

DIAGRAMA DE SECUENCIA.

JÁBEGA

TEAM



ÍNDICE

	Páginas
Datos de grupo:	1
Integrantes del grupo	1
Sección 1:	4-4
Diagrama de Secuencia	2-5

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

Trello:

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

Repositorio GitHub:

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

Introducción

En este documento, vamos a profundizar en el diagrama de secuencia que va a seguir nuestro proyecto. Para ello, vamos a adjuntar imágenes del diagrama de secuencia que hemos realizado en Visual Paradigm junto a explicaciones textuales más detalladas para cada una de las diferentes situaciones que han sido contempladas en nuestro diagrama

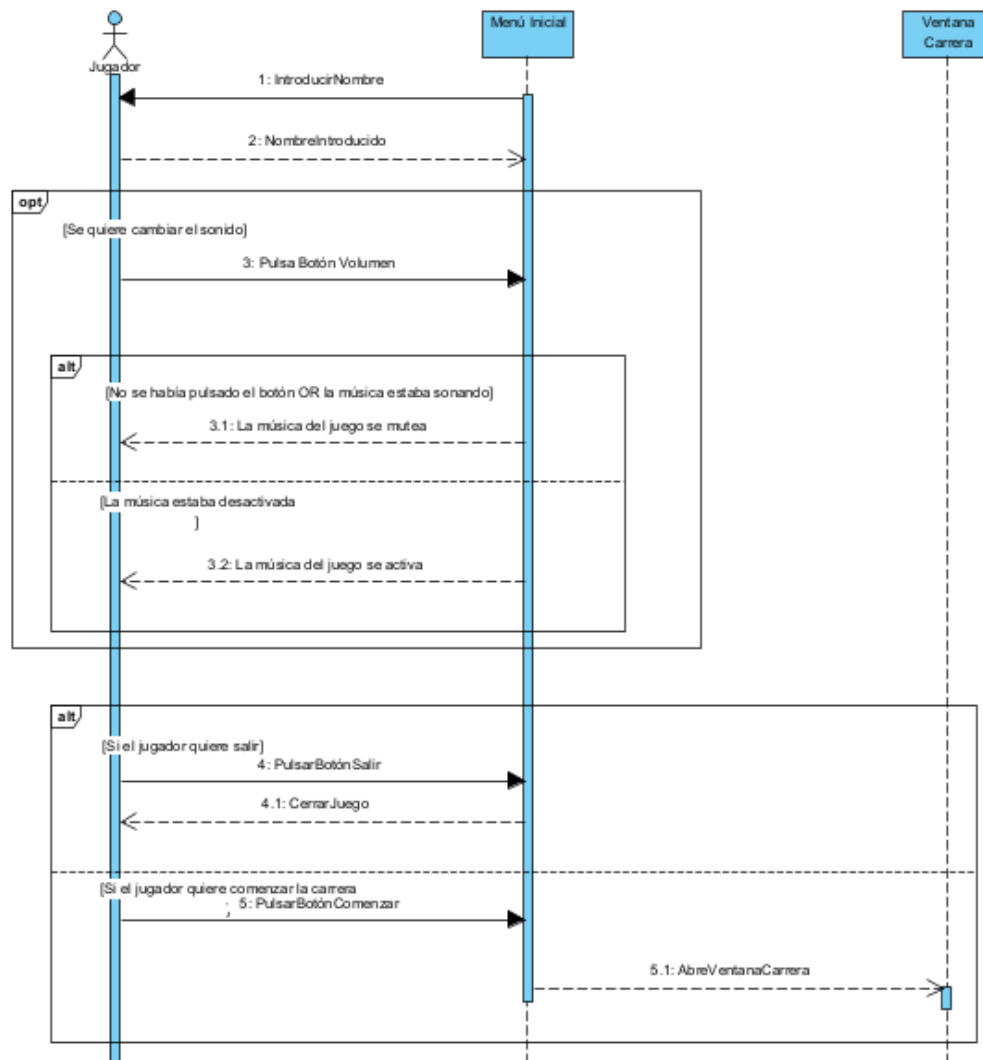
Diagrama de Secuencia

Para poder entender un poco mejor la interacción entre los diferentes objetos del sistema, vamos a explicar por separado con sus diagramas de secuencias, las tres principales situaciones del juego:

- La ventana del menú.
- La ventana de la carrera.
- El minijuego.

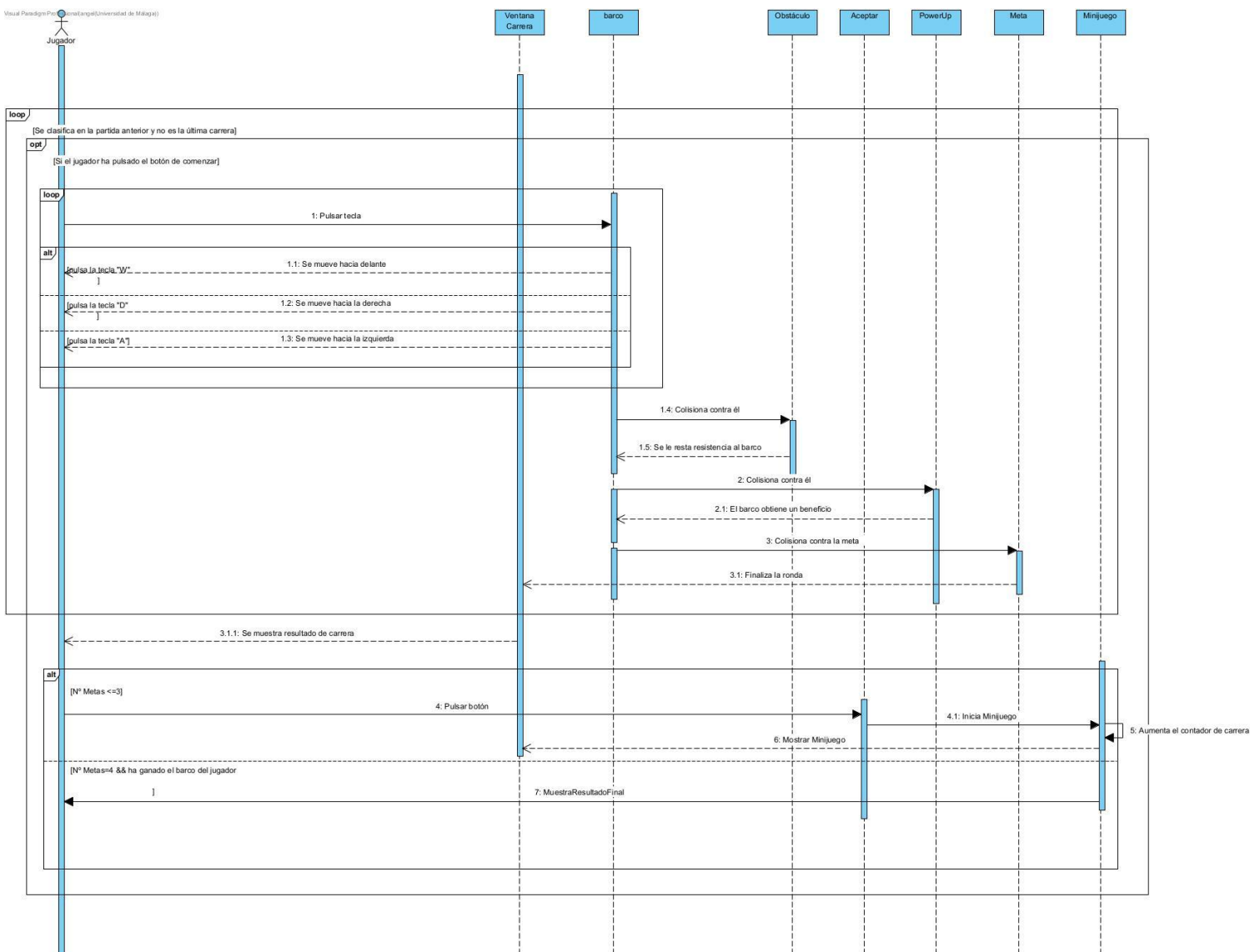
-1º Situación: Ventana Menú

- En esta primera situación nos encontramos en el inicio del juego, en el cual los actores que participan en esta situación son el jugador y el menú del juego.
- La pantalla del menú nos pedirá un nombre para nuestro barco.
- Si al jugador le molesta la música o quiere ponerla puede pulsar el botón de sonido, que actuará de dos maneras, muteando el juego si el sonido estaba activada y activando el sonido si estaba muteado.
- El jugador introduce el nombre. Una vez finalizada esta acción el jugador tiene dos opciones, o puede pulsar el botón “salir” y se cerrará todo el juego, o puede pulsar el botón “comenzar” y se abrirá la pantalla del juego en sí, la ventana de la carrera.



-2º Situación: Ventana Carrera

- En esta segunda situación nos encontramos en una carrera, en el cual los actores que participan en esta situación son el jugador que controla un barco, las 3 cpus que controlan los otros 3 barcos y la carrera.
- El jugador interactúa con el objeto barco, él le dirá de moverse hacia adelante o si desplazarse hacia los lados.
- El barco interactúa con los obstáculos que se relacionan entre sí como una colisión en la que el barco recibirá una penalización, con las otras cpus también se podrá relacionar a través de una colisión.
- También interactúa con los power-ups con los que, si el barco colisiona, recibirá una bonificación
- Por último, si el barco colisiona con la línea de meta, la carrera termina y se muestra el podio.
- Si el barco llega a la meta, dependiendo de la carrera, se iniciará un minijuego o se mostrará el podio final.



-3º Situación: Minijuego

- En esta tercera situación nos encontramos en el minijuego, en el cual los actores que participan en esta situación son el jugador y el minijuego.
- El jugador apuesta, le enviará el barco seleccionado al minijuego y este simulará una carrera con 4 barcos manejados por la CPU.
- Si el jugador ha acertado el barco ganador, el minijuego termina.
- Cuando el minijuego termine, el jugador pulsará el botón continuar y se abrirá ventana de carrera si se clasificó en la carrera anterior, o se abrirá otro minijuego si no se clasificó para la carrera anterior.

