

**DIAGRAMA DE SECUENCIA.**

# **JÁBEGA**

## **TEAM**



# ÍNDICE

	<b>Páginas</b>
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](mailto:ivandiazuni@gmail.com)

**Nombre:** Ángel Campos Salido, **Correo:** [angelcamsal06@uma.es](mailto:angelcamsal06@uma.es)

**Nombre:** Adrian Fernandez Vera, **Correo:** [adrianfeve@gmail.com](mailto:adrianfeve@gmail.com)

**Nombre:** Alberto Sánchez Aparicio, **Correo:** [albertoalual03@gmail.com](mailto:albertoalual03@gmail.com)

**Nombre:** Youcef Abi Ruiz, **Correo:** [youcefatbi@uma.es](mailto:youcefatbi@uma.es)

**Nombre:** Manuel Ruiz Campos, **Correo:** [manuelrc@uma.es](mailto:manuelrc@uma.es)

**Nombre:** Antonio Jesús Díaz Plaza, **Correo:** [antoniojesusdiazplaza@gmail.com](mailto:antoniojesusdiazplaza@gmail.com)

**Nombre:** Ángel Tobaruela Baños, **Correo:** [angeltoba@uma.es](mailto: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

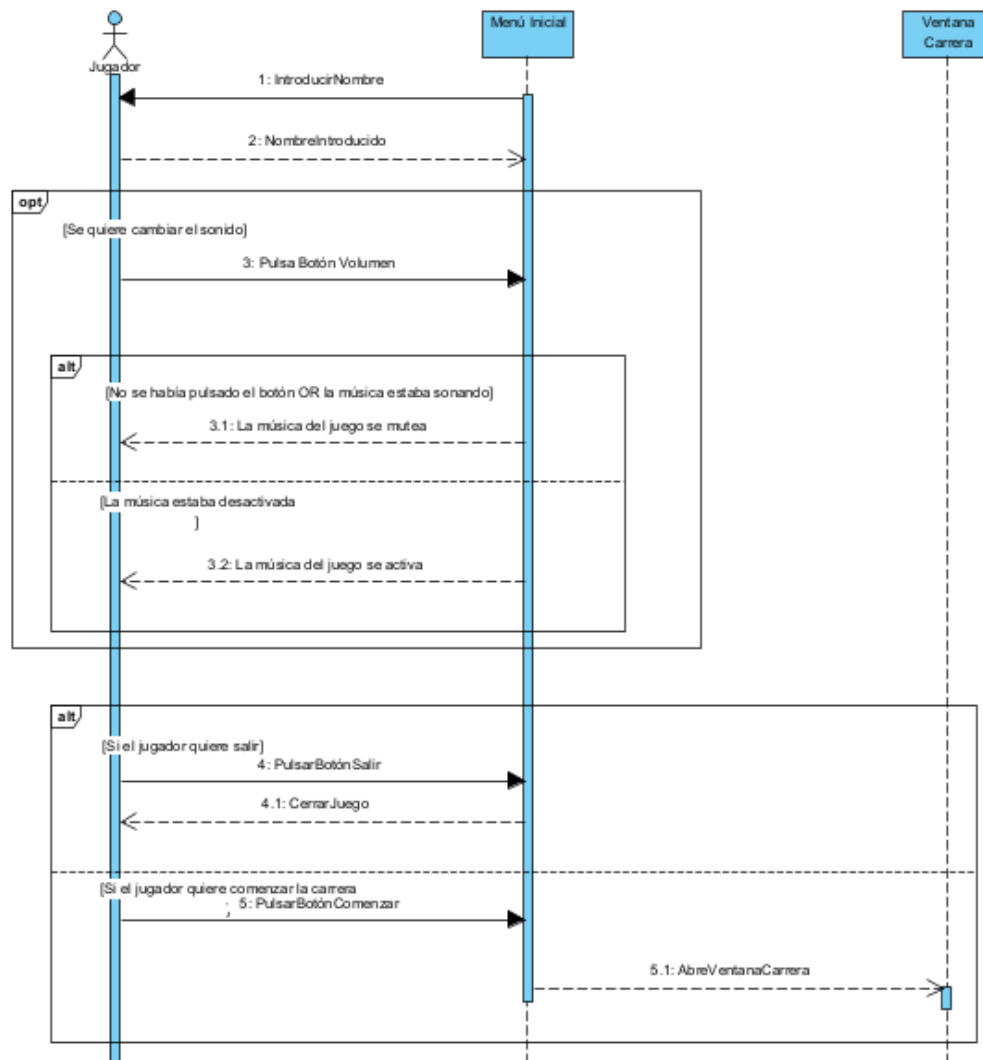
# Diagrama de Secuencia

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.

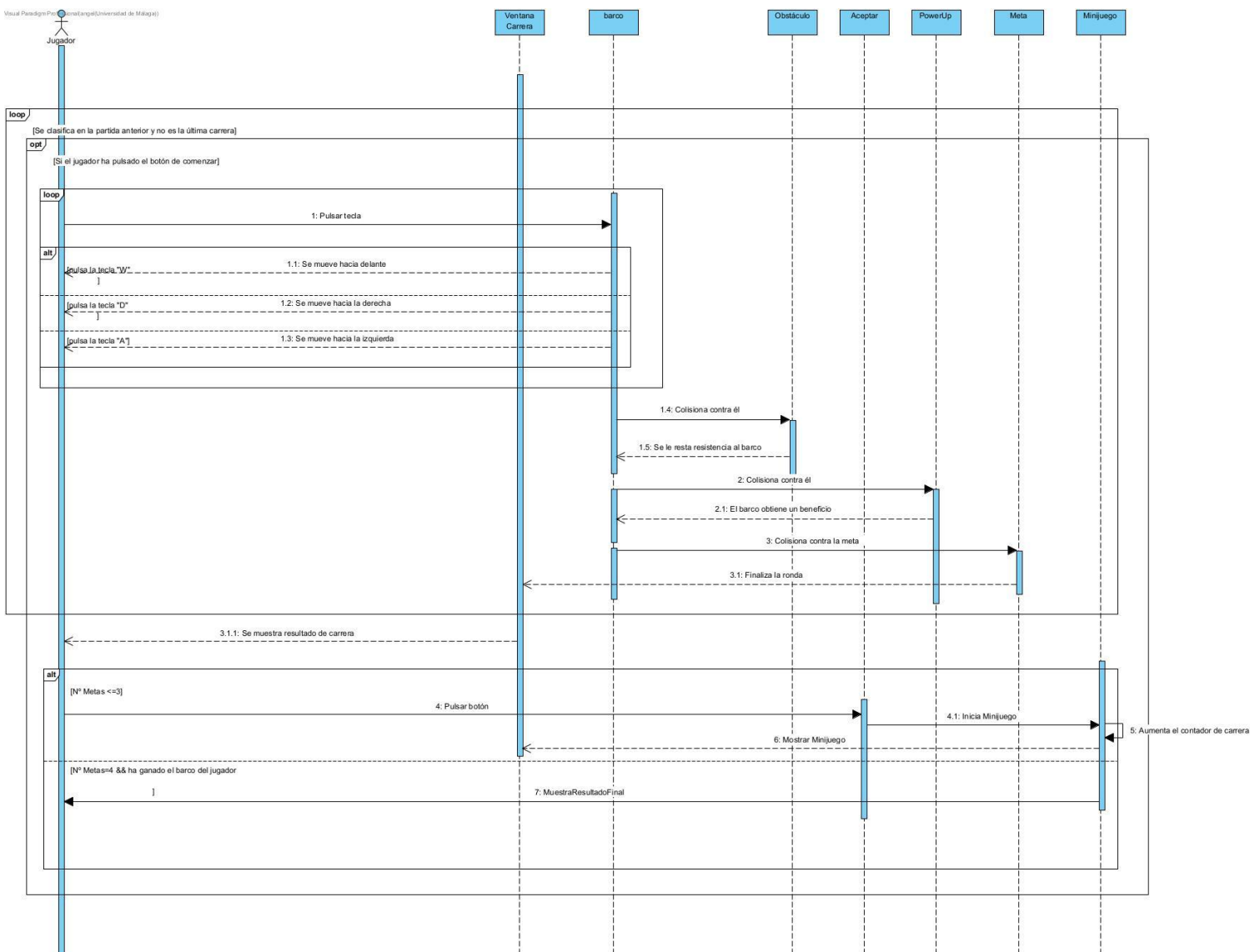
## -1º Situación: Ventana Menú

- 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, empezará la siguiente carrera.

