

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

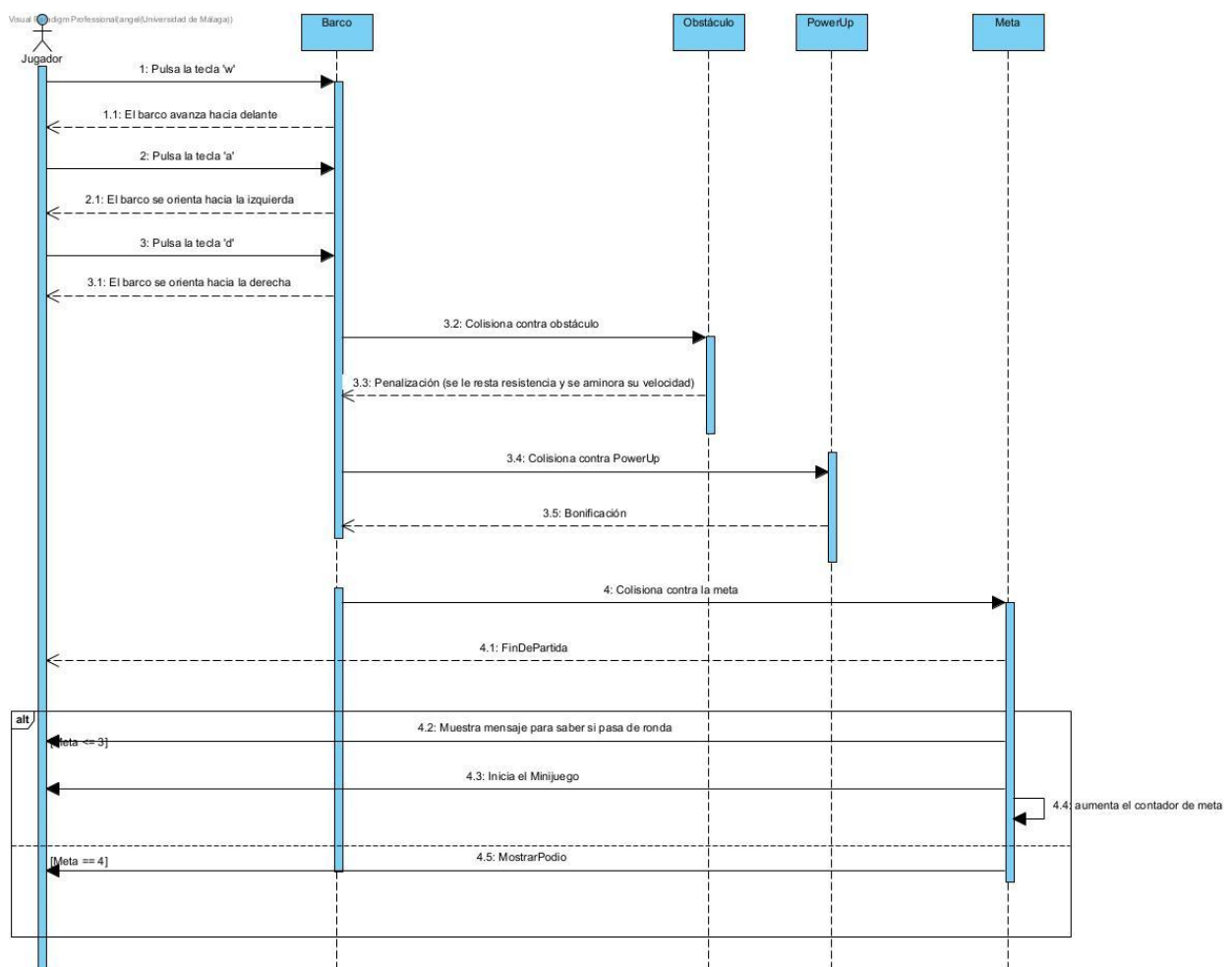
-1º Situación: Iniciar Partida

- 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.
- El menú muestra por pantalla el selector de barcos con aquellos disponibles para escoger y además nos pedirá un nombre para nuestro barco.
- El jugador escoge el barco e introduce el nombre. Una vez finalizadas estas dos acciones, el jugador pulsara la tecla espacio y comenzará la carrera.



-2º Situación: Carrera

- En esta segunda situación nos encontramos en mitad de 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 rotar sobre sí mismo para cambiar su orientación.
- 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.
- Si el barco llega a la meta, dependiendo de la carrera, se iniciará un minijuego o se mostrará el resultado 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.
- Si el jugador decide no jugar el minijuego, el minijuego termina.
- Si el jugador decide apostar, 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 y le enviará una bonificación a su barco para la próxima carrera.
- Cuando el minijuego termine, empezará la siguiente carrera.

