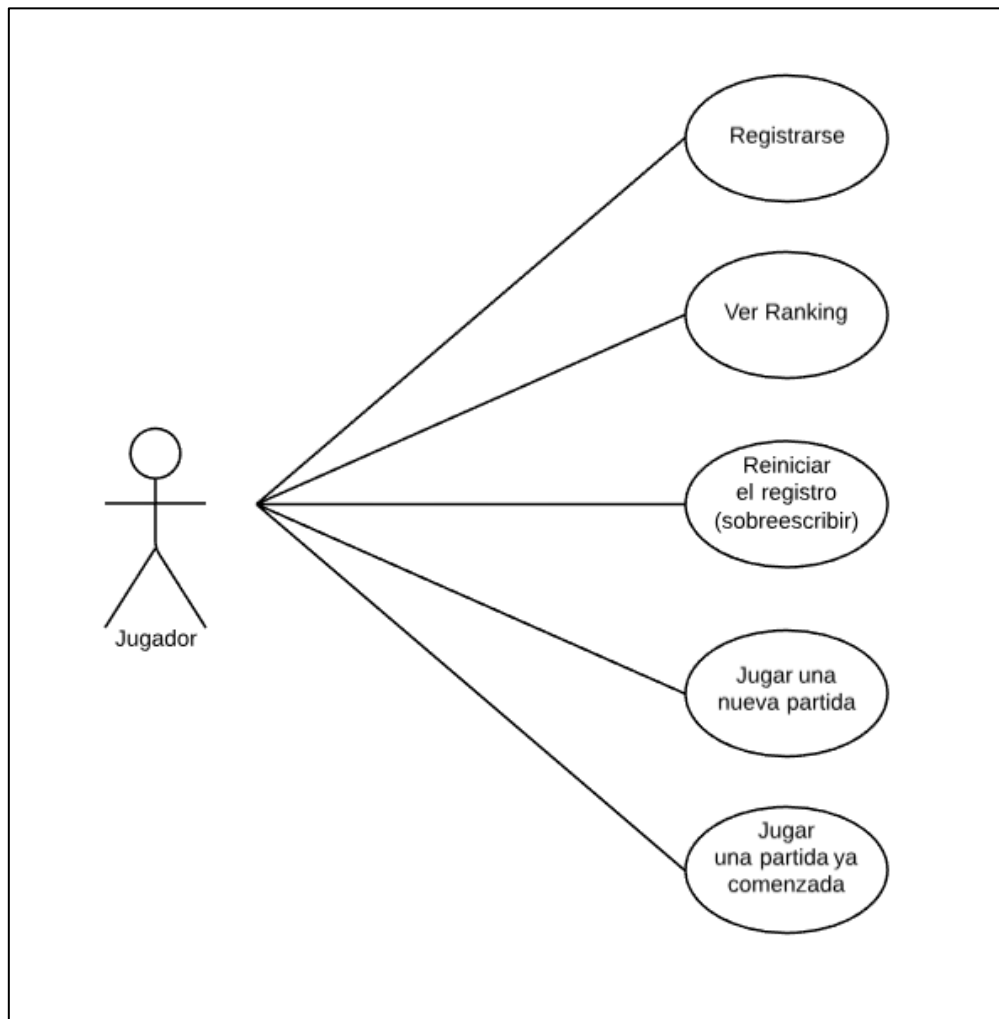
HAMATE

Práctica de POO Mayo 2018



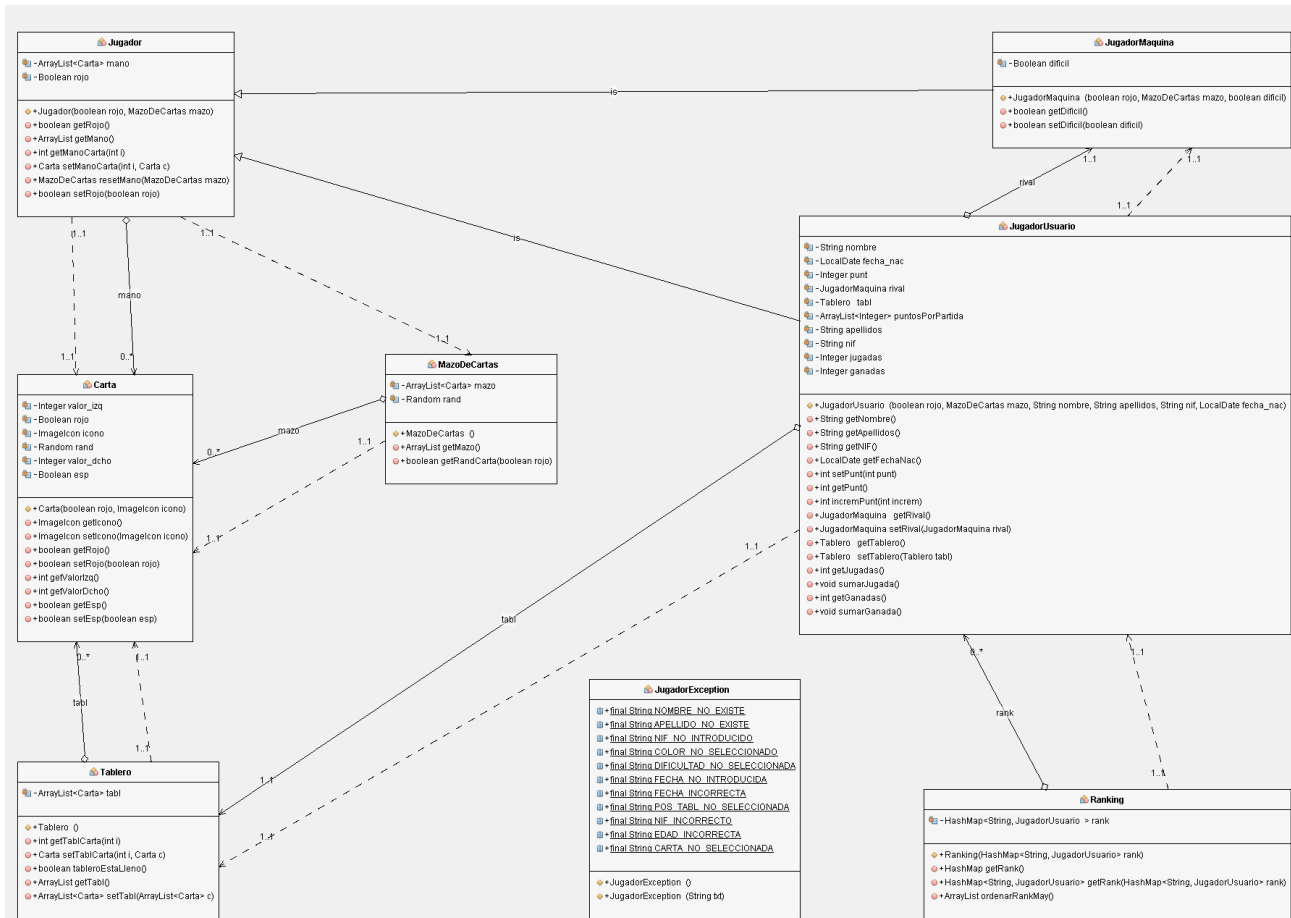
- Grado en Ingeniería Informática curso 2017 - 2018
- Autor: Pérez Álamo, Álvaro. DNI: 06026427-J

1.- DIAGRAMA DE CASOS DE USO:

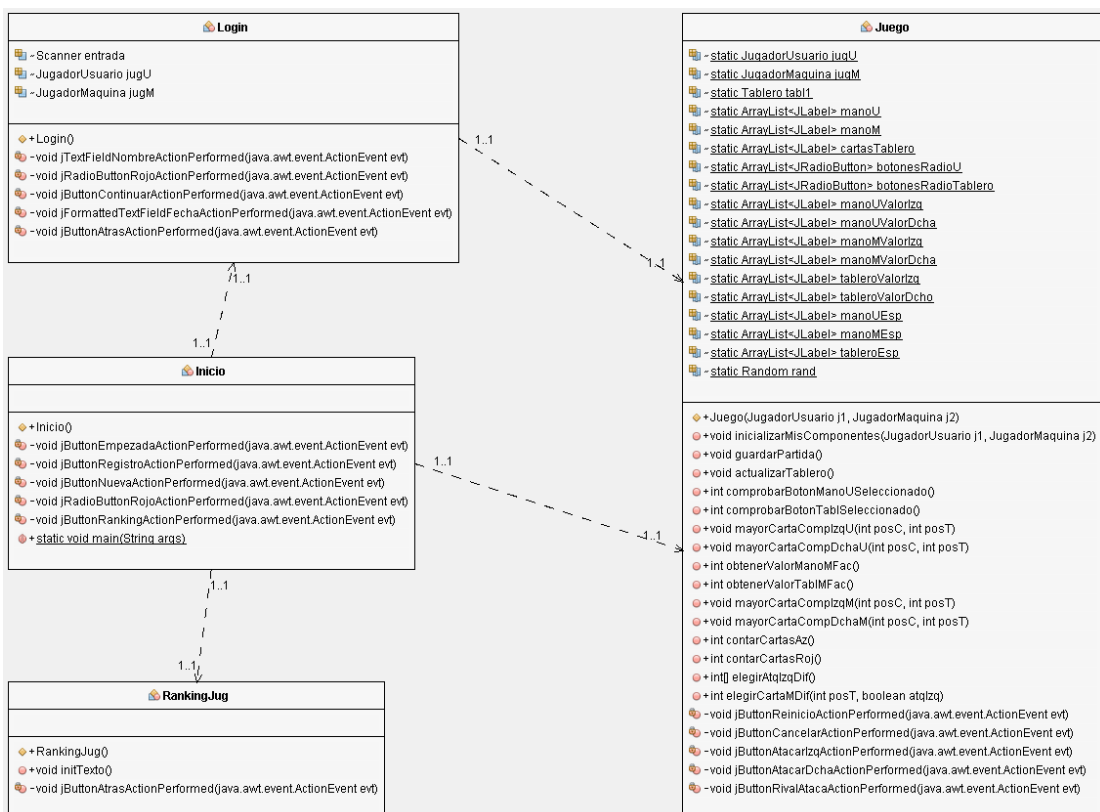


2.- DIAGRAMA DE CLASES (Si se hace zoom se pueden ver bien las letras, le adjunto las imágenes por si acaso)

1. Clases:



2. Interfaces



3.- MANUAL DE USUARIO:

Al abrir el juego aparecerá la pantalla de Inicio, en la cual tenemos varias opciones.

Si hemos entrado por primera vez al juego, deberemos hacer click en el botón “Si aun no estás registrado, haz click aquí” (1). Al hacer click nos llevará a la pantalla de Login (2), donde podremos registrarnos en la base de datos del juego, para no tener que hacerlo en futuras partidas. Si ya estamos registrados, el juego nos avisará de ello, y nos preguntará si deseamos sobre-escribir los datos ya registrados (3).

Si ya estamos registrados, en la pantalla de Inicio (1), tenemos la opción de introducir nuestro DNI y jugar una partida empezada (si no tenemos ninguna el juego nos avisará) o introducir nuestro DNI, el color y la dificultad que queremos y empezar una nueva partida.



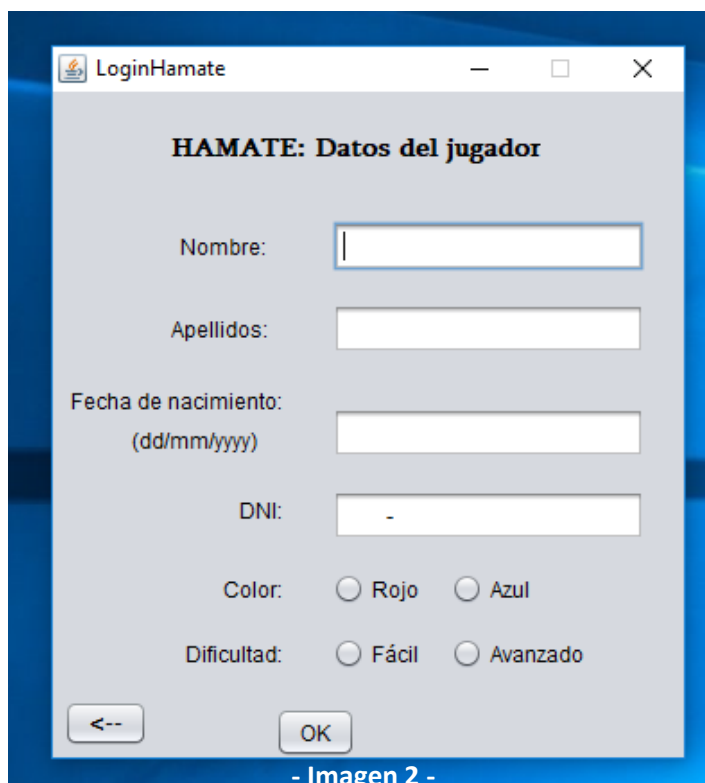
HAMATE: El juego de cartas

- Si ya estás registrado introduce tu DNI:

Color: ☐ Rojo ☐ Azul

Dificultad: ☐ Fácil ☐ Avanzado

- Imagen 1 -



HAMATE: Datos del jugador

Nombre:

Apellidos:

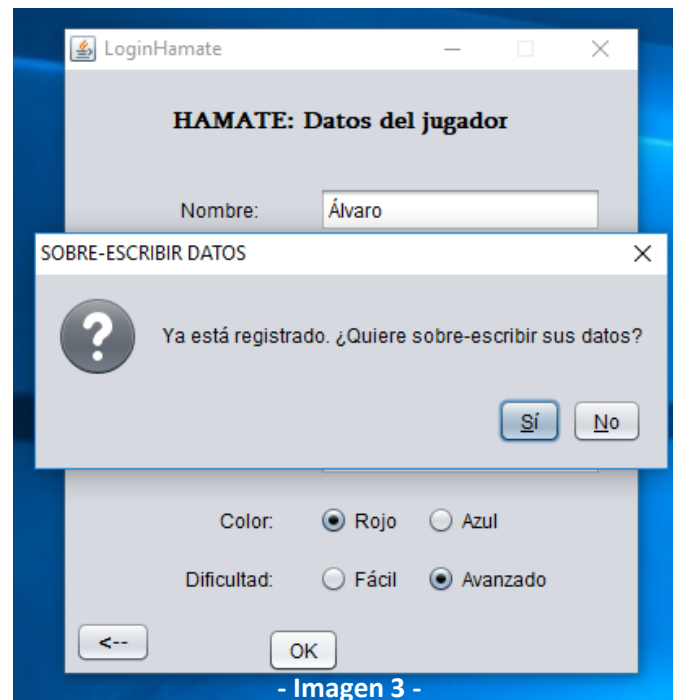
Fecha de nacimiento:

DNI:

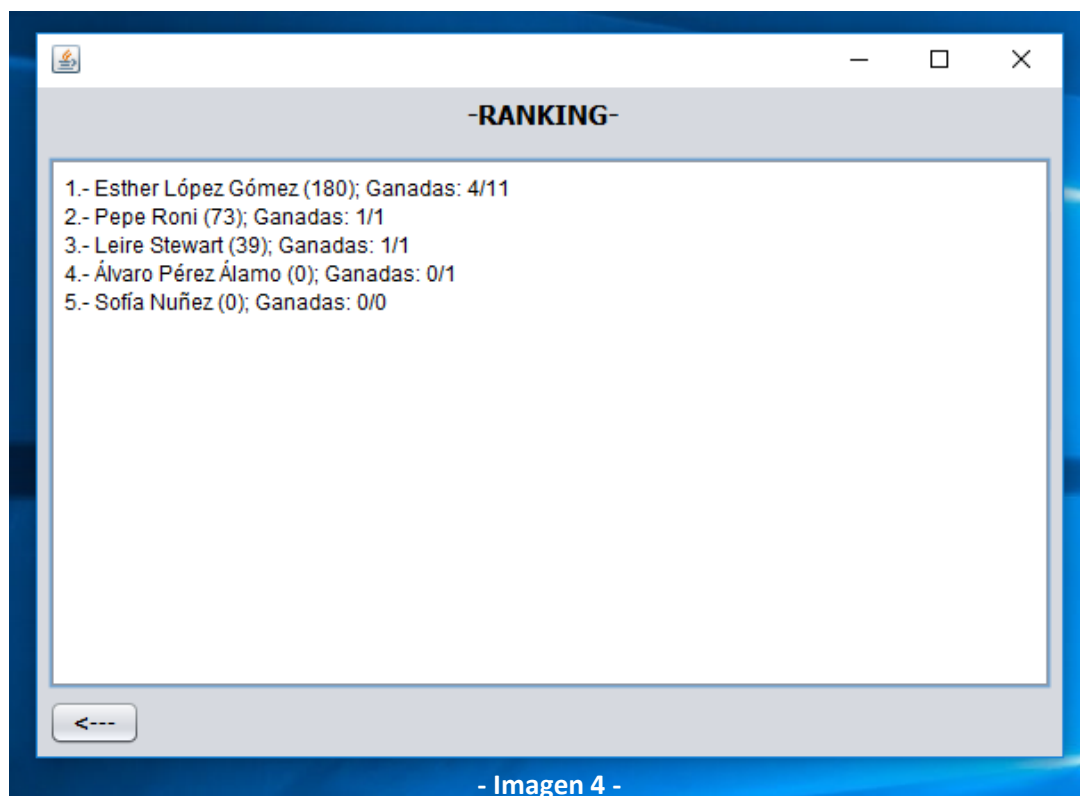
Color: ☐ Rojo ☐ Azul

Dificultad: ☐ Fácil ☐ Avanzado

- Imagen 2 -

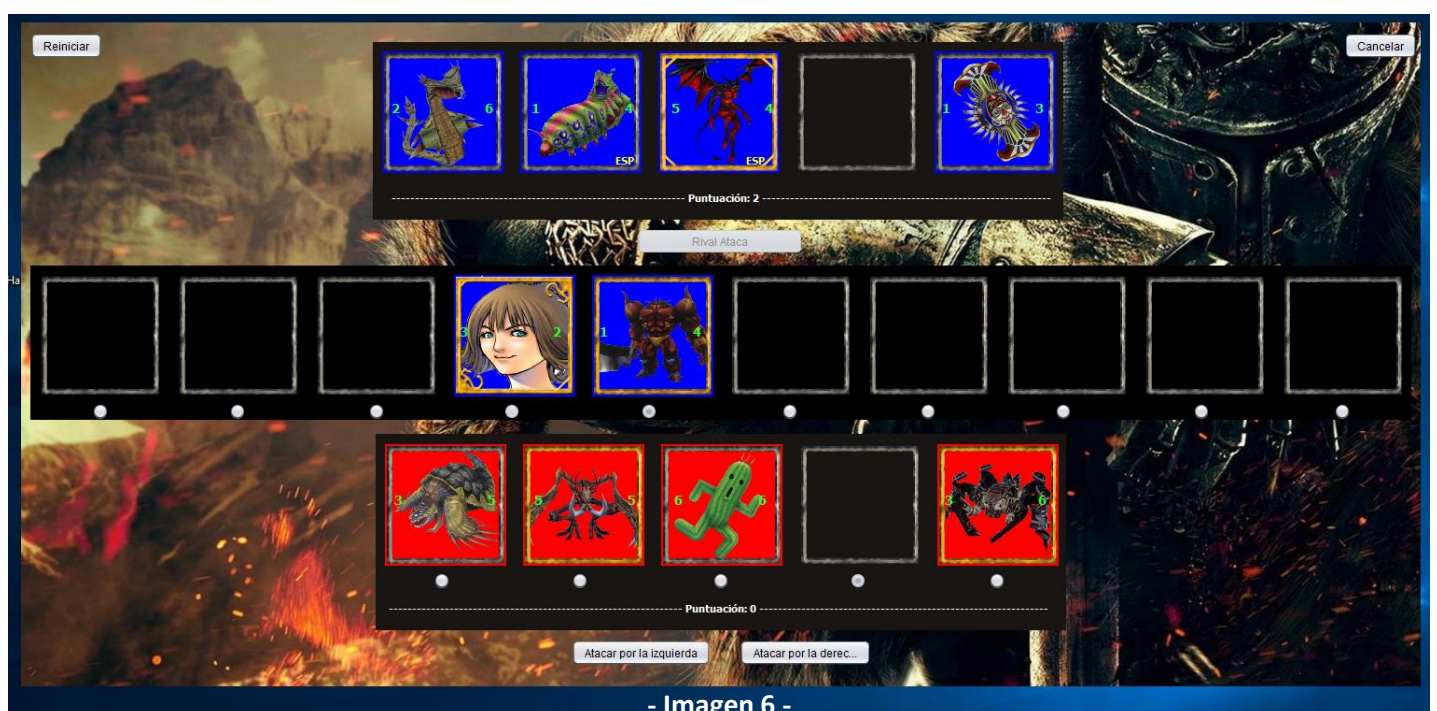
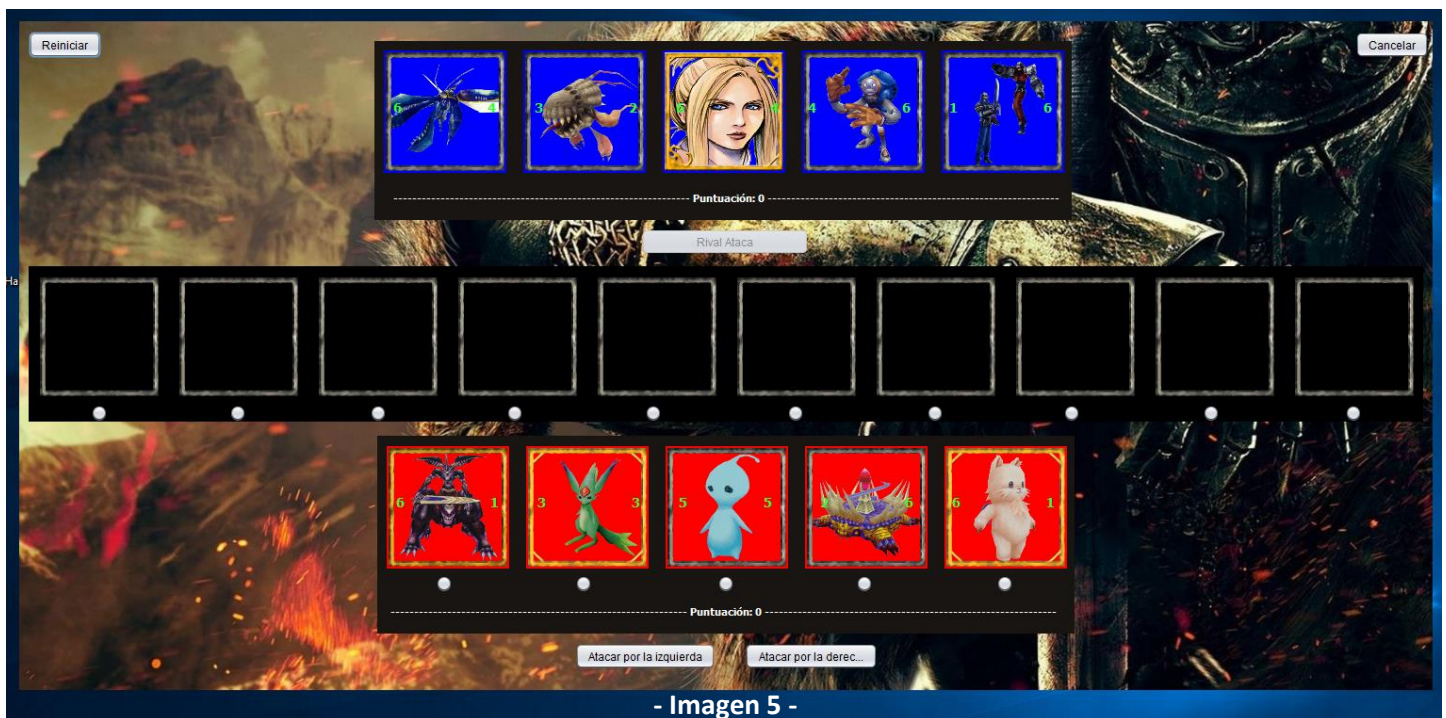


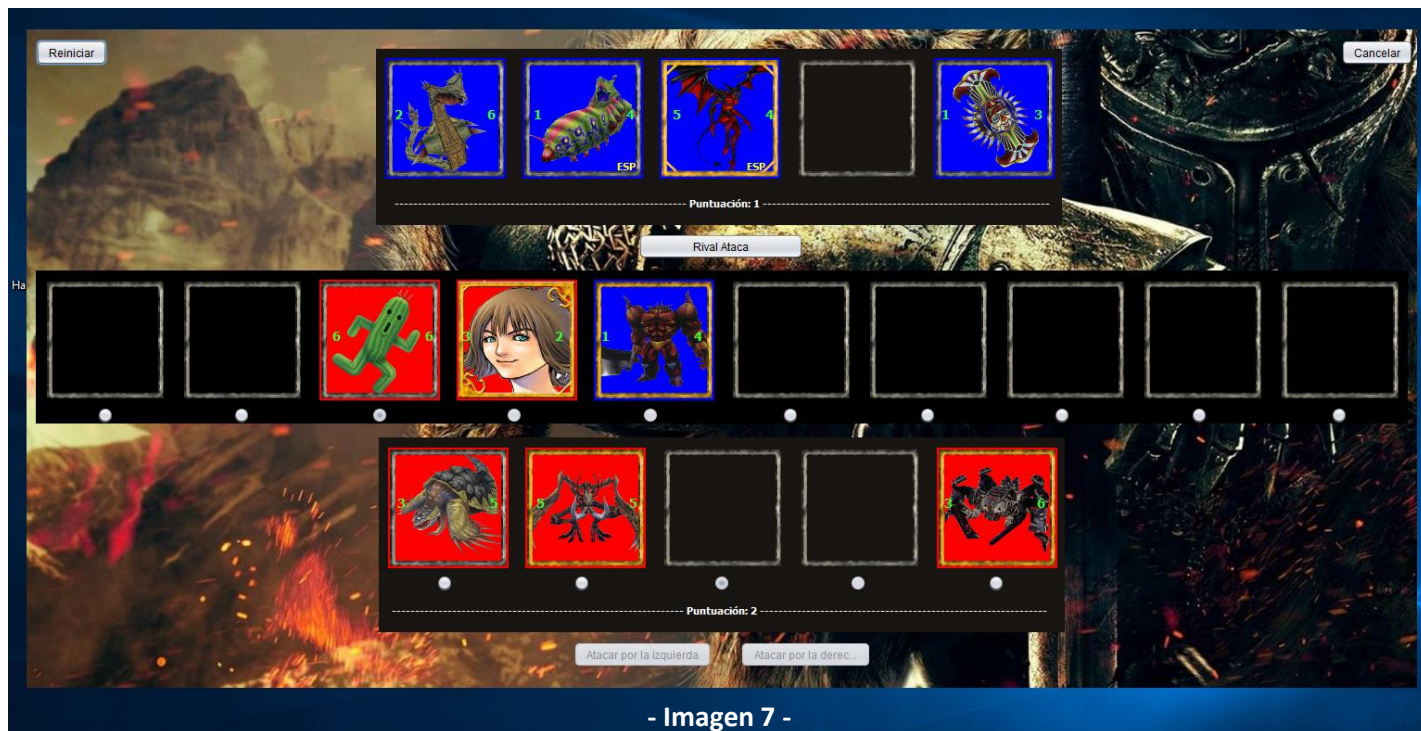
Además de empezar una partida, en Inicio podemos hacer click en el botón de “Ranking” (1) para ver la clasificación por puntos de todos los jugadores registrados. Además, también podemos ver el total de puntos y las partidas ganadas en comparación con las jugadas de cada usuario (4).



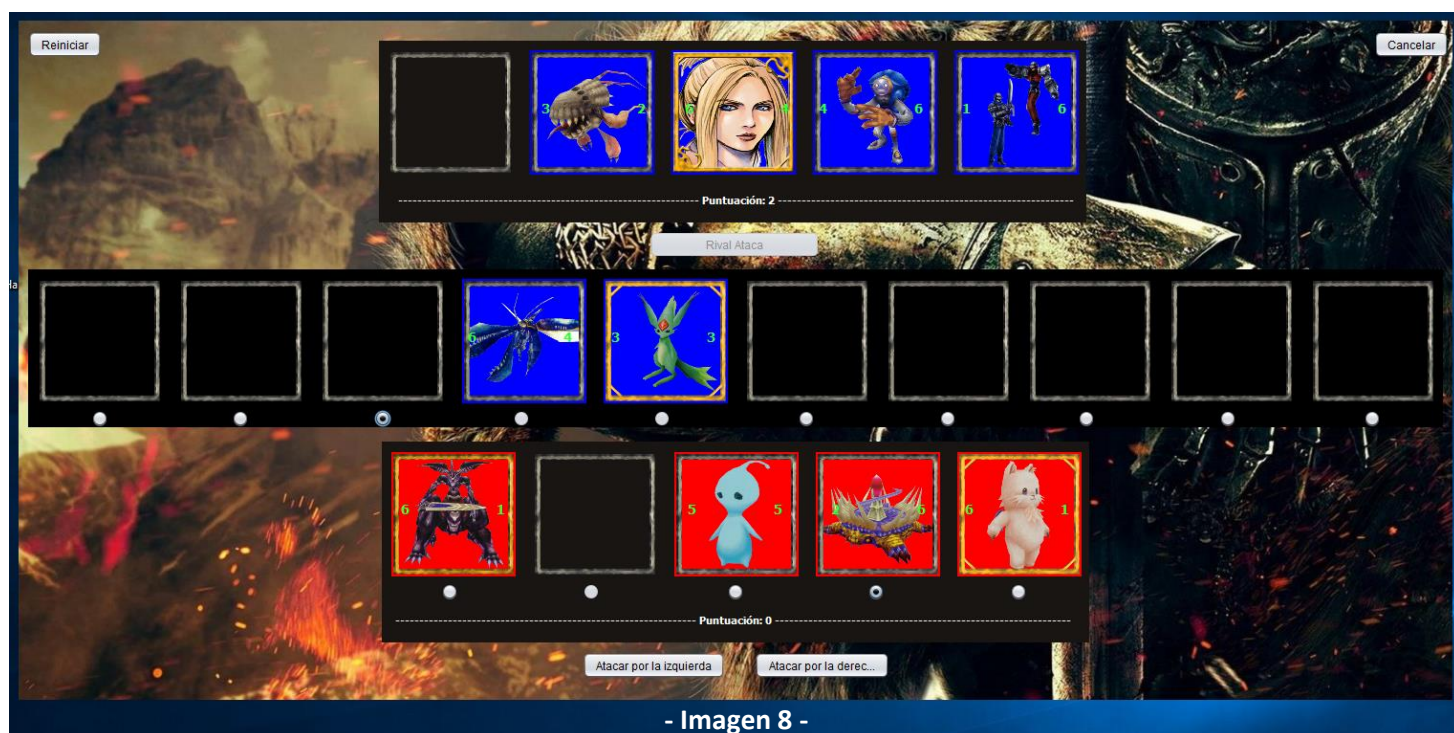
Una vez registrados, o habiendo abierto una partida nueva (o ya empezada), nos aparecerá la pantalla del juego, en la que podremos echar una partida contra la máquina (5).

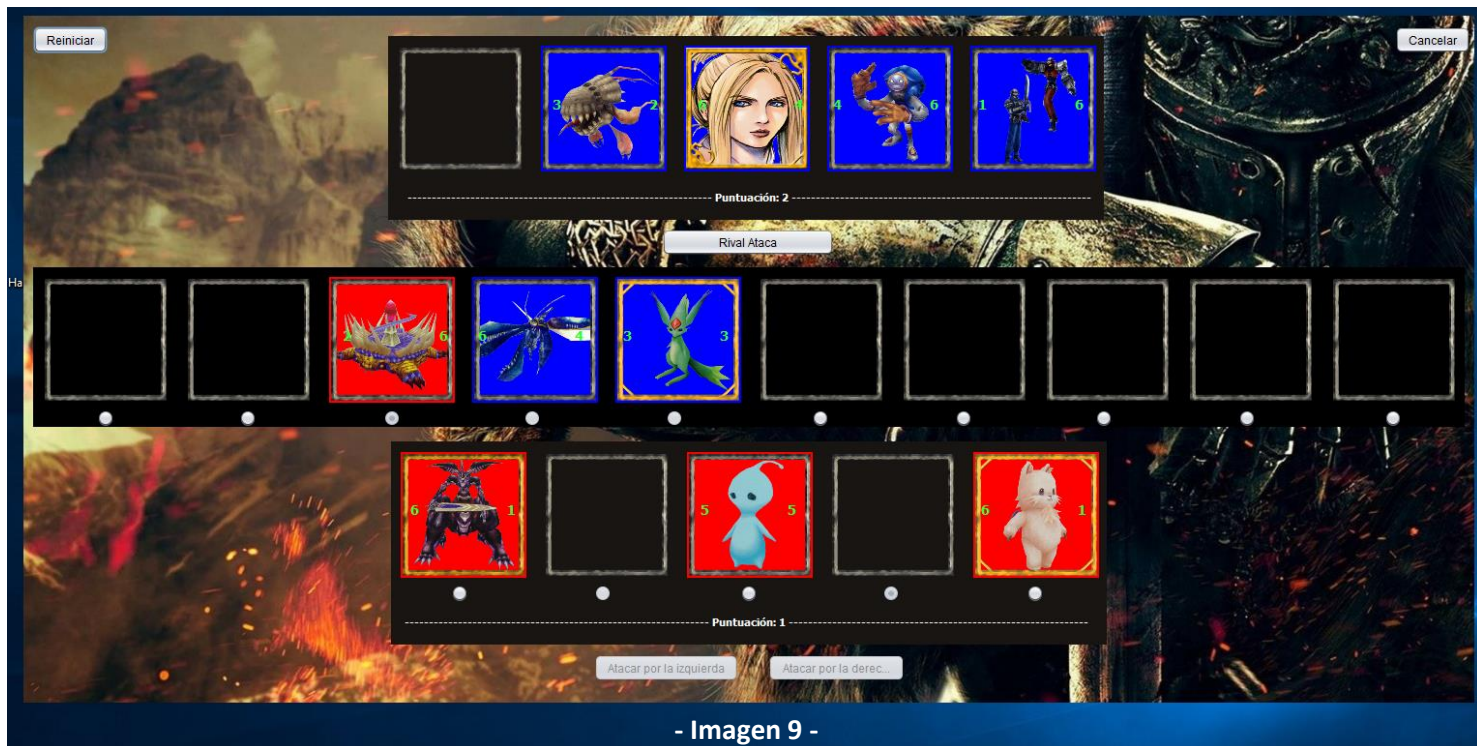
En el juego, cada jugador tiene 5 cartas en su mano, y hay 10 huecos para colocarlas en el tablero. Siempre empieza el usuario, colocando una carta donde quiera. El objetivo principal del juego es quedarse con el máximo número de cartas posibles, y de esta manera se gana la partida. Para convertir cartas del enemigo a nuestro color y hacerlas nuestras, tenemos que fijarnos en los valores que tienen las cartas a los lados. Si atacamos por la derecha con nuestra carta, esta atacará a la carta que tenga a la derecha (si es nuestra también, no se atacan), y si el valor derecho de nuestra carta es mayor que el izquierdo de la carta del rival, la carta del rival tomará nuestro color y se hará nuestra. Lo mismo sucede al atacar por la izquierda, si el valor izquierdo de la carta que colocamos es mayor que el valor derecho de la carta del rival, esta se convertirá a nuestro color (6 y 7).





En el caso de que los valores sean iguales, ambas cartas quedarán con sus colores (8 y 9). De la misma forma funciona para nuestro rival.





Una vez terminada la partida, el juego automáticamente (en el caso de que ganemos) nos sumará la puntuación obtenida en esta, que se calcula sumando los valores de las cartas de nuestro color en el tablero, teniendo también en cuenta que los valores de las cartas especiales (10) suman el doble. Podemos ver nuestra puntuación total en el ranking.

