

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.

-ubicación

-daño

Método:

-haColisionado()

-aumentaRalentizacion()

Barco

Atributos:

-ID

-aspecto

-velocidad

-resistencia

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, barcoElegido, ganador)
- Boost(ganador)

Power-Up:

Atributos:

- aspecto
- duración
- localización

Métodos:

- haColisionado()
- aumentaVelocidad()

Menú:

Atributos:

- nombreUsuario
- volumen

Métodos:

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

BCarrera

Atributos:

- Apodo
- Resistencia

Métodos:

- getResistencia()
- setResistencia()
- getApodo()
- SeleccionarApodo(id)

BMinijuego

Métodos:

- generarNumeroAlatorio

Podium

Métodos:

- mostrarResultados()

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.

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

BCarrera-Obstaculo: Puede que algún barco obtenga o no algún power-up.

Podium-Carrera: Una carrera genera un podium con los resultados.

Minijuego-Carrera: Un minijuego en una carrera.

Agregación:

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

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

Composicion:

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

Obstaculo-Carrera: Una carrera se compone de 1 o más obstáculos

Carrera-Juego: El juego inicia carrera

Minijuego-Juego: El juego inica un minijuego

Menú-Juego: El juego unicia un menú

Generalización:

BCarrera y BMinijuego-Barco.

Rama y Roca- Obstaculo.