# Trivial2a

# Documentación

Alves De Araujo, Ruan Henrique - UO246819

Baragaño González, Samanta - UO231533

Fraile Muñiz, Ivana - UO216746

García Álvarez, Ángela - UO217608

González Fernández, Cristian - UO231602

Montero Hernández, Jose Antonio - UO179746

Piris García, María - UO230886

Velázquez Vico, Álvaro - UO232635

# Índice

Índice	1
1. Descripción del proyecto	2
2. Metodología utilizada	
3. Identificación de stakeholders (Descripción)	
4. Identificación inicial de los atributos de calidad	4
5. Primer acercamiento a la solución y riesgos	
5.1 Riesgos relacionados con la solución	
6. Lista actualizada de stakeholders	
Definición (comunes)	6
Definición (propias)	
7. Lista de atributos de calidad	
8. Atributos de calidad e interesados	
9. Descripción del negocio de la solución	
9.1.1. Solución	
9.1.2 Tecnologías	
10. Escenarios de calidad	
11. Vistas	
Diagrama de componentes del Sistema	
Diagrama de Despliegue	
Diagrama de Paquetes	
12. Anexo I. Manual de usuario	
Primeros pasos	
Identificarse como administrador	131
Identificarse como jugador	
13. Anexo II.Manual del sistema	
Requisitos del sistema	
Instalación del Play (1ª forma)	
Instalación del Play (2ª forma)	
Arrancar la Base de Datos	
Interfaz del juego	
Usuarios	
14. Anexo III. Modelo BPMN	
Diagrama de Procesos de Negocio	141

## 1. Descripción del proyecto

La empresa NoGame ha decidido comenzar el desarrollo de una plataforma de juegos Trivial en la que los usuarios puedan conectarse y jugar entre ellos, puesto que el juego Trivial que ahora posee en aplicación de escritorio tendría mayor potencial de poder usarse a través de la web.

Para su creación se reutilizará la lógica desarrollada para la aplicación de escritorio. A ésta se añadirá la una nueva capa encargada de permitir a los jugadores conectarse a través de una página Web, crear una nueva partida y jugar.

La empresa desea que los usuarios se registren en la aplicación de forma sencilla. Un usuario podrá acceder a su histórico y ver si existen otros usuarios conectados a los que invitar a jugar.

Pese a que el juego se desarrolla de la misma manera que en la aplicación de escritorio debe contemplarse que, al tratarse de un juego online, un usuario abandone la partida, ya sea voluntaria o involuntariamente, en tal caso el sistema debe permitir que el resto de usuarios pueda continuar con la partida.

La arquitectura de la aplicación web debe ser escalable y ofrecer buenos tiempos de respuesta a las acciones de los diferentes usuarios puesto que la empresa desea que permita manejar gran cantidad de usuarios.

La empresa desea que lógica e interfaz puedan separarse para experimentar con diferentes tipos de visualización. También está interesada en que la solución cumpla con los principios y estándares Web de diseño responsable poder utilizar la aplicación en diferentes tipos de dispositivos.

### 2. Metodología utilizada

Siguiendo las pautas vistas en clases de teoría de la asignatura, emplearemos el método de desarrollo ADD (Atribute-Driven Design).

## 3. Identificación de stakeholders (Descripción)

## • Empresa (NoGame):

Son los dueños del proyecto y responsables de las decisiones finales, tanto a nivel de requisitos como de presupuesto.

Entre sus objetivos están:

- a) Aplicación funcional y atractiva, que resulte interesante a los usuarios.
- b) Bajo coste de desarrollo, el proyecto debe ser tener un desarrollo corto y de coste reducido.
- c) Buenos tiempos de respuesta, que la aplicación tenga tiempos bajos de respuesta a las acciones de los usuarios, del orden de 5 segundos, independientemente de la cantidad de usuarios activos.
- d) Aplicación apta para diferentes dispositivos, que cumpla los principios y estándares Web de diseño responsable.

## Desarrolladores (Equipo 2a)

Son los encargados de la construcción del software. Su responsabilidad es codificar, probar y mantener el código del sistema desarrollado.

Entre sus objetivos están:

- a) Aplicación modular y de alta mantenibilidad, permitiendo así que sea posible ampliar su funcionalidad y que se haga de forma sencilla.
- b) Aplicación con el mejor tiempo de respuesta posible, el sistema debe funcionar con rapidez aunque gestione un gran volumen de usuarios.

## Arquitectos del sistema (Equipo 2a)

Son los encargados de documentar, estructurar, diseñar y mantener el sistema que da solución al proyecto encargado por la empresa.

Entre sus objetivos están:

- a) Aplicación escalable y fácil de mantener, debe estar preparado para ser usado por un gran número de usuarios, así como para que su funcionalidad sea ampliada.
- b) Proyecto rentable, que tenga un grado de rentabilidad que haga atractivo su desarrollo por el precio establecido.

### Gestores de bases de datos (Equipo 2a)

Son los encargados de diseñar y mantener las bases de datos. También deben encargarse de la seguridad e integridad de los datos.

Entre sus objetivos están:

- a) Garantizar la seguridad en el acceso a los datos
- b) Garantizar la integridad de los datos almacenados

### Cliente (Usuario jugador)

Son aquellas personas que utilizarán la aplicación.

Entre sus objetivos están:

- a) Registro sencillo en la aplicación, que se realice de forma simple y clara
- b) Interfaz intuitiva, permitiendo que el uso de la aplicación sea sencillo
- c) Confiabilidad en la aplicación, que esta no produzca errores.
- d) Posibilidad y facilidad de visualización de su histórico de partidas, que el usuario pueda consultar sus resultados en partidas pasadas así como sus estadísticas de respuestas acertadas.

### 4. Identificación inicial de los atributos de calidad

La aplicación que se debe desarrollar debe cumplir con los siguientes atributos de calidad:

- **Disponibilidad:** La aplicación debe poder ser utilizada en cualquier momento.
- Usabilidad: Es importante que la curva de aprendizaje sea la mínima posible ya que es imprescindible que la aplicación pueda ser utilizada por el usuario sin ninguna dificultad.
- Accesibilidad: La aplicación debe ser utilizable por cualquier usuario independientemente de sus limitaciones individuales o derivadas del contexto de acceso.
- **Seguridad:** La aplicación gestiona información sensible de los usuarios e información importante para la empresa. Por ello se deben tomar todas las medidas de protección necesarias para garantizar la seguridad tanto del sistema como de sus usuarios.

### Modificabilidad:

- Facilidad de modificación o extensión de código, ya que en el futuro podría desearse, por ejemplo, cambiar las reglas del juego.
- Escalabilidad del producto, ya que se desea que en un futuro el volumen de usuarios que puedan utilizar la aplicación sea mayor.

#### • Rendimiento:

- Se debe garantizar un tiempo correcto del procesamiento y ejecución de los algoritmos involucrados en la operación de juego, nunca superior a los 2 segundos. La aplicación debe correr fluida sin ningún tipo de lag o delay.
- Se debe garantizar que el tiempo de respuesta será independiente del número de jugadores activos.

## 5. Primer acercamiento a la solución y riesgos

Se opta por adaptar la aplicación de escritorio desarrollada en la entrega enterior para que funcione como una aplicación web. Para esto nos aprovecharemos de su arquitectura en 3 capas.

Para conseguir un funcionamiento óptimo a través de la red, se opta por implementar un patrón REST mediante el framework Play. Para para introducir ésta modificación sustituiremos la capa de Interface por el patrón MVC mediante el que Play implementa REST.

Respecto a la implementación de MVC. En el modelo integraremos el modelo transversal ya existente y añadiremos alguna funcionalidad nueva que lo enlace con la capa de negocio. La vista contendrá la representación html de los recursos en los que se convierte la interfaz gráfica. El controlador se encargará de recibir las peticiones https, controlar el acceso a la vista y a los recursos, e incorporará la lógica necesaria para enlazar con la API de negocio.

Tanto la capa de negocio, que contiene la lógica que permite que el juego funcione correctamente; como la capa de persistencia, que permite gestionar los datos de los diferentes usuarios así como sus históricos, comunicándose con nuestro sistema de gestión de bases de datos, son reutilizadas de la aplicación de escritorio.

La arquitectura escogida permite crear una aplicación con bajo acoplamiento entre la lógica y la presentación, aunque el acoplamiento entre vista y controlador es elevado. Al existir la separación de responsabilidades, se puede adaptar el juego a nuevas plataformas sin modificar la capa de negocio ni la de persistencia.

### 5.1 Riesgos relacionados con la solución

La solución escogida se enfrenta a algunos riesgos que es necesario identificar:

- Extensión a nuevas plataformas. Relacionado con su reusabilidad y mantenibilidad, el hecho de que exista una división entre capas bien definidas nos permite una extensión fácil en el futuro.
- Posibilidad de cambios de interfaz. Relacionado con el punto anterior, una de las principales características buscadas es el poder cambiar la representación visual sin tener que modificar ninguna de las demás capas.

### 6. Lista actualizada de stakeholders

### Definición (comunes)

## 1. Empresa NoGame

• Son los propietarios y responsables principales de la financiación de la aplicación.

### • Objetivos:

- Obtener una aplicación funcional y atractiva, que resulte interesante a los usuarios.
- Bajo coste de desarrollo, el proyecto debe ser tener un desarrollo corto y de coste reducido.
- Asegurar buenos tiempos de respuesta, que la aplicación tenga tiempos bajos de respuesta a las acciones de los usuarios, no superiores a los 5 segundos, independientemente de la cantidad de usuarios activos.
- Obtener una aplicación apta para diferentes tipos de dispositivos, que cumpla los principios y estándares Web de diseño responsable.

### 2. Desarrolladores juego Trivial

- Equipo responsable del desarrollo del funcionamiento de la aplicación.
- Objetivos:
  - Desarrollar una aplicación modular y de alta mantenibilidad, permitiendo así que sea posible ampliar su funcionalidad y que se haga de forma sencilla.
  - Desarrollar una aplicación con el mejor tiempo de respuesta posible, el sistema debe funcionar con rapidez aunque gestione un gran volumen de usuarios.

#### 3. Arquitectos de la aplicación

- Equipo responsable de todo lo que tenga que ver con el análisis del proyecto
- Objetivos:
  - Diseñar una aplicación escalable y fácil de mantener, debe estar preparado para ser usado por un gran número de usuarios, así como para que su funcionalidad sea ampliada.
  - Presentar un proyecto rentable, que tenga un grado de rentabilidad que haga atractivo su desarrollo por el precio establecido.

## 4. Usuarios jugadores

- Son las personas que ejecutaran la aplicación
- Objetivos:
  - Poder realizar un registro sencillo en la aplicación, que sea de forma simple y clara.
  - Encontrar una interfaz intuitiva, permitiendo que el uso de la aplicación sea sencillo.
  - o Interactuar con una aplicación confiable, que esta no produzca errores.
  - Tener la posibilidad y facilidad de visualización de su histórico, que el usuario pueda consultar sus resultados en partidas pasadas así como sus estadísticas de respuestas acertadas.

### 5. Usuario administrador

- Son los usuarios con privilegios suficientes para ver las estadísticas de juegos.
- Objetivos:
  - Trabajar con una interfaz de fácil de uso para la consulta de estadísticas generales.

## Definición (propias)

### 6. Gestores de bases de datos

 Son los responsables de mantener tanto el correcto funcionamiento del sistema de gestión de bases de datos, como de la integridad y consistencia de la bases de datos.

Código	Stakeholder	Intereses
ST-01	Empresa NoGame	<ol> <li>Aplicación funcional y atractiva, que resulte interesante a los usuarios.</li> <li>Bajo coste de desarrollo, el proyecto debe ser tener un desarrollo corto y de coste reducido.</li> <li>Buenos tiempos de respuesta, que el tiempo de respuesta de la aplicación a las acciones de los usuarios sea inferior a 5 segundos independientemente de la cantidad de usuarios activos.</li> <li>Aplicación apta para diferentes dispositivos, que cumpla los principios y estándares Web de diseño responsable.</li> </ol>
ST-02	Desarrolladores juego Trivial	<ol> <li>Aplicación modular y de alta mantenibilidad, permitiendo así que sea posible ampliar su funcionalidad y que se haga de forma sencilla.</li> <li>Aplicación con un tiempo de respuesta no superior a los 5 segundos, el sistema debe funcionar con rapidez aunque gestione un gran volumen de usuarios.</li> </ol>
ST-03	Arquitectos de la aplicación	<ol> <li>Aplicación escalable y fácil de mantener, debe estar preparado para ser usado por un gran número de usuarios, así como para que su funcionalidad sea ampliada.</li> <li>Proyecto rentable, que tenga un grado de rentabilidad que haga atractivo su desarrollo por el precio establecido.</li> </ol>
ST-04	Usuarios jugadores	<ol> <li>Registro sencillo en la aplicación, que se realice de forma simple y clara.</li> <li>Interfaz intuitiva, permitiendo que el uso de la aplicación sea sencillo.</li> <li>Confiabilidad en la aplicación, que esta no produzca errores.</li> <li>Posibilidad y facilidad de visualización de su histórico, que el usuario pueda consultar sus resultados en partidas pasadas así como sus estadísticas de respuestas acertadas.</li> </ol>
ST-05	Usuario administrador	<ol> <li>Interfaz de fácil de uso para la consulta de estadísticas generales.</li> </ol>
ST-06	Gestores de bases de datos	<ol> <li>Garantizar la seguridad en el acceso a los datos.</li> <li>Garantizar la integridad de los datos almacenados.</li> </ol>

## 7. Lista de atributos de calidad

Código	Descripción	Tipo de Atributo
AT001	El juego debe proporcionarle al usuario una interfaz que involucre la interacción con los jugadores de forma sencilla.	Usabilidad y Accesibilidad
AT002	Las representaciones visuales del juego deben ser atractivas.	Usabilidad y Accesibilidad
AT003	Las acciones de tirar el dado y mover casillas deben ser sencillas e intuitivas.	Usabilidad y Accesibilidad
AT004	Se debe asegurar los datos almacenados e introducidos por los usuarios en la aplicación.	Seguridad
AT005	Consistencia e integridad de la bases de datos de la compañía.	Seguridad
AT006	Seguridad de acceso a la base de datos.	Seguridad
AT007	Denegar el acceso a usuarios ilegítimos de la aplicación.	Seguridad
AT008	La aplicación debe estar separada en capas para evitar el acoplamiento.	Mantenibilidad
AT009	Las modificaciones que se lleven a cabo en las implementaciones concretas no deberían implicar al total de la aplicación.	Mantenibilidad
AT010	El jugador debe ver de forma clara a qué casillas puede desplazarse.	Usabilidad y Accesibilidad
AT011	La lógica de negocio empleada debe ser totalmente independiente de las vistas que se utilicen.	Reusable
AT012	Los algoritmos que calculan las casillas posibles deben garantizar un tiempo de ejecución bajo no superior a los 2 segundos.	Rendimiento
AT013	El tiempo de respuesta no debe ser superior a los 5 segundos independientemente del número de jugadores activos.	Rendimiento
AT014	Un jugador puede acceder en todo momento independientemente del volumen de usuarios activos	Disponibilidad
AT015	La aplicación debe estar preparada para añadir nuevas funcionalidades.	Modificabilidad

### 8. Atributos de calidad e interesados

Atributos	ST-01	ST-02	ST-03	ST-04	ST-05	ST-06
Stakeholders						
AT001				٧	٧	
AT002				٧		
AT003				٧		
AT004	٧	٧	٧	٧	٧	٧
AT005	٧					٧
AT006	٧					٧
AT007						٧
AT008	٧	٧	٧			
AT009		√	√			
AT010				٧		
AT011	٧	٧	٧			
AT012		٧		٧		
AT013	٧	√		٧		
AT014	٧	√		٧		
AT015	٧	٧	٧			

## 9. Descripción del negocio de la solución.

En este apartado se describe el modelo de negocio del programa.

El modelo de negocio de la aplicación está constituido por una aplicación web con interfaz gráfico.

#### 9.1.1. Solución

Todos los niveles de la aplicación se encuentran separados entre capas, siguiendo las características básicas del patrón arquitectónico Modelo-Vista-Controlador (MVC) con el fin de lograr múltiples vistas del mismo modelo, tal y como se requiere:

- Modelo: Esta capa debe contener la lógica de negocio involucrada en el funcionamiento del juego Trivial, así como las operaciones y procesos relacionados con tareas de bases de datos (CRUD) mediante DAOs. Es totalmente independiente de controladores y vistas. En la aplicación la lógica y la persistencia están perfectamente separadas en capas
- Vista: Posee la abstracción visual del modelo y se comunica, únicamente con de controlador.
- Controlador: Recibe las interacciones del usuario y las coordina con las acciones a realizar por el modelo. No se comunica directamente con la persistencia, pues es el modelo el encardo de esta tarea.

A fin de mejorar el mantenimiento de la aplicación y lograr el mínimo acoplamiento posible entre capas, la implementación de factorías y fachadas se hacen imprescindibles.

## 9.1.2 Tecnologías

En este apartado se exponen las distintas opciones tecnológicas elegidas.

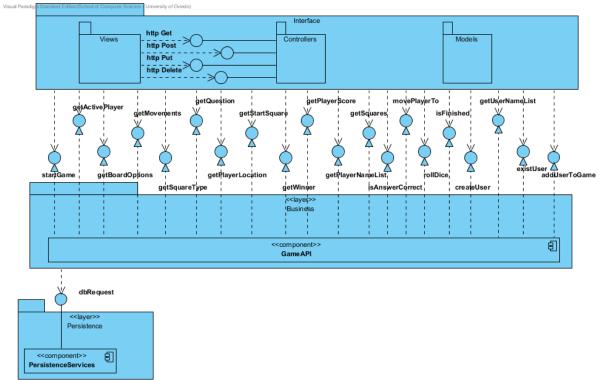
- Lenguaje de programación: Como lenguaje principal hemos utilizado Java, debido a que es el lenguaje con el que el equipo está más familiarizado, permitiendo así un desarrollo ágil. Para el desarrollo de la aplicación web se ha utilizado el framework "Play", que incluye una utilidad que nos facilita la creación de las vistas mediante lenguaje HTML5 con bloques de Scala (scala-based template engine).
   Además, se ha utilizado JavaScript para añadir funcionalidad a la web.
- Bases de Datos: La gestión de usuarios y partidas se realizará con el SGBD de bases relacionales HSQLDB, ya que nos brinda la sencillez que necesitamos para esta ocasión.
- Testabilidad: para realizar las pruebas automáticas que permiten verificar el correcto funcionamiento de la aplicación se han usado dos tecnologías: Travis y JUnit.

## 10. Escenarios de calidad

Nº	Fuente	Estímulo	Entorno	Artefact o	Respuesta	Medición de respuesta	Atributo de calidad
1	Usuario jugador	Contestar a una pregunta	Producción.	Controlad or	Mostrar las alternativas posibles.	La selección se debe hacer con un solo clic.	AT001
2	Usuario jugador	Mover a una casilla.	Producción.	Controlad or	Moverse hasta una casilla.	El movimiento debe ser animado y menor a 1 segundo.	AT002 AT001
3	Usuario jugador	Lanzar el dado	Producción.	Controlad or	Sacar un número del dado.	Se obtiene un número del dado Con apenas un clic y después de una animación en menos de 1 segundo.	AT003 AT002
4	Desarrollad ores	Cambiar la implementació n de una vista.	Desarrollo	Vista	Aceptación e integración de la nueva vista.	Ningún cambio en el modelo	AT008
5	Usuario jugador	Ver informaciones de las partidas, sin privilegios.	Producción.	Modelo (Lógica)	Acceso a la información.	Acceso denegado por no tener suficientes permisos.	AT004
6	Usuario administra dor.	Modificar un valor estadístico.	Producción.	Modelo (Lógica)	Datos intactos.	100% de los datos siguen intactos.	AT005
7	Intento no autorizado de acceso a BBDD	Intento acceso a BBDD	Producción.	Modelo (Persisten cia)	Acceso no autorizado rechazado	No se ha realizado ningún cambio en la base de datos	AT007 AT006
8	Desarrollad ores	Modificación en la lógica.	Desarrollo	Modelo (Lógica)	Compilar el código	Capa de persistencia y GUI no necesitan ser compiladas.	AT009
9	Aplicación	Terminar partida.	Producción.	Modelo (Persisten cia)	No perder información de las partidas y usuarios.	Se mantiene el 100% de la información.	AT005
10	Usuario jugador	Mover a una casilla.	Producción.	Vista	Ver las opciones posibles.	Los destinos se destacan visiblemente.	AT010
11	Desarrollad ores	Añadir una nueva vista.	Desarrollo.	Modelo (Lógica)	Funcionamiento correcto.	No es necesario modificar ningún aspecto de la lógica.	AT011
12	Usuario jugador	Hacer un movimiento.	Producción.	Modelo (Lógica)	Devolver los posibles movimientos.	El algoritmo debe tardar menos de 2 segundos.	AT012

## 11. Vistas

## Diagrama de componentes del Sistema



Nombre	Valor
Nombre	Sistema
Autor	Trivial2a
Fecha de Creación	12-abr-2015 21:51:37
Última Modificación	08-may-2015 0:45:39
Teamwork Create Date Time	0

## Resumen

Nombre	Descripción
Interface	
Views	Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web.
Controllers	Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web
Models	Paquete que contiene las clases que representan el modelo en que se basa la aplicación.
http Get	Método GET del protocolo http. Pide una representación del recurso especificado.
http Post	Método POST del protocolo http. Envía los datos para que sean procesador por el recurso identificado.
http Put	Método Put del protocolo http. Sube o carga el recurso especificado.
http Delete	Método DELETE del protocolo http. Elimina el recurso especificado.
getActivePlayer	Permite conocer el nombre del jugador del turno actual.
getQuestion	Permite obtener la pregunta correspondiente a un jugador y la casilla en la que se encuentra.
getPlayerScore	Permite obtener la puntuación de un jugador en base a su nombre.
movePlayerTo	Permite mover un usuario a una casilla en base al nombre de éste y al identificador de la casilla.
getUserNameLis t	Método que retorna una lista con los nombres de usuario.
getMovements	Permite obtener los movimientos válidos para un usuario concreto en base a su nombre y su posición.
getStartSquare	Permite conocer el identificador de la casilla origen
getSquares	Método utilizado para obtener una relación de los números de los cuadrados y las coordenadas correspondientes al punto de ese cuadrado en el que el jugador debe ser dibujado.
isFinished	Permite conocer si el juego sigue en progreso o, por el contrario, ha finalizado.
getBoardOption s	Permite conocer las opciones de tablero de la jugada actual.
getPlayerLocatio n	Permite conocer la posición del jugador en base al nombre del mismo.

getPlayerNameL ist	Permite obtener una lista de los jugadores.
rollDice	Permite obtener el valor que correspondería a tirar el dado.
existUser	Método que, dado un usuario, confirma si existe o no.
startGame	Permite iniciar el juego introduciendo el nombre de los jugadores y las opciones de tablero.
getSquareType	Permite obtener el tipo de casilla en base a su número de identificación.
getWinner	Permite conocer el nombre del jugador ganador
isAnswerCorrect	Permite conocer si la opción escogida por el usuario es la correcta.
createUser	Permite añadir un nuevo usuario al sistema.
addUserToGam e	Añade un usuario al juego cuyo identificador se le pasa como parámetro.
Business	Paquete que contiene la lógica del juego, todo lo correspondiente a la capa de negocio.
■ GameAPI	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.
dbRequest	Agrupación de los métodos de acceso a datos que proporciona la sublayer de servicio de la layer de persistencia.
Persistence	Capa que contiene la lógica de base de datos, toda la capa de persistencia
PersistenceServ ices	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.

## Descripción

La vista de sistema describe la división en layers del sistema, así como sus interacciones y clases que las aislan.

## Detalles

# Interface

Nombre	Valor			
Abstracto	false			
Hoja	false	false		
Raíz	false			
Visibilidad	Public			
Project Management	Nombre Valor			
	Autor Trivial2a			
	Fecha de Creación 07-may-2015 0:55:06			
	Última Modificación	07-may-2015 1:29:25		

Unnamed Dependency				
То	startGame			
Visibilidad	Unspecified			
Project Management	Nombre Valor			
	Autor	Trivial2a		
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:08		
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17		

Unnamed Dependency				
То	■ getActivePlayer			
Visibilidad	Unspecified			
Project Management	Nombre Valor			
	Autor	Trivial2a		
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:11		
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17		

Unnamed Dependency				
То	getBoardOptions			
Visibilidad	Unspecified			
Project Management	Nombre Valor			
	Autor	Trivial2a		
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:14		
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17		

Unnamed Dependency		
То	getMovements	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:17
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	■ getSquareType	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:20
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getQuestion	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:23
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getPlayerLocation	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:26
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	■ getStartSquare	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:30
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getWinner	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:33
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	■ getPlayerScore	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:35
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getPlayerNameList	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:38
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getSquares	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:41
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	isAnswerCorrect	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:44
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	movePlayerTo	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:46
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	rollDice	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:48
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	sFinished	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:51
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	createUser	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:54
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getUserNameList	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:57
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	existUser	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:59
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	addUserToGame	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:57:05
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

# Views

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web.	
Abstracto	false	
Ноја	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:22:14
	Última Modificación	08-may-2015 0:30:59

# Hijos

Nombre	Descripción
<b>a</b> Game	Página que muestra el juego Trivial.
Login	Página que permite al usuario identificarse para acceder a la aplicación
Signup	Página que permite al usuario registrarse para acceder a la aplicación
Statistics	Página que muestra las estadísticas del usuario.

Unnamed Dependency		
То	http Delete	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:25
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

Unnamed Dependency		
То	http Get	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:11
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

Unnamed Dependency		
То	http Post	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:16
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

Unnamed Dependency		
То	http Put	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:20
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00

# Controllers

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:06:52
	Última Modificación	07-may-2015 1:29:25

# Hijos

Nombre	Descripción
Application	Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo.

Unnamed Conector Genérico		
То	http Get	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 1:16:07
	Última Modificación	07-may-2015 1:18:16

Unnamed Conector Genérico		
То	http Post	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 1:16:27
	Última Modificación	07-may-2015 1:18:16

Unnamed Conector Genérico		
То	http Put	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 1:17:15
	Última Modificación	07-may-2015 1:18:16

Unnamed Conector Genérico		
То	http Delete	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 1:17:20
	Última Modificación	07-may-2015 1:18:16

# Models

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene las clases que representan el modelo en que se basa la aplicación.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:17:28
	Última Modificación	08-may-2015 0:45:39

# Hijos

Nombre	Descripción	
BoardOption	Entidad del modelo que nos permite almacenar las distintas opciones del tablero de juego.	
Score	Entidad del modelo que representa la puntuación asociada a un usuario para una partida.	
Question	Entidad del modelo que representa las preguntas en las que se basa el juego.	
User	Entidad del modelo que representa a cada usuario de la aplicación.	
Statistic	Entidad del modelo que refleja las estadísticas de las partidas.	
Square	Entidad del modelo que representa cada uno de los cuadrados de los cuales se compone el tablero de juego.	

# http Get

Nombre	Valor	
Descripción	Método GET del protocolo http. Pide una representación del recurso especificado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Ноја	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:50:15
	Última Modificación 07-may-2015 9:32:43	

Unnamed Dependency		
From	Views	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:11
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

Unnamed Conector Genérico		
From	Controllers	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 1:16:07
	Última Modificación	07-may-2015 1:18:16

# http Post

Nombre	Valor	
Descripción	Método POST del protocolo http. Envía los datos para que sean procesador por el recurso identificado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:50:23
	Última Modificación 07-may-2015 9:32:43	

Unnamed Dependency		
From	Views	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:16
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

Unnamed Conector Genérico		
From	Controllers	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 1:16:27
	Última Modificación	07-may-2015 1:18:16

# http Put

Nombre	Valor	
Descripción	Método PUT del protocolo http. Sube o carga el recurso especificado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 06-may-2015 0:50:31	
	Última Modificación	07-may-2015 9:32:43

Unnamed Dependency		
From	Views	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:20
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00

Unnamed Conector Genérico		
From	Controllers	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 1:17:15
	Última Modificación	07-may-2015 1:18:16

# http Delete

Nombre	Valor		
Descripción	Método DELETE del protocolo http. Elimina el recurso especificado.		
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false	false	
Visibilidad	public		
Hoja	false		
Raíz	false		
Estereotipos	Interface		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor Trivial2a		
	Fecha de Creación 06-may-2015 0:50:38		
	Última Modificación 07-may-2015 9:32:43		

Unnamed Dependency		
From	Views	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:25
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

Unnamed Conector Genérico		
From	Controllers	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 1:17:20
	Última Modificación	07-may-2015 1:18:16

# getActivePlayer

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer el nomb	ere del jugador del
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:14
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:44	
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42	
Unnamed Dependency	ed Dependency		
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:11	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

# getQuestion

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener la pregunta correspondiente a un jugador y la casilla en la que se encuentra.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:30
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:21	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	cy		
From	Interface	Interface	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:23	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

# getPlayerScore

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener la puntuación de un jugador en base a su nombre.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:10:41
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization		
То	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:25
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42
Unnamed Dependency		
From	Interface	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:35
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

# movePlayerTo

Nombre	Valor	
Descripción	Permite mover un usuario a una casilla en base al nombre de éste y al identificador de la casilla.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:08
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:04	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
<b>Unnamed Dependency</b>			
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:46	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

# getUserNameList

Nombre	Valor	
Descripción	Método que retorna una de usuario.	lista con los nombres
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 18:52:50
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
То	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:12
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45
Unnamed Dependency		
From	Interface	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:57
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

# getMovements

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener los movimientos válidos para un usuario concreto en base a su nombre y su posición.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:18
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:57	
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42	
Unnamed Dependency	•		
From	Interface	Interface	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:17	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

# getStartSquare

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer el identificador de la casilla origen	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:41
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:01	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	Innamed Dependency		
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:30	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

# getSquares

Nombre	Valor	
Descripción	Método utilizado para obtener una relación de los números de los cuadrados y las coordenadas correspondientes al punto de ese cuadrado en el que el jugador debe ser dibujado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:13:11
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization		
То	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:52
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42
Unnamed Dependency		
From	Interface	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:41
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

# isFinished

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer si el juego sigue en progreso o, por el contrario, ha finalizado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor Trivial2a	
	Fecha de Creación 06-may-2015 0:12:04	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:16	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	Jnnamed Dependency		
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:51	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

### getBoardOptions

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer las opo jugada actual.	ciones de tablero de la
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:24
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:41	
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42	
Unnamed Dependency	ned Dependency		
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:14	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## getPlayerLocation

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer la posición del jugador en base al nombre del mismo.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:10:25
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:30	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	ed Dependency		
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:26	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## getPlayerNameList

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener una lis	sta de los jugadores.
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:13:33
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:27	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency			
From	Interface	Interface	
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:38	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

### rollDice

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener el valo tirar el dado.	r que correspondería a
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:10:58
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization		
То	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:34
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42
Unnamed Dependency		
From	Interface	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:48
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

## existUser

Nombre	Valor	
Descripción	Método que, dado un usu existe o no.	ario, confirma si
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:54
	Última Modificación	07-may-2015 1:44:04

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:48	
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45	
Unnamed Dependency	nnamed Dependency		
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:59	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## startGame

Nombre	Valor	
Descripción	Permite iniciar el juego introduciendo el nombre de los jugadores y las opciones de tablero.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 06-may-2015 0:10:09	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:37	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	y		
From	Interface	Interface	
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:08	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

### getSquareType

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener el tipo de casilla en base a su número de identificación.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor Trivial2a	
	Fecha de Creación 06-may-2015 0:13:21	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:16	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	Unnamed Dependency		
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:20	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

# **getWinner**

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer el nomb	ore del jugador ganador
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:54
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization		
То	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:08
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42
Unnamed Dependency		
From	Interface	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:33
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

### isAnswerCorrect

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer si la opción escogida por el usuario es la correcta.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:41
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:20	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency			
From	Interface	Interface	
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:44	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

# createUser

Nombre	Valor	
Descripción	Permite añadir un nuevo	usuario al sistema.
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Ноја	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:13:01
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:12	
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45	
Unnamed Dependency	pendency		
From	Interface		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:56:54	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

### addUserToGame

Nombre	Valor	
Descripción	Añade un usuario al juego cuyo identificador se le pasa como parámetro.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 18:39:21
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
То	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:48
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45
<b>Unnamed Dependency</b>		
From	Interface	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 0:57:05
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

## Business

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene la lógica del juego, todo lo correspondiente a la capa de negocio.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	layer	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	10-abr-2015 19:09:45
	Última Modificación	06-may-2015 19:01:16

### Hijos

Nombre	Descripción
■ GameAPI	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.
Exceptions	Paquete que contiene las excepciones personalizadas que se puedan lanzar desde la capa de negocio.
FileLoaders	Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros.
GameClasses	Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas.
impl impl	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business.
StatictsLoader	Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes

#### Relationships

Unnamed Dependency		
То	dbRequest	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:36
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

### GameAPI

Nombre	Valor	
Descripción	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:31:36
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
From	■ getActivePlayer	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:44
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42

Unnamed Realization		
From	getBoardOptions	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:41
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42

Unnamed Realization		
From	■ getMovements	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:57
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42

Unnamed Realization		
From	getPlayerLocation	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:30
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getPlayerNameList	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:27
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	■ getPlayerScore	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:25
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getQuestion	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:21
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getSquares	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:52
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	■ getSquareType	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:16
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getStartSquare	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:01
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getWinner	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:08
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	isAnswerCorrect	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:20
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	isFinished	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:16
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	movePlayerTo	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:04
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	rollDice	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:34
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	startGame	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:37
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	createUser	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:12
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
From	existUser	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:48
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
From	addUserToGame	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:48
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
From	getUserNameList	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:12
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

### dbRequest

Nombre	Valor	
Descripción	Agrupación de los métodos de acceso a datos que proporciona la sublayer de servicio de la layer de persistencia.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Ноја	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:03
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

Unnamed Realization		
То	PersistenceServices	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:03
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52
Unnamed Dependency		
From	Business	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:36
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

### Persistence

Nombre	Valor	
Descripción	Capa que contiene la ló toda la capa de persist	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	layer	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:21:04
	Última Modificación	07-may-2015 17:59:46

#### Hijos

Nombre	Descripción
PersistenceServices	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.
impl impl	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de persistencia.
<b>QuestionDAO</b>	Componente que presta servicios de acceso a los datos de preguntas.
StadisticDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas.
UserDao	Componente que presta servicios de acceso a los datos de usuarios.
ScoreDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones.

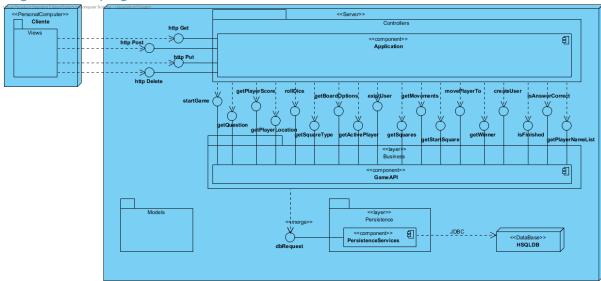
### PersistenceServices

Nombre	Valor	
Descripción	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:07:00
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00

Unnamed Realization		
From	dbRequest	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:03
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

#### Diagrama de Despliegue

#### Diagrama de Despliegue



Nombre	Valor
Nombre	Despliegue
Autor	Trivial2a
Fecha de Creación	10-abr-2015 19:08:45
Última Modificación	08-may-2015 0:45:39
Teamwork Create Date Time	0
Show Component Attributes	false
Show Component Operations	false

#### Resumen

Nombre	Descripción
Cliente	Ordenador personal de cada usuario desde el que accederá al juego.
WebServer	Servidor web contra el que está desplegada la aplicación.
Controllers	Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web
Views	Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web.
http Get	Método GET del protocolo http. Pide una representación del recurso especificado.
Application	Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo.
http Post	Método POST del protocolo http. Envía los datos para que sean procesador por el recurso identificado.
http Put	Método Put del protocolo http. Sube o carga el recurso especificado.
http Delete	Método DELETE del protocolo http. Elimina el recurso especificado.
startGame	Permite iniciar el juego introduciendo el nombre de los jugadores y las opciones de tablero.
getPlayerScore	Permite obtener la puntuación de un jugador en base a su nombre.
existUser	Método que, dado un usuario, confirma si existe o no.
rollDice	Permite obtener el valor que correspondería a tirar el dado.
getBoardOption s	Permite conocer las opciones de tablero de la jugada actual.
getMovements	Permite obtener los movimientos válidos para un usuario concreto en base a su nombre y su posición.
movePlayerTo	Permite mover un usuario a una casilla en base al nombre de éste y al identificador de la casilla.
createUser	Permite añadir un nuevo usuario al sistema.
isAnswerCorrect	Permite conocer si la opción escogida por el usuario es la correcta.
getQuestion	Permite obtener la pregunta correspondiente a un jugador y la casilla en la que se encuentra.
getPlayerLocatio	Permite conocer la posición del jugador en base al nombre del mismo.

n	
getSquareType	Permite obtener el tipo de casilla en base a su número de identificación.
getActivePlayer	Permite conocer el nombre del jugador del turno actual.
getSquares	Método utilizado para obtener una relación de los números de los cuadrados y las coordenadas correspondientes al punto de ese cuadrado en el que el jugador debe ser dibujado.
getStartSquare	Permite conocer el identificador de la casilla origen
getWinner	Permite conocer el nombre del jugador ganador
isFinished	Permite conocer si el juego sigue en progreso o, por el contrario, ha finalizado.
getPlayerNameL ist	Permite obtener una lista de los jugadores.
Business	Paquete que contiene la lógica del juego, todo lo correspondiente a la capa de negocio.
■ GameAPI	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.
Models	Paquete que contiene las clases que representan el modelo en que se basa la aplicación.
Persistence	Capa que contiene la lógica de base de datos, toda la capa de persistencia
PersistenceServ ices	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.
HSQLDB	Base de datos en la que se almacenan los datos de los jugadores de la aplicación
dbRequest	Agrupación de los métodos de acceso a datos que proporciona la sublayer de servicio de la layer de persistencia.

#### Detalles



Nombre	Valor	
Descripción	Ordenador personal de cada usuario desde el que accederá al juego.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	PersonalComputer	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:36:10
	Última Modificación	08-may-2015 0:30:59

### WebServer

Nombre	Valor	
Descripción	Servidor web contra el que está desplegada la aplicación.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Server	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:21:00
	Última Modificación	07-may-2015 17:59:46

#### Nested Nodes

Nombre	Descripción	
■ HSQLDB	Base de datos en la que se almacenan los datos de los jugadores de la aplicación	

### Controllers

Nombre	Valor		
Descripción	Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web		
Abstracto	false		
Hoja	false		
Raíz	false		
Visibilidad	public		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:06:52	
	Última Modificación 07-may-2015 1:29:25		

#### Hijos

Nombre	Descripción	
	Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente,	
	las vistas y el modelo.	

Unnamed Dependency		
То	getSquareType	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:16
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getPlayerScore	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:21
	Última Modificación	07-may-2015 17:59:46

Unnamed Dependency		
То	getPlayerNameList	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:33
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	isFinished	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:39
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getWinner	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:48
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getStartSquare	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:53
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getSquares	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:58
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getActivePlayer	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:03
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	startGame	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:08
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getPlayerLocation	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:13
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getQuestion	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:21
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	orollDice	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:27
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getBoardOptions	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:32
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	existUser	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:37
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	getMovements	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:43
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	movePlayerTo	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:48
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	createUser	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:53
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Dependency		
То	isAnswerCorrect	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:59
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

### Views

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:22:14
	Última Modificación	08-may-2015 0:30:59

### Hijos

Nombre	Descripción
<b>a</b> Game	Página que muestra el juego Trivial.
Login	Página que permite al usuario identificarse para acceder a la aplicación
<b>Signup</b>	Página que permite al usuario registrarse para acceder a la aplicación
Statistics	Página que muestra las estadísticas del usuario.

Unnamed Dependency		
То	http Get	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:11
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

Unnamed Dependency		
То	http Post	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:16
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

Unnamed Dependency		
То	http Put	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:20
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00

Unnamed Dependency		
То	http Delete	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:25
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09

# http Get

Nombre	Valor	
Descripción	Método GET del protocolo http. Pide una representación del recurso especificado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:50:15
	Última Modificación	07-may-2015 9:32:43

Unnamed Realization			
То	Application		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:53:18	
	Última Modificación	07-may-2015 0:52:26	
Unnamed Dependency	ndency		
From	Views		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:11	
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09	

## Application

Nombre	Valor	
Descripción	Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Ноја	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:08:04
	Última Modificación	07-may-2015 1:29:25

Unnamed Realization		
From	http Get	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:53:18
	Última Modificación	07-may-2015 0:52:26

Unnamed Realization		
From	http Post	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:53:53
	Última Modificación	07-may-2015 0:52:26

Unnamed Realization		
From	http Put	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:53:57
	Última Modificación	07-may-2015 0:52:26

Unnamed Realization		
From	http Delete	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:01
	Última Modificación	07-may-2015 0:52:26

## http Post

Nombre	Valor	
Descripción	Método POST del protocolo http. Envía los datos para que sean procesador por el recurso identificado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:50:23
	Última Modificación	07-may-2015 9:32:43

Unnamed Realization			
То	Application		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:53:53	
	Última Modificación	07-may-2015 0:52:26	
Unnamed Dependency	Unnamed Dependency		
From	Views		
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:16	
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09	

## http Put

Nombre	Valor	
Descripción	Método Put del protocolo http. Sube o carga el recurso especificado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:50:31
	Última Modificación	07-may-2015 9:32:43

Unnamed Realization			
То	Application		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:53:57	
	Última Modificación	07-may-2015 0:52:26	
Unnamed Dependency	named Dependency		
From	Views		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:20	
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00	

## http Delete

Nombre	Valor	
Descripción	Método DELETE del protocolo http. Elimina el recurso especificado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:50:38
	Última Modificación	07-may-2015 9:32:43

Unnamed Realization			
То	Application		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:01	
	Última Modificación	07-may-2015 0:52:26	
Unnamed Dependency	Unnamed Dependency		
From	Views		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:54:25	
	Última Modificación	06-may-2015 1:23:09	

## **startGame**

Nombre	Valor		
Descripción	Permite iniciar el juego introduciendo el nombre de los jugadores y las opciones de tablero.		
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false	false	
Visibilidad	public		
Hoja	false		
Raíz	false		
Estereotipos	Interface	Interface	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:10:09	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:37	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	Innamed Dependency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:08	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## getPlayerScore

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener la puntuación de un jugador en base a su nombre.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:10:41
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:25	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	ed Dependency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:21	
	Última Modificación	07-may-2015 17:59:46	



Nombre	Valor		
Descripción	Método que, dado un usu existe o no.	ario, confirma si	
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false		
Visibilidad	public	public	
Hoja	false		
Raíz	false		
Estereotipos	Interface		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:54	
	Última Modificación	07-may-2015 1:44:04	

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:48	
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45	
Unnamed Dependency	nnamed Dependency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:37	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## rollDice

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener el valo tirar el dado.	r que correspondería a
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:10:58
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:34	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	d Dependency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:27	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	



## getBoardOptions

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer las opo jugada actual.	iones de tablero de la
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:24
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:41	
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42	
Unnamed Dependency	Unnamed Dependency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:32	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## getMovements

Nombre	Valor		
Descripción		Permite obtener los movimientos válidos para un usuario concreto en base a su nombre y su posición.	
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false	false	
Visibilidad	public	public	
Hoja	false		
Raíz	false	false	
Estereotipos	Interface	Interface	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:18	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:57	
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42	
<b>Unnamed Dependency</b>			
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:43	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## movePlayerTo

Nombre	Valor		
Descripción		Permite mover un usuario a una casilla en base al nombre de éste y al identificador de la casilla.	
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false		
Visibilidad	public	public	
Hoja	false		
Raíz	false		
Estereotipos	Interface	Interface	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:08	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:04	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	dency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:48	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	



Nombre	Valor	
Descripción	Permite añadir un nuevo	usuario al sistema.
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:13:01
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:12	
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45	
Unnamed Dependency	ncy		
From	Controllers	Controllers	
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:53	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	



Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer si la opción escogida por el usuario es la correcta.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor Trivial2a	
	Fecha de Creación 06-may-2015 0:11:41	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:20	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	ency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:59	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	



Nombre	Valor		
Descripción	<del>-</del>	Permite obtener la pregunta correspondiente a un jugador y la casilla en la que se encuentra.	
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false	false	
Visibilidad	public		
Hoja	false		
Raíz	false		
Estereotipos	Interface	Interface	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:30	
	Última Modificación 07-may-2015 1:05:17		

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:21	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	named Dependency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:21	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## getPlayerLocation

Nombre	Valor		
Descripción		Permite conocer la posición del jugador en base al nombre del mismo.	
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false		
Visibilidad	public	public	
Hoja	false		
Raíz	false		
Estereotipos	Interface		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:10:25	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:30	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency			
From	Controllers	Controllers	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:13	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	



## getSquareType

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener el tipo de casilla en base a su número de identificación.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 06-may-2015 0:13:21	
	Última Modificación 07-may-2015 1:05:17	

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:16	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	named Dependency		
From	Controllers	Controllers	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:16	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## getActivePlayer

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer el nomb turno actual.	re del jugador del
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:14
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:44	
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42	
Unnamed Dependency	Unnamed Dependency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:27:03	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	



## getSquares

Nombre	Valor	
Descripción	Método utilizado para obtener una relación de los números de los cuadrados y las coordenadas correspondientes al punto de ese cuadrado en el que el jugador debe ser dibujado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:13:11
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:52	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	y		
From	Controllers	Controllers	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:58	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## getStartSquare

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer el identificador de la casilla origen	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:41
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:01	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	•		
From	Controllers	Controllers	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:53	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## **getWinner**

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer el nom	bre del jugador ganador
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:11:54
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization		
То	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:08
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42
Unnamed Dependency		
From	Controllers	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:48
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

## isFinished

Nombre	Valor	
Descripción	Permite conocer si el juego sigue en progreso o, por el contrario, ha finalizado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:12:04
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI	■ GameAPI	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:16	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	/		
From	Controllers	Controllers	
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:39	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## getPlayerNameList

Nombre	Valor	
Descripción	Permite obtener una la	ista de los jugadores.
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:13:33
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17

Unnamed Realization			
То	■ GameAPI		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:27	
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42	
Unnamed Dependency	Unnamed Dependency		
From	Controllers		
Visibilidad	Unspecified		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:26:33	
	Última Modificación	07-may-2015 1:05:17	

## Business

Nombre	Valor		
Descripción	Paquete que contiene la todo lo correspondiente		
Abstracto	false	false	
Hoja	false		
Raíz	false		
Estereotipos	layer		
Visibilidad	public		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	10-abr-2015 19:09:45	
	Última Modificación	06-may-2015 19:01:16	

## Hijos

Nombre	Descripción
■ GameAPI	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.
Exceptions	Paquete que contiene las excepciones personalizadas que se puedan lanzar desde la capa de negocio.
FileLoaders	Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros.
GameClasses	Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas.
impl impl	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business.
StatictsLoader	Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes

Unnamed Dependency		
То	dbRequest	
Visibilidad	Unspecified	
Estereotipos	merge	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:21
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

Unnamed Dependency		
То	dbRequest	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:36
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

## **■** GameAPI

Nombre	Valor	
Descripción	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:31:36
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
From	getSquareType	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:16
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getQuestion	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:21
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getPlayerScore	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:25
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getPlayerLocation	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:30
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	rollDice	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:34
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	startGame	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:37
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getBoardOptions	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:41
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42

Unnamed Realization		
From	getActivePlayer	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:44
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42

Unnamed Realization		
From	existUser	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:48
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
From	getSquares	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:52
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getMovements	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:28:57
	Última Modificación	06-may-2015 1:08:42

Unnamed Realization		
From	getStartSquare	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:01
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	movePlayerTo	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:04
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getWinner	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:08
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	createUser	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:12
	Última Modificación	07-may-2015 17:44:45

Unnamed Realization		
From	sFinished	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:16
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	isAnswerCorrect	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:20
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

Unnamed Realization		
From	getPlayerNameList	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 0:29:27
	Última Modificación	06-may-2015 1:18:42

## Models

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene las clases que representan el modelo en que se basa la aplicación.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:17:28
	Última Modificación	08-may-2015 0:45:39

## Hijos

Nombre	Descripción
BoardOption	Entidad del modelo que nos permite almacenar las distintas opciones del tablero de juego.
Score	Entidad del modelo que representa la puntuación asociada a un usuario para una partida.
Question	Entidad del modelo que representa las preguntas en las que se basa el juego.
User	Entidad del modelo que representa a cada usuario de la aplicación.
Statistic	Entidad del modelo que refleja las estadísticas de las partidas.
Square	Entidad del modelo que representa cada uno de los cuadrados de los cuales se compone el tablero de juego.

## Persistence

Nombre	Valor	
Descripción	Capa que contiene la lógica de base de datos, toda la capa de persistencia	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	layer	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:21:04
	Última Modificación	07-may-2015 17:59:46

## Hijos

Nombre	Descripción	
PersistenceServices	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.	
impl impl	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de persistencia.	
QuestionDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de preguntas.	
StadisticDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas.	
UserDao	Componente que presta servicios de acceso a los datos de usuarios.	
ScoreDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones.	

## PersistenceServices

Nombre	Valor		
Descripción	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.		
Activo	false	false	
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false		
Visibilidad	public		
Abstracto	false		
Hoja	false		
Raíz	false		
Indirectly Instantiated	true		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:07:00	
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00	

JDBC : Dependency		
То	HSQLDB	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 9:25:51
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00
Unnamed Realization		
From	dbRequest	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:03
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

## ■ HSQLDB

Nombre	Valor	
Descripción	Base de datos en la que se almacenan los datos de los jugadores de la aplicación	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Ноја	false	
Raíz	false	
Estereotipos	DataBase	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:44:14
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00

JDBC : Dependency		
From	PersistenceServices	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 9:25:51
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00

# dbRequest

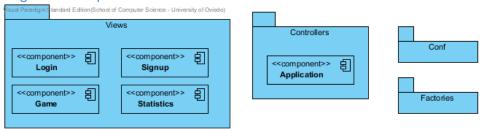
Nombre	Valor	
Descripción	Agrupación de los métodos de acceso a datos que proporciona la sublayer de servicio de la layer de persistencia.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Estereotipos	Interface	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:03
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

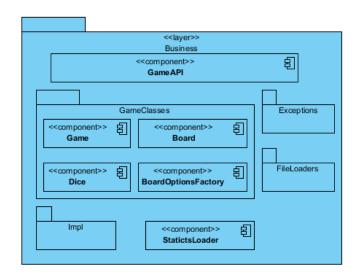
Unnamed Realization			
То	PersistenceServices		
Visibilidad	Unspecified	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:03	
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52	
Unnamed Dependency			
From	Business		
Visibilidad	Unspecified		
Estereotipos	merge		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:21	
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52	

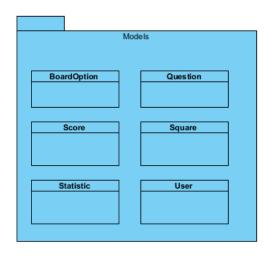
Unnamed Dependency		
From	Business	
Visibilidad	Unspecified	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:22:36
	Última Modificación	06-may-2015 19:10:52

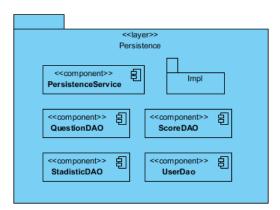
#### Diagrama de paquetes

#### Diagrama de Paquetes









Nombre	Valor
Nombre	Paquetes
Autor	Trivial2a
Fecha de Creación	10-abr-2015 19:09:15
Última Modificación	08-may-2015 0:49:52
Teamwork Create Date Time	0

#### Resumen

Resumen		
Nombre	Descripción	
Views	Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web.	
Controllers	Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web	
Conf	Paquete que contiene clases de utilidad.	
Login	Página que permite al usuario identificarse para acceder a la aplicación	
Signup	Página que permite al usuario registrarse para acceder a la aplicación	
Application	Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo.	
Factories	Paquete que contiene las factorías utilizadas para acceder a las fachadas de las diferentes layers de la aplicación.	
■ Game	Página que muestra el juego Trivial.	
Statistics	Página que muestra las estadísticas del usuario.	
Business	Paquete que contiene la lógica del juego, todo lo correspondiente a la capa de negocio.	
Models	Paquete que contiene las clases que representan el modelo en que se basa la aplicación.	
■ GameAPI	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.	
BoardOption	Entidad del modelo que nos permite almacenar las distintas opciones del tablero de juego.	
Question	Entidad del modelo que representa las preguntas en las que se basa el juego.	
GameClasses	Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas.	
Exceptions	Paquete que contiene las excepciones personalizadas que se puedan lanzar desde la capa de negocio.	
<b>Game</b>	Gestiona el funcionamiento de la partida y coordina a los componentes implicados en su desarrollo.	
<b>Board</b>	Mantiene la representación lógica del tablero durante la partida y provee de información y cálculos sobre su estado.	
Score	Entidad del modelo que representa la puntuación asociada a un usuario para una partida.	
Square	Entidad del modelo que representa cada uno de los cuadrados de los cuales se compone el tablero de juego.	

FileLoaders	Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros.	
Dice	Provee de tiradas aleatorias a la vez que permite mantener un bloque sobre los lanzamientos y sobre el último resultado.	
BoardOptionsFa ctory	Genera las diferentes topologías de tablero disponibles en el sistema.	
Statistic	Entidad del modelo que refleja las estadísticas de las partidas.	
User	Entidad del modelo que representa a cada usuario de la aplicación.	
impl impl	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business.	
<b>!</b> StatictsLoader	Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes	
Persistence	Capa que contiene la lógica de base de datos, toda la capa de persistencia	
impl impl	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de persistencia.	
PersistenceServ ices	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.	
QuestionDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de preguntas.	
ScoreDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones.	
StadisticDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas.	
UserDao	Componente que presta servicios de acceso a los datos de usuarios.	

#### Detalles



Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web.	
Abstracto	false	
Ноја	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:22:14
	Última Modificación	08-may-2015 0:30:59

### Hijos

Nombre	Descripción
Login	Página que permite al usuario identificarse para acceder a la aplicación
Signup	Página que permite al usuario registrarse para acceder a la aplicación
<b>a</b> Game	Página que muestra el juego Trivial.
Statistics	Página que muestra las estadísticas del usuario.

### Controllers

Nombre	Valor		
Descripción	Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web		
Abstracto	false	false	
Hoja	false		
Raíz	false		
Visibilidad	public		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:06:52	
	Última Modificación	07-may-2015 1:29:25	

### Hijos

Nombre	Descripción
Application	Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo.

## Conf

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene clases de utilidad.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:20:50
	Última Modificación	06-may-2015 18:14:10

# Login

Nombre	Valor		
Descripción	Página que permite al usuario identificarse para acceder a la aplicación		
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false		
Visibilidad	public		
Abstracto	false		
Hoja	false		
Raíz	false		
Indirectly Instantiated	true		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:11:40	
	Última Modificación	05-may-2015 19:00:51	

# Signup

Nombre	Valor		
Descripción	Página que permite al usuario registrarse para acceder a la aplicación		
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false	false	
Visibilidad	public		
Abstracto	false		
Hoja	false		
Raíz	false		
Indirectly Instantiated	true		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:11:50	
	Última Modificación	05-may-2015 19:00:51	

# Application

Nombre	Valor	
Descripción	Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:08:04
	Última Modificación	07-may-2015 1:29:25

### **Factories**

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene las factorías utilizadas para acceder a las fachadas de las diferentes layers de la aplicación.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:18:30
	Última Modificación 06-may-2015 18:14:10	

## **a** Game

Nombre	Valor	
Descripción	Página que muestra el juego Trivial.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:11:00
	Última Modificación	05-may-2015 19:06:32

### Statistics

Nombre	Valor		
Descripción	Página que muestra las estadísticas del usuario.		
Activo	false		
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false		
Visibilidad	public	public	
Abstracto	false		
Ноја	false		
Raíz	false		
Indirectly Instantiated	true		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	05-may-2015 17:11:59	
	Última Modificación	05-may-2015 19:06:32	

# Business

Nombre	Valor		
Descripción	Paquete que contiene la lógica del juego, todo lo correspondiente a la capa de negocio.		
Abstracto	false		
Hoja	false	false	
Raíz	false		
Estereotipos	layer		
Visibilidad	public		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor Trivial2a		
	Fecha de Creación 10-abr-2015 19:09:45		
	Última Modificación 06-may-2015 19:01:16		

### Hijos

Nombre	Descripción
■ GameAPI	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.
GameClasses	Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas.
Exceptions	Paquete que contiene las excepciones personalizadas que se puedan lanzar desde la capa de negocio.
FileLoaders	Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros.
impl impl	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business.
StatictsLoader	Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes

## Models

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene las clases que representan el modelo en que se basa la aplicación.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 12-abr-2015 21:17:28	
	Última Modificación 08-may-2015 0:45:39	

### Hijos

Nombre	Descripción
BoardOption	Entidad del modelo que nos permite almacenar las distintas opciones del tablero de juego.
Question	Entidad del modelo que representa las preguntas en las que se basa el juego.
Score	Entidad del modelo que representa la puntuación asociada a un usuario para una partida.
Square	Entidad del modelo que representa cada uno de los cuadrados de los cuales se compone el tablero de juego.
Statistic	Entidad del modelo que refleja las estadísticas de las partidas.
User	Entidad del modelo que representa a cada usuario de la aplicación.

## GameAPI

Nombre	Valor	
Descripción	API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 12-abr-2015 21:31:36	
	Última Modificación 07-may-2015 17:44:45	

## BoardOption

Nombre	Valor	
Descripción	Entidad del modelo que nos permite almacenar las distintas opciones del tablero de juego.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	08-may-2015 0:37:39
	Última Modificación	08-may-2015 0:45:39

# Question

Nombre	Valor	
Descripción	Entidad del modelo que representa las preguntas en las que se basa el juego.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	08-may-2015 0:38:17
	Última Modificación 08-may-2015 0:45:39	

### GameClasses

Nombre	Valor		
Descripción	Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas.		
Abstracto	false	false	
Hoja	false		
Raíz	false		
Visibilidad	public		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor Trivial2a		
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:33:41	
	Última Modificación 06-may-2015 0:06:00		

### Hijos

Nombre	Descripción
<b>a</b> Game	Gestiona el funcionamiento de la partida y coordina a los componentes implicados en su desarrollo.
<b>1</b> Board	Mantiene la representación lógica del tablero durante la partida y provee de información y cálculos sobre su estado.
Dice	Provee de tiradas aleatorias a la vez que permite mantener un bloque sobre los lanzamientos y sobre el último resultado.
BoardOptionsFactory	Genera las diferentes topologías de tablero disponibles en el sistema.

## Exceptions

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene las excepciones personalizadas que se puedan lanzar desde la capa de negocio.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 12-abr-2015 21:32:30	
	Última Modificación 06-may-2015 0:06:00	

# **Game**

Nombre	Valor	
Descripción	Gestiona el funcionamiento de la partida y coordina a los componentes implicados en su desarrollo.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Ноја	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:49:37
Última Modificación 06-may-2015 0:06:00		06-may-2015 0:06:00

## Board

Nombre	Valor	
Descripción	Mantiene la representación lógica del tablero durante la partida y provee de información y cálculos sobre su estado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:50:01
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

# Score

Nombre	Valor		
Descripción		Entidad del modelo que representa la puntuación asociada a un usuario para una partida.	
Activo	false	false	
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false		
Visibilidad	public		
Hoja	false		
Raíz	false		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	08-may-2015 0:38:10	
	Última Modificación	08-may-2015 0:45:39	

# Square

Nombre	Valor		
Descripción	Entidad del modelo que representa cada uno de los cuadrados de los cuales se compone el tablero de juego.		
Activo	false	false	
Business Key Mutable	true		
Modelo de Negocio	false		
Visibilidad	public		
Ноја	false		
Raíz	false		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	08-may-2015 0:39:05	
	Última Modificación	08-may-2015 0:45:39	

### FileLoaders

Nombre	Valor		
Descripción	Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros.		
Abstracto	false	false	
Ноја	false		
Raíz	false		
Visibilidad	public		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:33:18	
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00	

### Dice

Nombre	Valor	
Descripción	Provee de tiradas aleatorias a la vez que permite mantener un bloque sobre los lanzamientos y sobre el último resultado.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:52:01
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

## BoardOptionsFactory

Nombre	Valor	
Descripción	Genera las diferentes topologías de tablero disponibles en el sistema.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:52:36
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

## Statistic

Nombre	Valor	
Descripción	Entidad del modelo que refleja las estadísticas de las partidas.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Ноја	false	
Raíz	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	08-may-2015 0:38:52
	Última Modificación	08-may-2015 0:45:39

# User

Nombre	Valor	
Descripción	Entidad del modelo que representa a cada usuario de la aplicación.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Hoja	false	
Raíz	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	08-may-2015 0:38:28
	Última Modificación	08-may-2015 0:45:39

## Impl

Nombre	Valor		
Descripción	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business.		
Abstracto	false	false	
Hoja	false		
Raíz	false		
Visibilidad	public		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:34:25	
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00	

## StatictsLoader

Nombre	Valor	
Descripción	Carga las estadísticas correspondientes	del usuario o usuarios
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	05-may-2015 19:05:16
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

## Persistence

Nombre	Valor	
Descripción	Capa que contiene la lógica de base de datos, toda la capa de persistencia	
Abstracto	false	
Ноја	false	
Raíz	false	
Estereotipos	layer	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:21:04
	Última Modificación	07-may-2015 17:59:46

### Hijos

Nombre	Descripción
impl Impl	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de persistencia.
PersistenceServices	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.
QuestionDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de preguntas.
ScoreDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones.
StadisticDAO	Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas.
UserDao	Componente que presta servicios de acceso a los datos de usuarios.

## impl Impl

Nombre	Valor	
Descripción	Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de persistencia.	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Visibilidad	public	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 21:35:40
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

## PersistenceServices

Nombre	Valor	
Descripción	Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Ноја	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:07:00
	Última Modificación	06-may-2015 9:27:00

## **QuestionDAO**

Nombre	Valor	
Descripción	Componente que presta s los datos de preguntas.	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:46:22
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

### ■ ScoreDAO

Nombre	Valor	
Descripción	Componente que presta s los datos de puntuacion	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:45:11
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

## ■ StadisticDAO

Nombre	Valor	
Descripción	Componente que presta s los datos de estadístic	
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:46:34
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

## UserDao

Nombre	Valor	
Descripción	Componente que presta s los datos de usuarios.	ervicios de acceso a
Activo	false	
Business Key Mutable	true	
Modelo de Negocio	false	
Visibilidad	public	
Abstracto	false	
Hoja	false	
Raíz	false	
Indirectly Instantiated	true	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	12-abr-2015 22:46:45
	Última Modificación	06-may-2015 0:06:00

#### 12. Anexo I. Manual de usuario

#### Primeros pasos

Lo primero que se necesita para utilizar la aplicación Trivial 2A es una cuenta de usuario que se tendrá que crear en la ventana de registro que se muestra en la Figura 1. Los datos necesarios para crear esta cuenta serán un nombre de usuario y una contraseña (que se tendrá que introducir por duplicado).



Figura 1

Una vez creada esta cuenta, el usuario podrá registrarse en la ventana de identificación mostrada en la Figura 2 utilizando el nombre de usuario y la contraseña elegidas anteriormente.



Figura 2

#### Identificarse como administrador

Si el usuario se ha identificado como administrador, se le redirigirá a una vista con las estadísticas de todos los jugadores en todas las categorías (Figura 3). Utilizando la barra de navegación de la parte superior podrá cambiar entre las diferentes categorías.



Figura 3

#### Identificarse como jugador

Un usuario identificado como jugador del Trivial 2A será llevado a una pantalla (Figura 4) en la que verá un tablero (izquierda) con la ficha del jugador en la casilla inicial, el dado (centro) y la puntuación (derecha) que indicará el número de quesitos que ha ganado durante la partida en curso. En la barra de navegación superior encontrará el acceso a sus estadísticas y cerrar sesión.

Una vez aquí el jugador pulsará el dado para obtener el número de celdas que podrá avanzar y a continuación moverá la ficha.

El tablero tiene tres tipos de casillas:

- Casillas "quesito": En las que, si se responde a la pregunta correctamente, se obtendrá un quesito de la categoría indicada.
- Casillas normales: En las que únicamente se podrá responder a la pregunta de la categoría adecuada.
- Casilla central: Casilla de inicio y fin de juego. Las preguntas de esta casilla podrán ser de cualquier categoría.

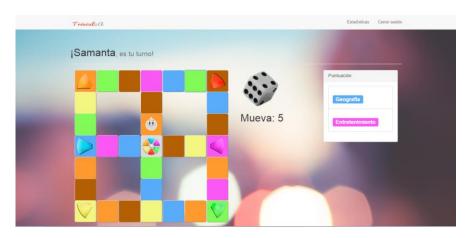


Figura 4

El juego avisará al jugador si la casilla a la que ha intentado ir no es la correcta (ya sea por descuido o a propósito).

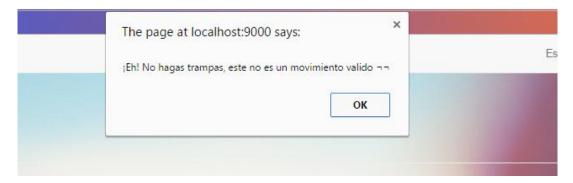


Figura 5

Una vez se pulse en una casilla saldrá una pregunta (Figura 6) de la categoría adecuada, dependiendo del color:

Azul: Geografía.Rosa: Espectáculos.Amarillo: Historia.

Marrón: Arte y Literatura.Verde: Ciencias y Naturaleza.

Naranja: Deportes.



Figura 6

Si se contesta mal la pregunta se mostrará el mensaje de la Figura 7 debajo del dado.



Figura 7

Una vez que el usuario haya obtenido un quesito de cada categoría, tendrá que ir a la casilla central y responder una pregunta final. Si acierta esta pregunta, ganará la partida (Figura 8). Aquí se le dará opción a cerrar sesión o volver a jugar.

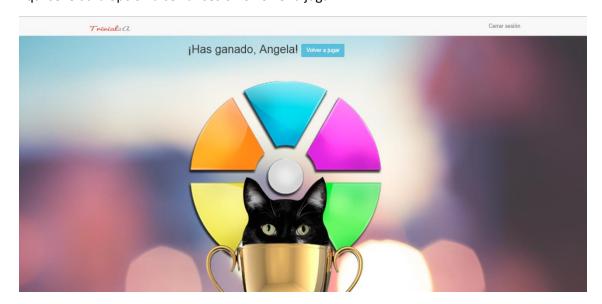


Figura 8

Si el usuario pulsa en "Estadísticas" en la barra de navegación superior se le llevará una ventana (Figura 9) en la que podrá consultas las preguntas falladas, acertadas y contestadas de cada una de las categorías de todas las partidas que lleva jugadas.



Figura 9

#### 13. Anexo II. Manual del sistema

#### Requisitos del sistema

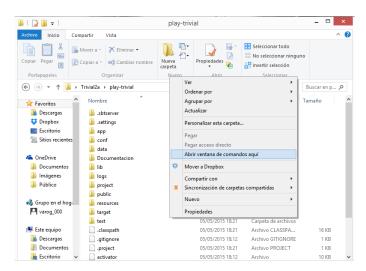
- 1. Hardware:
  - a. Conexión a Internet.
- 2. Software:
  - a. Sistema operativo con interfaz gráfica.

#### Instalación del Play (1ª forma)

- 1. Vamos a la dirección <a href="https://www.playframework.com/download">https://www.playframework.com/download</a> y descargamos la última versión
- 2. Descomprimir la carpeta descargada y añadir el activador al PATH en nuestro ordenador
- 3. Para utilizarlo, es necesario que abramos la consola en la carpeta play-trivial de GitHub
- 4. Para ejecutar la aplicación se utiliza: activator ~run y se desplegará la aplicación. Solo tenemos que ir a: http://localhost:9000/ y podremos ver lo que tenemos en nuestra aplicación.

#### Instalación del Play (2ª forma)

- 1. Una vez descargado nuestro proyecto Trivial, a través de la ventana de comandos nos situamos en la carpeta play-trivial de dicho proyecto.
  - a. Nos situamos en dicha carpeta y hacemos SHIFT + CLICK DERECHO y en la ventana elegimos "abrir ventana de comandos aquí".



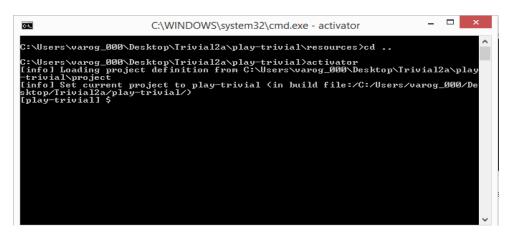
**Ilustración 1: Carpeta Play-Trivial** 

b. Se nos abrirá una ventana como ésta



**Ilustración 2: Ventana Comandos** 

2. A continuación, ejecutamos el comando "activator" y esperamos a que acabe de ejecutarse. Al final la ventana de comandos quedará tal que asi:

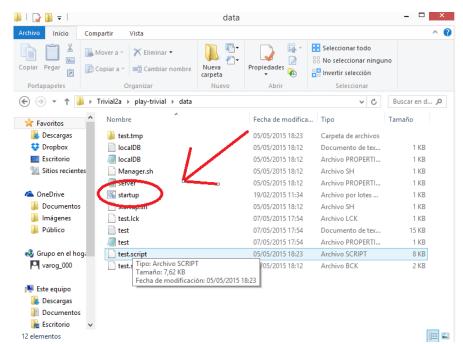


**Ilustración 3: Activar Play** 

3. Ejecutamos la orden "run" si queremos ejecutar el programa trivial o la orden "help" si necesitamos más información sobre los comandos de Play.

#### Arrancar la Base de Datos

1. En la carpeta del proyecto, dentro de la carpeta play-trivial, vamos a la carpeta data y ejecutamos el "startup".



**Ilustración 4: Arrancar Base Datos** 

2. Se nos abrirá una ventana como ésta:

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe

C:\Users\varog_000\Desktop\Trivial2a\play-trivial\data\java -classpath ../lib/hs qldb.jar org.hsqldb.Server
[Server02f92e0f41: IThread[main,5,main]]: checkRunning(false) entered
[Server02f92e0f41: Ithread[main,5,main]]: checkRunning(false) exited
[Server02f92e0f41: Startup sequence initiated from main() method
[Server02f92e0f41: Startup sequence initiated from main() method
[Server02f92e0f41: Loaded properties from [C:\Users\varog_000\Desktop\Trivial2a\play-trivial\data\server.properties]
[Server02f92e0f41: Initiating startup sequence...
[Server02f92e0f41: Server socket opened successfully in 150 ms.
```

Ilustración 5: Base datos Arrancada

#### Interfaz del juego

Para ejecutar la aplicación una vez seguidos los pasos anteriores hay que escribir la siguiente dirección: <a href="http://localhost:9000/">http://localhost:9000/</a>

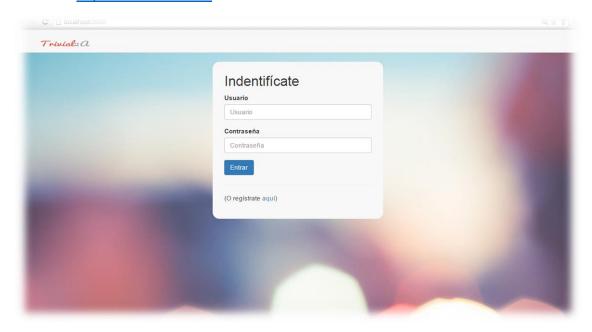


Ilustración 6: Login

#### **Usuarios**

#### **Administrador**

Una vez introducidos el usuario y contraseña del usuario administrador, saldrá una ventana como la siguiente, donde podrá consultar el valor de las estadísticas de todos los usuarios registrados en ese momento. En la barra de navegación puede elegir el tipo de categoría que quiere consultar. También podrás cerrar la sesión.

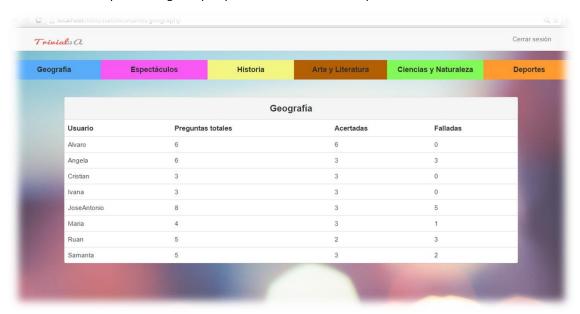


Ilustración 7: Ventana administrador

#### Usuario No Registrado

Si es la primera que entras en la aplicación deberás registrarte antes de poder jugar. A continuación deberás rellenar los datos que se te piden.

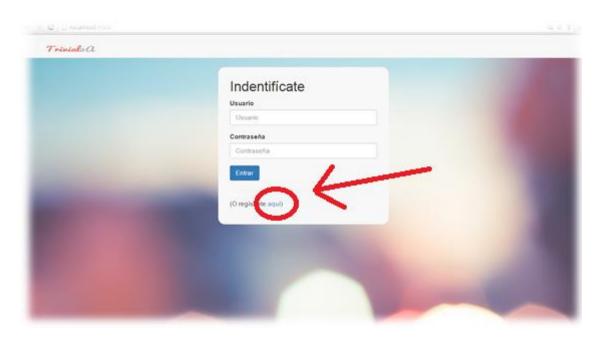


Ilustración 8: Botón registro

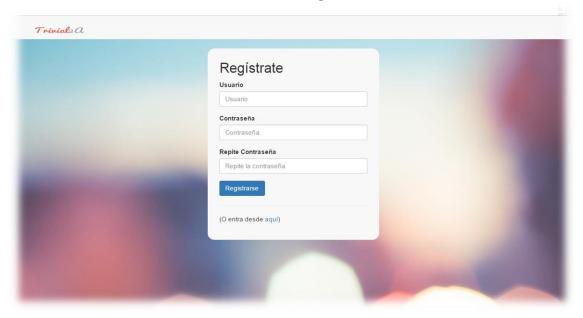


Ilustración 9: Ventana registro

Si todo ha ido correctamente nos devolverá a la página principal, si no saldrá un mensaje de error.

#### Usuario Registrado

Para entrar como usuario registrado, debes escribir tu usuario y contraseña en la página del login y clickar sobre el botón "Entrar".

Una vez entras en la aplicación, aparecerá una ventana como la siguiente:

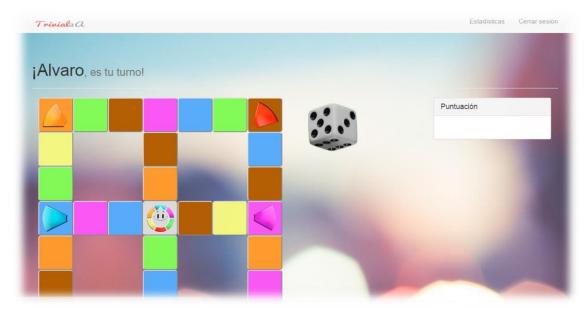


Ilustración 10: Ventana Principal Usuario

En la barra de navegación el usuario puede elegir entre cerrar la sesión o mirar sus estadísticas personales en el botón de "Estadisticas". El juego <u>VOLVERA A</u> <u>EMPEZAR DE NUEVO.</u>



Ilustración 11: Botón Estadísticas

Aparecerá una ventana como la siguiente, desde la cual el jugador puede volver al juego, pero éste <u>VOLVERÁ A EMPEZAR DE NUEVO.</u>

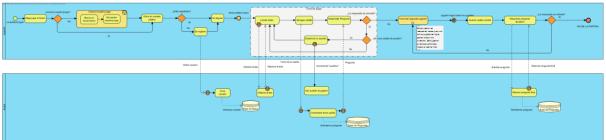


Ilustración 12: Ventana Usuario Estadísticas

#### 14. Anexo III. Modelo BPMN

### Diagrama de Procesos de Negocio

#### Uso de la aplicación



Nombre	Valor
Nombre	Uso de la aplicación
Autor	Trivial2a
Fecha de Creación	02-may-2015 20:43:57
Última Modificación	07-may-2015 11:39:26
Teamwork Create Date Time	0
Default Parent Model	Desarrollo Partida
Autor	Trivial2a Fraile Muñiz
Idioma	Español

#### Resumen

Nombre	Descripción
Jugador	Usuario al que va dirigida la aplicación.
Juego	Aplicación propiamente dicha. Producto que encarga la empresa, y que es desarrollado por nuestro equipo.
Le apetece jugar	Evento que inicia el uso del juego.
Elige jugar al trivial	Actividad en la que el cliente elige jugar al trivial después de decidir que le apetece jugar.
	¿Está el cliente familiarizado con nuestro juego? Si es así, se dirigirá directamente a la página del mismo; si no es así, buscará un trivial online, y así llegará a nuestra página.
Conoce nuestro juego	
Busca un trivial online	El Cliente, después de decidir que le apetece jugar, y después de que elije jugar al trivial, se dispondrá a buscar un trivial al que poder jugar en

	la web.
Encuentra nuestro juego	El cliente llega hasta nuestro juego mediante la búsqueda que ha realizado.
Entra en nuestra página	El usuario, tras haber encontrado nuestro juego, entra en la página del mismo.
	¿Está el cliente ya registrado en nuestra aplicación?
Se registra	El cliente crea un nuevo usuario para tener acceso a la aplicación. Esto se lleva a cabo mediante la introducción de un nombre de usuario, y una contraseña; esta última dos veces.
Datos usuario	Datos de registro del nuevo usuario.
Crea usuario	La aplicación crea un nuevo usuario con los datos recibidos.
Base de Datos	La aplicación se conecta a la base de datos de los usuarios, e introduce el nuevo usuario.
Se loguea	El usuario utiliza su usuario y contraseña para acceder a la aplicación.
Inicia partida nueva	Evento intermedio en el que el cliente, ya registrado e identificado, inicia una nueva partida.
Solicitar tirada	Se le solicita una tirada a la aplicación.
Obtener tirada	La aplicación genera una tirada aleatoria para el usuario.
Retornar tirada	La aplicación calcula una tirada y la retorna.
Lanzar dado	El jugador simula el lanzamiento de un dado, y se le comunica la tirada que ha obtenido.
Escoger casilla	En función de la tirada obtenida, se podrá ir a unas casillas u otras. El jugador elige la casilla a la que se desplazará.
Tema de la casilla	Se solicita a la aplicación la temática de la casilla correspondiente.
Comprobar tema casilla	Se comprueba el tema correspondiente a la casilla en la que se encuentre el usuario, y se hace la petición a la base de datos en función a ello.
Base de Preguntas	Base de datos donde se encuentran almacenadas las preguntas del juego.
Pregunta	Se retorna una pregunta aleatoria acorde a la temática de la casilla.
Responder	Al jugador se le presenta una pregunta, con una serie de respuestas asociadas. Debe elegir la que

Pregunta	considere correcta.
	Se evalúa si la respuesta que ha seleccionado el jugador es la correcta.
¿Era una casilla de quesito?	Se comprueba si la casilla en la que está el usuario es una casilla normal, o una especial. Estas últimas son las que aportan los "quesitos".
Ganamos un quesito	Se incrementa la cuenta de "quesitos" del jugador si ésta acierta una pregunta de las casillas correspondientes.
Incrementa "quesitos"	Se indica a la aplicación que tiene que añadirle un "quesito" a los ya poseídos por el usuario.
Dar quesito al jugador	La aplicación debe incrementar el número de "quesitos" asociados al jugador.
Turno del siguiente jugador	Se repetirá el turno de juego, alternando usuarios cuando éstos fallen una pregunta.
Jugador logra todos los quesitos	El el momento en el que el jugador logra un quesito de cada categoría, pasa a lo que sería la fase final del juego, encaminada a terminar la partida.
Avanza casilla central	El jugador avanza hasta la casilla central. Este avance se realiza siguiendo el turno normal de juego.
Responde pregunta aleatoria	El jugador responde la última pregunta de la partida. Ésta es de temática elegida al azar.
Obtener pregunta final	La aplicación solicita a la base de datos una pregunta aleatoria de un tema elegido igualmente al azar.
Retornar pregunta final	Se retorna una pregunta final, aleatoria tanto en contenido como en temática.
Turno de juego	Esquema de cómo se desarrollaría el turno de juego para un jugador determinado. Este turno se repetiría para cada jugador en orden, empezando en el momento en el que falla el jugador anterior, y terminando en el momento en el que falla el propio jugador.
⊏ Anotación	Anotación que define un bucle en "Turno de juego"
FIN DE LA PARTIDA	El jugador que antes haya logrado reunir los "quesitos" correspondientes a cada una de las categorías y acertar una pregunta final, será el ganador de la partida.

#### Descripción

Diagrama que representa el flujo normal de una partida.

#### Detalles

## Jugador

Nombre	Valor		
Descripción	Usuario al que va dirigida la aplicación.		
Identificación	BP13		
Black Box	false		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:44:09	
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28	

### Hijos

Nombre	Descripción
Le apetece jugar	Evento que inicia el uso del juego.
Elige jugar al trivial	Actividad en la que el cliente elige jugar al trivial después de decidir que le apetece jugar.
	¿Está el cliente familiarizado con nuestro juego? Si es así, se dirigirá directamente a la página del mismo; si no es así, buscará un trivial online, y así llegará a nuestra página.
Entra en nuestra página	El usuario, tras haber encontrado nuestro juego, entra en la página del mismo.
♦ ¿Está registrado?	¿Está el cliente ya registrado en nuestra aplicación?
Se loguea	El usuario utiliza su usuario y contraseña para acceder a la aplicación.
Se registra	El cliente crea un nuevo usuario para tener acceso a la aplicación. Esto se lleva a cabo mediante la introducción de un nombre de usuario, y una contraseña; esta última dos veces.
Conoce nuestro juego	
Inicia partida nueva	Evento intermedio en el que el cliente, ya registrado e identificado, inicia una nueva partida.
Lanzar dado	El jugador simula el lanzamiento de un dado, y se le comunica la tirada que ha obtenido.

Responder Pregunta	Al jugador se le presenta una pregunta, con una serie de respuestas asociadas. Debe elegir la que considere correcta.
¿La respuesta es correcta?	Se evalúa si la respuesta que ha seleccionado el jugador es la correcta.
Escoger casilla	En función de la tirada obtenida, se podrá ir a unas casillas u otras. El jugador elige la casilla a la que se desplazará.
Turno del siguiente jugador	Se repetirá el turno de juego, alternando usuarios cuando éstos fallen una pregunta.
	Se comprueba si la casilla en la que está el usuario es una casilla normal, o una especial. Estas últimas son las que aportan los "quesitos".
Ganamos un quesito	Se incrementa la cuenta de "quesitos" del jugador si ésta acierta una pregunta de las casillas correspondientes.
<sup>⊑</sup> Anotación	Anotación que define un bucle en "Turno de juego"
Jugador logra todos los quesitos	El el momento en el que el jugador logra un quesito de cada categoría, pasa a lo que sería la fase final del juego, encaminada a terminar la partida.
Avanza casilla central	El jugador avanza hasta la casilla central. Este avance se realiza siguiendo el turno normal de juego.
Responde pregunta aleatoria	El jugador responde la última pregunta de la partida. Ésta es de temática elegida al azar.
FIN DE LA PARTIDA	El jugador que antes haya logrado reunir los "quesitos" correspondientes a cada una de las categorías y acertar una pregunta final, será el ganador de la partida.

# Juego

Nombre	Valor		
Descripción	Aplicación propiamente dicha. Producto que encarga la empresa, y que es desarrollado por nuestro equipo.		
Identificación	BP03		
Black Box	false		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor Trivial2a		
	Fecha de Creación 02-may-2015 19:07:24		
	Última Modificación 07-may-2015 11:01:02		

### Hijos

Nombre	Descripción
Datos usuario	Datos de registro del nuevo usuario.
Crea usuario	La aplicación crea un nuevo usuario con los datos recibidos.
Base de Datos	La aplicación se conecta a la base de datos de los usuarios, e introduce el nuevo usuario.
Tema de la casilla	Se solicita a la aplicación la temática de la casilla correspondiente.
Comprobar tema casilla	Se comprueba el tema correspondiente a la casilla en la que se encuentre el usuario, y se hace la petición a la base de datos en función a ello.
Base de Preguntas	Base de datos donde se encuentran almacenadas las preguntas del juego.
Pregunta	Se retorna una pregunta aleatoria acorde a la temática de la casilla.
Obtener tirada	La aplicación genera una tirada aleatoria para el usuario.
Dar quesito al jugador	La aplicación debe incrementar el número de "quesitos" asociados al jugador.
Obtener pregunta final	La aplicación solicita a la base de datos una pregunta aleatoria de un tema elegido igualmente al azar.

# Le apetece jugar

Nombre	Valor	
Descripción	Evento que inicia el uso del juego.	
Identificación	BP13.BP08	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:51:25
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43

Unnamed Secuencia de Flujo		
То	Elige jugar al trivial	
Identificación	BP13.BP10	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:51:40
	Última Modificación	06-may-2015 17:03:19

# Elige jugar al trivial

Nombre	Valor	
Descripción	Actividad en la que el cliente elige jugar al trivial después de decidir que le apetece jugar.	
Identificación	BP13.BP09	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 02-may-2015 20:51:40	
	Última Modificación 06-may-2015 16:55:43	

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	♦ ¿Conoce nuestro juego?		
Identificación	BP13.BP12		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:57:39	
	Última Modificación 06-may-2015 16:55:43		
Unnamed Secuencia de	Flujo		
From	Le apetece jugar	Le apetece jugar	
Identificación	BP13.BP10		
Condition Type	None	None	
Immediate	Unspecified		
Quantity	1	1	
Timeout	0		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor Trivial2a		
	Fecha de Creación 02-may-2015 20:51:40		
	Última Modificación 06-may-2015 17:03:19		

# ♦ ¿Conoce nuestro juego?

Nombre	Valor
Descripción	¿Está el cliente familiarizado con nuestro juego? Si es así, se dirigirá directamente a la página del mismo; si no es así, buscará un trivial online, y así llegará a nuestra página.
Identificación	BP13.BP11
Gateway Type	♦ XOR
Gateway Direction	Unspecified
Inject Inherent Logic	false

Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:57:39
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43

### Gateway Type

Nombre	Valor	
Туре	Decisión Exclusiva/Combinación (O Exclusivo) basado en datos	
Nombre	XOR	
While	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor Trivial2a	
	Fecha de Creación 02-may-2015 20:57:39	

Sí : Secuencia de Flujo		
То	Entra en nuestra página	
Identificación	BP13.BP16	
Condition Expression	El jugador SÍ conoce nuestro jueg	0
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:59:02
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01

No : Secuencia de Flujo		
То	Conoce nuestro juego	
Identificación	BP13.BP30	
Condition Expression	El jugador NO conoce nuestro jue	go
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 02-may-2015 21:23:20	
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01
Unnamed Secuencia de	Flujo	
From	Elige jugar al trivial	
Identificación	BP13.BP12	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:57:39
	Última Modificación 06-may-2015 16:55:43	

# Conoce nuestro juego

Nombre	Valor	
Identificación	BP13.BP24	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Sub Process Type	Embedded	
Is Transaction	false	
Compensation	false	
Triggered By Event	false	
Expanded Diagram Content	Same Diagram	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:15:58
	Última Modificación	07-may-2015 11:29:58

## Sub-Process Type

Nombre	Valor	
Туре	Sub-Proceso Incrustado	
Nombre	Embedded	
Ad Hoc	false	
Cancel Remaining Instances	true	
Ad Hoc Ordering	Parallel	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:15:58

Relationships			
Unnamed Secuencia de	e Flujo		
То	Entra en nuestra página	Entra en nuestra página	
Identificación	BP13.BP31		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:23:28	
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43	
No : Secuencia de Fluj	)		
From	♦ ¿Conoce nuestro juego?	♦ ¿Conoce nuestro juego?	
Identificación	BP13.BP30	BP13.BP30	
Condition Expression	El jugador NO conoce nuestro jue	El jugador NO conoce nuestro juego	
Condition Type	Expression		
Immediate	Unspecified	Unspecified	
Quantity	1	1	
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:23:20	
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01	

## Busca un trivial online

Nombre	Valor
Descripción	El Cliente, después de decidir que le apetece jugar, y después de que elije jugar al trivial, se dispondrá a buscar un trivial al que poder jugar en la web.
Identificación	BP13.BP24.BP02
Start Quantity	1
Completion Quantity	1
Suppress Join Failure	false

Enable Instance Compensation	false		
Process Type	None	None	
Estado	None		
Compensation	false		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:44:46	
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43	

Unnamed Secuencia de Flujo		
То	Encuentra nuestro juego	
Identificación	BP13.BP24.BP05	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:45:06
	Última Modificación	06-may-2015 17:03:19

## Encuentra nuestro juego

Nombre	Valor
Descripción	El cliente llega hasta nuestro juego mediante la búsqueda que ha realizado.
Identificación	BP13.BP24.BP04
Start Quantity	1
Completion Quantity	1
Suppress Join Failure	false
Enable Instance Compensation	false
Process Type	None
Estado	None
Compensation	false

Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:45:06
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43

Unnamed Secuencia de Flujo		
From	Busca un trivial online	
Identificación	BP13.BP24.BP05	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:45:06
	Última Modificación	06-may-2015 17:03:19

# Entra en nuestra página

Nombre	Valor		
Descripción	El usuario, tras haber encontrado nuestro juego, entra en la página del mismo.		
Identificación	BP13.BP14		
Start Quantity	1		
Completion Quantity	1		
Suppress Join Failure	false	false	
Enable Instance Compensation	false		
Process Type	None		
Estado	None		
Compensation	false		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:58:35	
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43	

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	♦ ¿Está registrado?		
Identificación	BP13.BP18		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:59:46	
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43	
Sí : Secuencia de Flujo	jo		
From	♦ ¿Conoce nuestro juego?		
Identificación	BP13.BP16		
Condition Expression	El jugador SÍ conoce nuestro juego		
Condition Type	Expression	Expression	
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:59:02	
	Última Modificación 07-may-2015 11:37:01		

Unnamed Secuencia de Flujo			
From	Conoce nuestro juego		
Identificación	BP13.BP31	BP13.BP31	
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:23:28	
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43	

# **Está registrado?**

Nombre	Valor		
Descripción	¿Está el cliente ya registrado en nuestra aplicación?		
Identificación	BP13.BP17	BP13.BP17	
Gateway Type	♦ XOR		
Gateway Direction	Unspecified		
Inject Inherent Logic	false		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:59:46	
	Última Modificación 06-may-2015 17:03:19		

## Gateway Type

Nombre	Valor	
Туре	Decisión Exclusiva/Combinación (O Exclusivo) basado en datos	
Nombre	XOR	
While	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 02-may-2015 20:59:46	

Sí : Secuencia de Flujo		
То	Se loguea	
Identificación	BP13.BP20	
Condition Expression	El jugador SÍ está registrado en nu	uestro juego.
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:02:51
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01

No : Secuencia de Flujo		
То	Se registra	
Identificación	BP13.BP26	
Condition Expression	El jugador NO está registrado en i	nuestro juego.
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:18:53
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01
Unnamed Secuencia de	Flujo	
From	Entra en nuestra página	
Identificación	BP13.BP18	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	

Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 20:59:46
	Última Modificación	06-may-2015 16:55:43

# Se registra

Nombre	Valor	
Descripción	El cliente crea un nuevo usuario para tener acceso a la aplicación. Esto se lleva a cabo mediante la introducción de un nombre de usuario, y una contraseña; esta última dos veces.	
Identificación	BP13.BP21	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:03:18
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

Unnamed Flujo de Mensajes		
То	Datos usuario	
Identificación	BP13.BP29	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:20:54
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Se loguea		
Identificación	BP13.BP34		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:27:08	
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40	
No : Secuencia de Flujo	a de Flujo		
From	♦ ¿Está registrado?		
Identificación	BP13.BP26		
Condition Expression	El jugador NO está registrado en nuestro juego.		
Condition Type	Expression		
Immediate	Unspecified	Unspecified	
Quantity	1	1	
Timeout	0		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:18:53	
	Última Modificación 07-may-2015 11:37:01		

# Datos usuario

Nombre	Valor		
Descripción	Datos de registro del nuevo usuario.		
Identificación	BP03.BP11	BP03.BP11	
Trigger	Message		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:20:49	
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17	

#### Trigger

Nombre	Valor		
Туре	Message Trigger		
Nombre	Message		
Reply	false		
Cancel Activity	false	false	
Interrupting	true		
Trigger Type	Catching		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:20:49	

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Crea usuario		
Identificación	BP03.BP13		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0	0	
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:25:08	
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40	
Unnamed Flujo de Men	nsajes		
From	Se registra		
Identificación	BP13.BP29		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:20:54	
	Última Modificación 07-may-2015 11:24:17		

# Crea usuario

Nombre	Valor	
Descripción	La aplicación crea un nuevo usuario con los datos recibidos.	
Identificación	BP03.BP12	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:24:40
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28

Netationships			
Introduce usuario : Data Association			
То	Base de Datos		
Identificación	BP03.BP15		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:25:22	
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40	
Unnamed Secuencia de	Unnamed Secuencia de Flujo		
From	Datos usuario		
Identificación	BP03.BP13		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:25:08	
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40	

## Base de Datos

Nombre	Valor	
Descripción	La aplicación se conecta a la base de datos de los usuarios, e introduce el nuevo usuario.	
Identificación	BP03.BP14	
Unlimited	false	
Capacity	0	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:25:22
	Última Modificación	06-may-2015 15:24:05

Introduce usuario : Data Association		
From	Crea usuario	
Identificación	BP03.BP15	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:25:22
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40

## Se loguea

Nombre	Valor	
Descripción	El usuario utiliza su usuario y contraseña para acceder a la aplicación.	
Identificación	BP13.BP19	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:02:51
	Última Modificación	06-may-2015 17:03:19

Unnamed Secuencia de Flujo	
То	Inicia partida nueva
Identificación	BP13.BP36
Condition Type	None
Immediate	Unspecified
Quantity	1
Timeout	0

Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:29:37
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40
Sí : Secuencia de Flujo		
From	♦ ¿Está registrado?	
Identificación	BP13.BP20	
Condition Expression	El jugador SÍ está registrado en nuestro juego.	
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:02:51
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01

Unnamed Secuencia de Flujo		
From	Se registra	
Identificación	BP13.BP34	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:27:08
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40

# Inicia partida nueva

Nombre	Valor	
Descripción	Evento intermedio en el que el cliente, ya registrado e identificado, inicia una nueva partida.	
Identificación	BP13.BP35	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor Trivial2a	
	Fecha de Creación	02-may-2015 21:29:37
	Última Modificación 06-may-2015 17:03:19	

telationships			
Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Lanzar dado		
Identificación	BP13.BP38		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor         Trivial2a           Fecha de Creación         06-may-2015 10:12:35           Última Modificación         06-may-2015 11:14:40		
Unnamed Secuencia de	Unnamed Secuencia de Flujo		
From	Se loguea		
Identificación	BP13.BP36		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación 02-may-2015 21:29:37		
	Última Modificación 06-may-2015 11:14:40		

## Solicitar tirada

Nombre	Valor	
Descripción	Se le solicita una tirada a la aplicación.	
Identificación	BP13.BP37.BP04	
Trigger	Mensaje	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor Trivial2a	
	Fecha de Creación 06-may-2015 16:44:19	
	Última Modificación 07-may-2015 11:24:17	

## Trigger

Nombre	Valor	
Туре	Message Trigger	
Nombre	Mensaje	
Reply	false	
Cancel Activity	false	
Interrupting	true	
Trigger Type	Catching	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 16:44:40

Unnamed Flujo de Mensajes		
То	Obtener tirada	
Identificación	BP13.BP37.BP05	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 16:44:28
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

## Obtener tirada

Nombre	Valor		
Descripción	La aplicación genera una tirada aleatoria para el usuario.		
Identificación	BP03.BP85		
Start Quantity	1		
Completion Quantity	1		
Suppress Join Failure	false	false	
Enable Instance Compensation	false		
Process Type	None		
Estado	None		
Compensation	false		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 16:37:36	
	Última Modificación	07-may-2015 11:06:25	

Unnamed Flujo de Mensajes		
From	Solicitar tirada	
Identificación	BP13.BP37.BP05	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 16:44:28
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

# Retornar tirada

Nombre	Valor	
Descripción	La aplicación calcula una tirada y la retorna.	
Identificación	BP03.BP85.BP01	
Trigger	Mensaje	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 16:44:45
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

## Trigger

Nombre	Valor	
Туре	Message Trigger	
Nombre	Mensaje	
Reply	false	
Cancel Activity	false	
Interrupting	true	
Trigger Type	Catching	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 16:45:05

Unnamed Flujo de Mensajes		
То	Lanzar dado	
Identificación	BP03.BP85.BP02	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 16:44:54
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

## Lanzar dado

Nombre	Valor	
Descripción	El jugador simula el lanzamiento de un dado, y se le comunica la tirada que ha obtenido.	
Identificación	BP13.BP37	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:12:35
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28

neracións/mps		
Unnamed Secuencia de Flujo		
То	Escoger casilla	
Identificación	BP13.BP49	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:19:09
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40
Unnamed Secuencia de Flujo		
From	O Inicia partida nueva	
Identificación	BP13.BP38	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	

Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:12:35
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40

Unnamed Secuencia de Flujo		
From	Ganamos un quesito	
Identificación	BP13.BP59	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:26:10
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40

No : Secuencia de Flujo		
From	♦ ¿Era una casilla de quesito?	
Identificación	BP13.BP62	
Condition Expression	La casilla NO era de "quesito".	
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:26:56
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01

Unnamed Flujo de Mensajes		
From	Retornar tirada	
Identificación	BP03.BP85.BP02	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 16:44:54
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

## Escoger casilla

Nombre	Valor	
Descripción	En función de la tirada obtenida, se podrá ir a unas casillas u otras. El jugador elige la casilla a la que se desplazará.	
Identificación	BP13.BP48	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:19:09
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Responder Pregunta	Responder Pregunta	
Identificación	BP13.BP50		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:19:25	
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40	

Unnamed Flujo de Mensajes			
То	Tema de la casilla		
Identificación	BP13.BP76		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:58:52	
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17	
Unnamed Secuencia de	cuencia de Flujo		
From	Lanzar dado		
Identificación	BP13.BP49		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:19:09	
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40	

# Tema de la casilla

Nombre	Valor	
Descripción	Se solicita a la aplicación la temática de la casilla correspondiente.	
Identificación	BP03.BP16	
Trigger	™ Mensaje	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:58:52
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

## Trigger

Nombre	Valor	
Туре	Message Trigger	
Nombre	Mensaje	
Reply	false	
Cancel Activity	false	
Interrupting	true	
Trigger Type	Catching	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:59:06

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Comprobar tema casilla		
Identificación	BP03.BP18		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:59:18	
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40	
Unnamed Flujo de Mens	ensajes		
From	Escoger casilla		
Identificación	BP13.BP76		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:58:52	
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17	

# Comprobar tema casilla

Nombre	Valor
Descripción	Se comprueba el tema correspondiente a la casilla en la que se encuentre el usuario, y se hace la petición a la base de datos en función a ello.
Identificación	BP03.BP17
Start Quantity	1
Completion Quantity	1
Suppress Join Failure	false
Enable Instance Compensation	false
Process Type	None
Estado	None
Compensation	false

Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:59:18
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28

Solicitamos pregunta : Data Association		
То	Base de Preguntas	
Identificación	BP03.BP19	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:00:08
	Última Modificación	07-may-2015 10:43:54

Unnamed Secuencia de Flujo		
То	Pregunta	
Identificación	BP03.BP80	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:01:13
	Última Modificación 06-may-2015 11:14:40	
Unnamed Secuencia de	Flujo	
From	Tema de la casilla	
Identificación	BP03.BP18	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	

Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:59:18
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40

### Base de Preguntas

Nombre	Valor	
Descripción	Base de datos donde se encuentran almacenadas las preguntas del juego.	
Identificación	BP03.BP76	
Unlimited	false	
Capacity	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:00:08
	Última Modificación	07-may-2015 10:43:54

Solicitamos pregunta : Data Association		
From	Comprobar tema casilla	
Identificación	BP03.BP19	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:00:08
	Última Modificación	07-may-2015 10:43:54

# Pregunta

Nombre	Valor	
Descripción	Se retorna una pregunta aleatoria acorde a la temática de la casilla.	
Identificación	BP03.BP79	
Trigger	Mensaje Mensaje	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:01:13
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

## Trigger

Nombre	Valor	
Туре	Message Trigger	
Nombre	Mensaje	
Reply	false	
Cancel Activity	false	
Interrupting	true	
Trigger Type	Catching	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:01:23

Unnamed Flujo de Mensajes		
То	Responder Pregunta	
Identificación	BP03.BP83	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:02:58
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17
Unnamed Secuencia de Flujo		
From	Comprobar tema casilla	

Identificación	BP03.BP80	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:01:13
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40

## Responder Pregunta

Nombre	Valor	
Descripción	Al jugador se le presenta una pregunta, con una serie de respuestas asociadas. Debe elegir la que considere correcta.	
Identificación	BP13.BP39	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:12:46
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28

Unnamed Secuencia de Flujo	
То	
Identificación	BP13.BP44
Condition Type	None
Immediate	Unspecified
Quantity	1

Timeout	0	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:13:32
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40
Unnamed Secuencia de	Flujo	
From	Escoger casilla	
Identificación	BP13.BP50	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:19:25
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40

Unnamed Flujo de Mensajes		
From	Pregunta	
Identificación	BP03.BP83	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 11:02:58
	Última Modificación	07-may-2015 11:24:17

## ♦ ¿La respuesta es correcta?

Nombre	Valor	
Descripción	Se evalúa si la respuesta que ha seleccionado el jugador es la correcta.	
Identificación	BP13.BP43	
Gateway Type	♦ XOR	
Gateway Direction	Unspecified	
Inject Inherent Logic	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:13:32
	Última Modificación 07-may-2015 10:54:28	

#### Gateway Type

Nombre	Valor		
Туре	Decisión Exclusiva/Combinación (O Exclusivo) basado en datos		
Nombre	XOR	XOR	
While	false		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:13:32	

No : Secuencia de Flujo		
То	■ Turno del siguiente jugador	
Identificación	BP13.BP54	
Condition Expression	La respuesta del jugador NO era d	correcta.
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:22:28
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01

Sí : Secuencia de Flujo		
То	♦ ¿Era una casilla de quesito?	
Identificación	BP13.BP56	
Condition Expression	La respuesta del jugador SÍ era co	orrecta.
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:25:16
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01
Unnamed Secuencia de	Flujo	
From	Responder Pregunta	
Identificación	BP13.BP44	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	

Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:13:32
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40

### ¿Era una casilla de quesito?

Nombre	Valor	
Descripción	Se comprueba si la casilla en la que está el usuario es una casilla normal, o una especial. Estas últimas son las que aportan los "quesitos".	
Identificación	BP13.BP55	
Gateway Type	♦ XOR	
Gateway Direction	Unspecified	
Inject Inherent Logic	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:25:16
	Última Modificación	07-may-2015 9:50:27

#### Gateway Type

Nombre	Valor	
Туре	Decisión Exclusiva/Combinación (O Exclusivo) basado en datos	
Nombre	XOR	
While	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor Trivial2a	
	Fecha de Creación 06-may-2015 10:25:16	

Sí : Secuencia de Flujo			
То	Ganamos un quesito	Ganamos un quesito	
Identificación	BP13.BP58		
Condition Expression	La casilla SÍ era de "quesito".		
Condition Type	Expression		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:25:48	
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01	

No : Secuencia de Flujo		
То	Lanzar dado	
Identificación	BP13.BP62	
Condition Expression	La casilla NO era de "quesito".	
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 06-may-2015 10:26:56	
	Última Modificación 07-may-2015 11:37:01	
Sí : Secuencia de Flujo		
From	♦ ¿La respuesta es correcta?	
Identificación	BP13.BP56	
Condition Expression	La respuesta del jugador SÍ era correcta.	
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	

Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:25:16
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01

# Ganamos un quesito

Nombre	Valor	
Descripción	Se incrementa la cuenta de "quesitos" del jugador si ésta acierta una pregunta de las casillas correspondientes.	
Identificación	BP13.BP57	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 06-may-2015 10:25:48	
	Última Modificación 07-may-2015 10:54:28	

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Lanzar dado		
Identificación	BP13.BP59		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0	0	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:26:10	
	Última Modificación	06-may-2015 11:14:40	
Sí : Secuencia de Fluj	0		
From	♦ ¿Era una casilla de quesit	♦ ¿Era una casilla de quesito?	
Identificación	BP13.BP58	BP13.BP58	
Condition Expression	La casilla SÍ era de "quesito".	La casilla SÍ era de "quesito".	
Condition Type	Expression	Expression	
Immediate	Unspecified	Unspecified	
Quantity	1	1	
Timeout	0	0	
Project Management	Nombre	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:25:48	
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01	

# Incrementa "quesitos"

Nombre	Valor	
Descripción	Se indica a la aplicación que tiene que añadirle un "quesito" a los ya poseídos por el usuario.	
Identificación	BP13.BP57.BP02	
Trigger	Mensaje	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 18:02:00
	Última Modificación	07-may-2015 11:38:48

#### Trigger

Nombre	Valor		
Туре	Message Trigger		
Nombre	Mensaje		
Reply	false		
Cancel Activity	false	false	
Interrupting	true		
Trigger Type	Catching		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 18:02:38	

Unnamed Secuencia de Flujo		
То	Dar quesito al jugador	
Identificación	BP13.BP57.BP03	
Condition Type	None	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 18:02:07
	Última Modificación	07-may-2015 7:49:18

### Dar quesito al jugador

Nombre	Valor	
Descripción	La aplicación debe incrementar el número de "quesitos" asociados al jugador.	
Identificación	BP03.BP88	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 06-may-2015 18:02:07	
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28

Unnamed Secuencia de Flujo			
From	lncrementa "quesitos"	lncrementa "quesitos"	
Identificación	BP13.BP57.BP03		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	06-may-2015 18:02:07	
	Última Modificación	07-may-2015 7:49:18	

# Turno del siguiente jugador

Nombre	Valor		
Descripción	Se repetirá el turno de juego, alternando usuarios cuando éstos fallen una pregunta.		
Identificación	BP13.BP53		
Start Quantity	1		
Completion Quantity	1		
Suppress Join Failure	false		
Enable Instance Compensation	false	false	
Process Type	None	None	
Estado	None		
Is Transaction	false		
Compensation	false		
Triggered By Event	false		
Expanded Diagram Content	Same Diagram		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor Trivial2a		
	Fecha de Creación 06-may-2015 10:22:28		
	Última Modificación 07-may-2015 10:54:28		

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Jugador logra todos los (	Jugador logra todos los quesitos	
Identificación	BP13.BP65		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	Fecha de Creación         06-may-2015 10:38:22           Última Modificación         06-may-2015 11:14:40	
	Última Modificación		
No : Secuencia de Flu	Flujo		
From	♦ ¿La respuesta es correct	♦ ¿La respuesta es correcta?	
Identificación	BP13.BP54	BP13.BP54	
Condition Expression	La respuesta del jugador NO	La respuesta del jugador NO era correcta.	
Condition Type	Expression		
Immediate	Unspecified	Unspecified	
Quantity	1		
Timeout	0	0	
Project Management	Nombre	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	Fecha de Creación 06-may-2015 10:22:28	
	Última Modificación 07-may-2015 11:37:01		

No : Secuencia de Flujo		
From		
Identificación	BP13.BP94	
Condition Expression	La respuesta del jugador NO era d	correcta.
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:49:39
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01

## Jugador logra todos los quesitos

Nombre	Valor	
Descripción	El el momento en el que el jugador logra un quesito de cada categoría, pasa a lo que sería la fase final del juego, encaminada a terminar la partida.	
Identificación	BP13.BP64	
Trigger	Regla	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación 06-may-2015 10:38:22	
	Última Modificación	07-may-2015 10:31:28

#### Trigger

Nombre	Valor		
Туре	Conditional Trigger		
Nombre	Regla		
Interrupting	true	true	
Reply	false		
Cancel Activity	false	false	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:13:28	

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Avanza casilla central		
Identificación	BP13.BP80		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:17:13	
	Última Modificación 07-may-2015 10:21:28		
Unnamed Secuencia de	med Secuencia de Flujo		
From	Turno del siguiente jugador		
Identificación	BP13.BP65		
Identificación	BP13.BP65		
Condition Type	None		
Condition Type	None		
Condition Type Immediate	None Unspecified		
Condition Type Immediate Quantity	None Unspecified 1	Valor	
Condition Type Immediate Quantity Timeout	None Unspecified 1 0	Valor Trivial2a	
Condition Type Immediate Quantity Timeout	None Unspecified 1 0 Nombre		

### Avanza casilla central

Nombre	Valor		
Descripción	El jugador avanza hasta la casilla central. Este avance se realiza siguiendo el turno normal de juego.		
Identificación	BP13.BP79		
Start Quantity	1		
Completion Quantity	1		
Suppress Join Failure	false	false	
Enable Instance Compensation	false		
Process Type	None		
Estado	None		
Compensation	false		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:17:13	
	Última Modificación 07-may-2015 10:43:54		

·			
Unnamed Secuencia de Flujo			
То	Responde pregunta ale	Responde pregunta aleatoria	
Identificación	BP13.BP82		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0	0	
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:35:55	
	Última Modificación	07-may-2015 10:43:54	
Unnamed Secuencia de Flujo			
From	Jugador logra todos los	Jugador logra todos los quesitos	
Identificación	BP13.BP80	BP13.BP80	
Condition Type	None	None	

Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:17:13
	Última Modificación	07-may-2015 10:21:28

# Responde pregunta aleatoria

Nombre	Valor	
Descripción	El jugador responde la partida. Ésta es de tem	
Identificación	BP13.BP81	
Start Quantity	1	
Completion Quantity	1	
Suppress Join Failure	false	
Enable Instance Compensation	false	
Process Type	None	
Estado	None	
Compensation	false	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:35:55
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28

Solicitar pregunta : Flujo de Mensajes		
То	Obtener pregunta final	
Identificación	BP13.BP84	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:44:26
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28

Unnamed Secuencia de Flujo			
То	♦ ¿La respuesta es correcta?		
Identificación	BP13.BP92		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:49:18	
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28	
Unnamed Secuencia de	Unnamed Secuencia de Flujo		
From	Avanza casilla central		
Identificación	BP13.BP82		
Condition Type	None		
Immediate	Unspecified		
Quantity	1		
Timeout	0		
Project Management	Nombre Valor		
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:35:55	
	Última Modificación	07-may-2015 10:43:54	

Unnamed Flujo de Mensajes		
From	Retornar pregunta final	
Identificación	BP03.BP90.BP02	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:42:32
	Última Modificación	07-may-2015 11:38:16

## Obtener pregunta final

Nombre	Valor		
Descripción	La aplicación solicita a la base de datos una pregunta aleatoria de un tema elegido igualmente al azar.		
Identificación	BP03.BP90		
Start Quantity	1		
Completion Quantity	1		
Suppress Join Failure	false	false	
Enable Instance Compensation	false		
Process Type	None		
Estado	None		
Compensation	false		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:38:07	
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28	

Solicitamos pregunta : Data Association			
То	Base de Preguntas		
Identificación	BP03.BP92		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:38:54	
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28	
Solicitar pregunta : Flujo	Solicitar pregunta : Flujo de Mensajes		
From	Responde pregunta aleatoria		
Identificación	BP13.BP84		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:44:26	
	Última Modificación	07-may-2015 10:54:28	

# Retornar pregunta final

Nombre	Valor	
Descripción	Se retorna una pregunta final, aleatoria tanto en contenido como en temática.	
Identificación	BP03.BP90.BP01	
Trigger	Mensaje	
Project Management	Nombre Valor	
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:42:02
	Última Modificación	07-may-2015 11:38:16

#### Trigger

Nombre	Valor	
Туре	Message Trigger	
Nombre	Mensaje	
Reply	false	
Cancel Activity	false	
Interrupting	true	
Trigger Type	Catching	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:42:06

Unnamed Flujo de Mensajes			
То	Responde pregunta aleatoria		
Identificación	BP03.BP90.BP02		
Project Management	Nombre	Valor	
	Autor	Trivial2a	
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:42:32	
	Última Modificación	07-may-2015 11:38:16	

# Turno de juego

Nombre	Valor	
Descripción	Esquema de cómo se desarrollaría el turno de juego para un jugador determinado. Este turno se repetiría para cada jugador en orden, empezando en el momento en el que falla el jugador anterior, y terminando en el momento en el que falla el propio jugador.	
Identificación	BP78.BP61	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:30:10
	Última Modificación	07-may-2015 10:10:58

### E Anotación

Nombre	Valor	
Descripción	Anotación que define un bucle en "Turno de juego"	
Identificación	BP13.BP63	
Texto	Estos pasos se realizarán hasta que uno de los jugadores logre ganar todos los quesitos. Ese jugador avanzará entonces hasta la casilla final.	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	06-may-2015 10:34:57
	Última Modificación	07-may-2015 10:10:58

### FIN DE LA PARTIDA

Nombre	Valor	
Descripción	El jugador que antes haya logrado reunir los "quesitos" correspondientes a cada una de las categorías y acertar una pregunta final, será el ganador de la partida.	
Identificación	BP13.BP89	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:46:19
	Última Modificación	07-may-2015 11:29:58

Sí : Secuencia de Flujo		
From	♦ ¿La respuesta es correcta?	
Identificación	BP13.BP93	
Condition Expression	La respuesta del jugador SÍ era correcta.	
Condition Type	Expression	
Immediate	Unspecified	
Quantity	1	
Timeout	0	
Project Management	Nombre	Valor
	Autor	Trivial2a
	Fecha de Creación	07-may-2015 10:49:26
	Última Modificación	07-may-2015 11:37:01