

DIAGRAMA MODELO DE DOMINIO.

JÁBEGA

TEAM



ÍNDICE

	Páginas
Datos de grupo:	1
Integrantes del grupo	1
Sección 1:	1
Introducción	1
Sección 2:	2-4
Diagrama de clases	2-4

Integrantes

Nombre: Iván Díaz García, Correo: ivandiazuni@gmail.com

Nombre: Ángel Campos Salido, Correo: angelcamsal06@uma.es

Nombre: Adrian Fernandez Vera, Correo: adrianfeve@gmail.com

Nombre: Alberto Sánchez Aparicio, Correo: albertoalual03@gmail.com

Nombre: Youcef Abi Ruiz, Correo: youcefatbi@uma.es

Nombre: Manuel Ruiz Campos, Correo: manuelrc@uma.es

Nombre: Antonio Jesús Díaz Plaza, Correo: antoniojesusdiazplaza@gmail.com

Nombre: Ángel Tobaruela Baños, Correo: angeltoba@uma.es

GitHub del grupo: <https://github.com/AngelUma/Jabega-Team>

Trello: <https://trello.com/invite/b/HS2u7KpC/ATTI56f83780148363e6d7423866ae20a00b3D028E4F/ingenieria-del-software-jabega-team>

INTRODUCCIÓN - Sección 1

En esta captura del Visual Paradigm, mostramos el diagrama de clases en el que se ven todas las clases y sus relaciones que usaremos para nuestro programa.

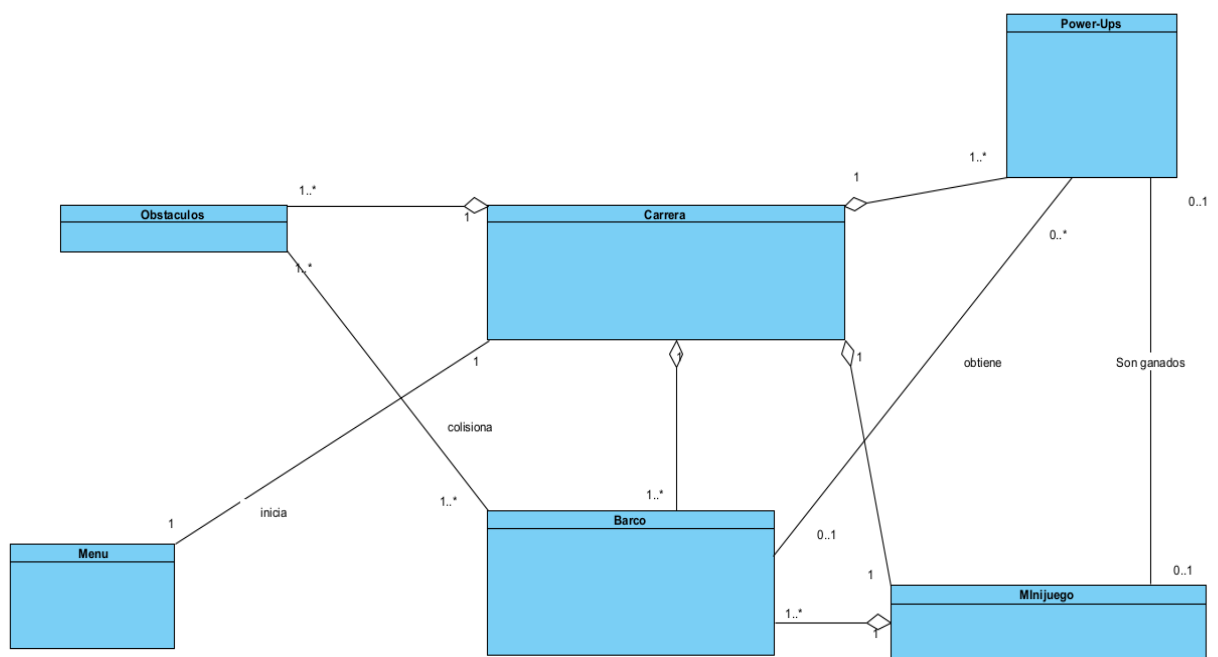


DIAGRAMA DE CLASES -

Sección 2

Estos son los atributos y métodos que vamos a incluir en las clases:

Obstáculo

Atributos:

- aspecto:
- tamaño
- ubicación
- daño

Método:

- haColisionado()
- aumentaRalentizacion()

Barco

Atributos:

- ID
- aspecto
- velocidad
- resistencia
- manejo

Métodos:

- moverHaciaAdelante(velocidad, aceleración)
- rotar();
- haChocado();

-penalización(velocidad, resistencia);

Carrera

Atributos:

- tuBarco
- barco1
- barco2
- barco3
- meta
- numCarrera
- podio
- obstáculos[]
- powerups[];

Métodos:

- iniciarCarrera(mapa, obstáculos[], tuBarco, barco1, barco2, barco3, power-ups)
- finalizarCarrera(meta, Mapa.locBarco1, Mapa.locBarco2, Mapa.locBarco3, Mapa.locTuBarco)
- mostrarPodio(podio, numCarrera)
- iniciarMinijuego(minijuego, numCarrera)

Minijuego:

Atributos:

- decisión
- barcoElegido
- ganador

Métodos:

- apuesta(decisión, ganador)
- Boost(ganador)

Power-Up:

Atributos:

- aspecto
- duración
- localización

Métodos:

- haColisionado()
- aumentaVelocidad()

Menú:**Atributos:**

- nombreUsuario
- volumen

Métodos:

- iniciarPartida(nombreUsuario)
- silenciarVolumen()
- ponerVolumen()

Relaciones-Sección 3

Encontramos varias relaciones entre todos los diagramas de clase. Estas relaciones son:

Asociación:

Menu-Carrera: Una relación de asociación en el que un menú inicia una carrera.

Barco-PowerUp: Puede que algún barco obtenga o no algún power-up.

Mini-Juego: Se puede ganar o no un power-up si se gana el minijuego.

Barco-Obstáculo: Uno o más barcos colisionan con uno o más objetos.

Agregación:

Obstáculo-Carrera: Uno o varios obstáculos en la carrera.

Barco-Carrera: Uno o varios barcos en una carrera.

PowerUp-Carrera: 1 o varios PowerUps en una carrera.

Minijuego-Carrera: Un minijuego en una carrera.

Barco-Minijuego: Uno o varios barcos en el minijuego.