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
Digarama de clases	2-4

Integrantes

Nombre: Iván Díaz García, Correo: <u>ivandiazuni@gmail.com</u> Nombre: Ángel Campos Salido, Correo: <u>angelcamsal06@uma.es</u>

Nombre: Adrian Fernandez Vera, Correo: adrianfeve@gmail.com
Nombre: Alberto Sánchez Aparicio, Correo: <a href="mailto:albert

Nombre: Youcef Abi Ruiz, Correo: <u>youcefatbi@uma.es</u>

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

Nombre: Antonio Jesús Díaz Plaza, Correo: antonio jesus diaz plaza@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/ATTI56f83780148363e6d7423866ae20a

00b3D028E4F/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.

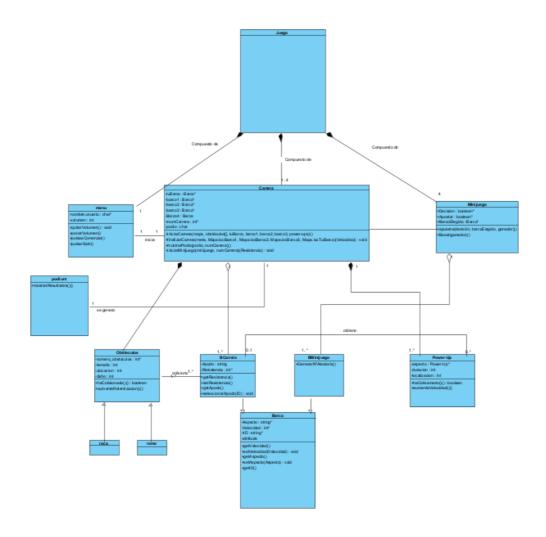


DIAGRAMA DE CLASES -

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

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.