

DOCUMENTACIÓN

TRIVIAL2A



8 de mayo de 2015

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

Contenido

[1. Descripción del proyecto 2](#_Toc418782662)

[Primera Fase 2](#_Toc418782663)

[Segunda Fase 2](#_Toc418782664)

[Tercera Fase 2](#_Toc418782665)

[2. Metodología utilizada 2](#_Toc418782666)

[3. Identificación de stakeholders (Descripción) 2](#_Toc418782667)

[4. Identificación inicial de atributos de calidad 4](#_Toc418782668)

[5. Roles e historias de usuario 5](#_Toc418782669)

[Roles 5](#_Toc418782670)

[Historias de usuario 5](#_Toc418782671)

[6. Primer acercamiento a la solución 5](#_Toc418782672)

[Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas 5](#_Toc418782673)

[Aplicación de escritorio del juego del Trivial 6](#_Toc418782674)

[Aplicación web del juego del Trivial 6](#_Toc418782675)

[6.1 Riesgos relacionados con la solución 6](#_Toc418782676)

[Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas 6](#_Toc418782677)

[Aplicación de escritorio del juego del Trivial 7](#_Toc418782678)

[Aplicación web del juego del Trivial 7](#_Toc418782679)

[7. Lista actualizada de stakeholders 7](#_Toc418782680)

[Definición (comunes) 7](#_Toc418782681)

[Definición (propias) 8](#_Toc418782682)

[Aplicación procesamiento ficheros y almacenamiento preguntas 8](#_Toc418782683)

[Aplicaciones de escritorio y web del juego del Trivial 8](#_Toc418782684)

[8. Lista actualizada de atributos de calidad 10](#_Toc418782685)

[9. Atributos de calidad y stakeholders 11](#_Toc418782686)

[10. Descripción del negocio de la solución 12](#_Toc418782687)

[Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas 12](#_Toc418782688)

[Aplicación de escritorio del juego del Trivial 12](#_Toc418782689)

[Aplicación web del juego del Trivial 12](#_Toc418782690)

[11. Escenarios de calidad 14](#_Toc418782691)

[12. Vistas 18](#_Toc418782692)

[Diagrama de Componentes del sistema 18](#_Toc418782693)

[Resumen 18](#_Toc418782694)

[Detalles 21](#_Toc418782695)

[Diagrama de Paquetes 72](#_Toc418782696)

[Resumen 73](#_Toc418782697)

[Detalles 75](#_Toc418782698)

[Diagrama de Despliegue 98](#_Toc418782699)

[Resumen 98](#_Toc418782700)

[Detalles 100](#_Toc418782701)

[13. Diagrama BPM 117](#_Toc418782702)

[Uso de la aplicación - Aplicación web del juego del Trivial 117](#_Toc418782703)

[Resumen 118](#_Toc418782704)

[Descripción 120](#_Toc418782705)

[Detalles 120](#_Toc418782706)

[14. Manual de usuario 169](#_Toc418782707)

[Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas 169](#_Toc418782708)

[Aplicación de escritorio del juego del Trivial 169](#_Toc418782709)

[Aplicación web del juego del Trivial 173](#_Toc418782710)

[15. Manual del sistema 173](#_Toc418782711)

[Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas 173](#_Toc418782712)

[Aplicación de escritorio del juego del Trivial 173](#_Toc418782713)

[Aplicación web del juego del Trivial 173](#_Toc418782714)

# Descripción del proyecto

NoGame, empresa dedicada a la creación y el desarrollo de videojuegos, va a crear una colección de juegos de preguntas/respuestas para varias plataformas. Su primer proyecto es crear una variante del Trivial.

## Primera Fase

NoGame desea una aplicación que lea ficheros de preguntas y respuestas en formato GIFT (en un futuro podría ampliarse a otros formatos) y los procese a formato JSON. Después almacenará las preguntas en una base de datos. Estas dos fases de la aplicación deben estar claramente diferenciadas

## Segunda Fase

NoGame desea una aplicación de escritorio multiplataforma que simule el juego del Trivial. Para ello se tomarán las preguntas de la base de datos y se ofrecerá al jugador un interfaz gráfico para jugar cuya apariencia podrá ser modificada por el jugador.

Además del propio juego, la empresa desea almacenar estadísticas sobre los jugadores (identificados con usuario y contraseña) para que sirva de herramienta de aprendizaje. Esta utilidad estará disponible únicamente para los administradores y en ella se mostrará información sobre preguntas acertadas, usuarios que juegan…

## Tercera Fase

NoGame desea ampliar el juego del Trivial para que pueda usarse a través de la web aumentando así su potencial.

Se reutilizará la lógica de la fase anterior añadiendo una capa para conectarse vía web y jugar partidas. Deben tratarse los problemas de conexión que podrán tener los jugadores. De nuevo desean diferentes visualizaciones y también compatibilidad con distintos dispositivos.

La empresa desea añadir la posibilidad de que los jugadores puedan conocer sus datos históricos al conectarse, y también si hay otros usuarios en línea.

# Metodología utilizada

Siguiendo las indicaciones de las clases teóricas de “Arquitectura del Software”, se empleará el método ADD (Attribute-Driven Design Method)

# 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:
  + Obtener aplicaciones (web y de escritorio) que atraigan al público y que sean funcional
  + Obtener una aplicación (de escritorio) multiplataforma (Android, Windows, IOS…)
  + Obtener una aplicación (web) apta para diferentes dispositivos (móvil, Tablet, Ordenador…), que cumpla los principios y estándares web de diseño responsable
  + Conseguir que el sistema sea una herramienta para obtener estadísticas de juego
  + Conseguir que el sistema le suponga un valor añadido
  + Conseguir que las aplicaciones (web y de escritorio) tengan unos tiempos de respuesta bajos, inferiores a 4-5 segundos (basado en estudios sobre el tiempo de espera de los usuarios)
  + Conseguir que el sistema tenga un diseño modular
  + Tener el sistema en el plazo estipulado
  + Conseguir que el proyecto tenga un coste de desarrollo bajo
* **Operario de la empresa**Es la persona que ejecuta la aplicación encargada del procesamiento de ficheros de preguntas o activa la ejecución automática cada cierto tiempo.  
  Entre sus objetivos están:
  + Interactuar con una interfaz fácil de comprender y utilizar
  + Aplicación que permita varias opciones de entrada
  + Aplicación que permita observar resultados intermedios de la conversión
  + No tener que resolver fallos de la aplicación
* **Desarrolladores (Equipo 2a)**Son los encargados de la construcción del software. Su responsabilidad es hacer, probar y mantener el código del sistema a desarrollar.  
  Entre sus objetivos están:
  + Hacer que el proyecto sea rentable
  + Hacer un sistema mantenible que permita ampliar su funcionalidad
  + Gozar de tiempo suficiente para la implementación del sistema
  + Conseguir aplicaciones (web y de escritorio) modular
  + Conseguir aplicaciones (web y de escritorio) que permitan intercambiar look & feel
  + Conseguir que las aplicaciones (web y de escritorio) tengan unos tiempos de respuesta bajos, inferiores a 4-5 segundos (basado en estudios sobre el tiempo de espera de los usuarios)
  + Conseguir un proyecto que les aporte conocimientos nuevos y experiencia
* **Arquitectos del sistema (Equipo 2a)**Son los encargados de documentar, estructurar, diseñar y mantener la arquitectura del sistema que da solución al proyecto encargado por la empresa.  
  Entre sus objetivos están:
  + Conseguir un sistema escalable y fácil de mantener
  + Hacer que el proyecto sea rentable
  + Acordar con la empresa unos requisitos que puedan cumplirse
  + Conseguir un proyecto que les aporte conocimientos nuevos y experiencia
* **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:
  + Garantizar la seguridad en el acceso a los datos
  + Garantizar la integridad de los datos almacenados
* **Cliente (Usuario jugador)**Son aquellas personas que utilizarán las aplicaciones de escritorio y web.  
  Entre sus objetivos están:
  + Registro en la aplicación (web) sencillo
  + Interfaz intuitiva y sencilla
  + Confiabilidad en la aplicación, es decir, que no produzca errores
  + Instalación de la aplicación (de escritorio) sencilla
  + Posibilidad de visualizar fácilmente su histórico de partidas y estadísticas de juego.
* **Administradores de NoGame (Usuario administrador)**Son aquellas personas que utilizarán las aplicaciones de escritorio y web como herramientas para ver las estadísticas del juego y los usuarios.  
  Entre sus objetivos están:
  + Visualizar fácilmente las estadísticas
  + Interfaz intuitiva

# Identificación inicial de atributos de calidad

El sistema a desarrollar debe cumplir con los siguientes atributos de calidad:

* **Disponibilidad**: Todo el sistema (aplicación de procesamiento de ficheros, aplicación de escritorio y aplicación web) debe poder ejecutarse en cualquier momento (disponibilidad 24/7)
* **Usabilidad**: Debe garantizarse la facilidad de uso de las aplicaciones, independientemente de si disponen de interfaz interactivo (aplicación de escritorio y web) o no (aplicación de procesamiento de ficheros). Debe conseguirse que la curva de aprendizaje sea lo más empinada posible (mayor eficiencia de aprendizaje-en poco tiempo se aprende mucho).
* **Mantenibilidad**
  + ***Modificabilidad***: Futuras modificaciones en el sistema deben poder llevarse a cabo sin problemas
  + ***Escalabiliad***: Futuras extensiones en el sistema deben poder llevarse a cabo sin problemas
  + ***Reutilización***: Los diferentes módulos del sistema deben ser independientes para poder ser utilizados en aplicaciones similares
* **Rendimiento**: Se debe garantizar un tiempo bajo de procesamiento y ejecución de los algoritmos del sistema. Así como una ejecución de la aplicación fluida sin ningún lag o delay. En ningún caso deben sobrepasarse 5 segundos de espera por parte del usuario.
* **Seguridad**: Todos los datos almacenados en la base de datos son información sensible para la empresa y para los propios usuarios, por tanto no debe disponerse de medidas de seguridad para acceder a éstos.
  + Sólo los administradores podrán acceder a los datos de todos los usuarios
  + Cada jugador particular podrá acceder únicamente a sus propios datos de usuario
* **Testabilidad**: Todo el sistema debe poder probarse de forma sencilla.
  + En la aplicación de procesamiento de ficheros se debe garantizar que la conversión de formatos es correcta y no se pierde información
* **Interactividad**: Las aplicaciones web y de escritorio deben comunicarse con el usuario de forma interactiva. El usuario se comunica directamente con la aplicación y viceversa, y es el primero el que regula la comunicación (es el que toma las decisiones)
* **Accesibilidad**: La aplicación debe poder utilizarse por cualquier usuario independientemente de sus limitaciones individuales o derivadas del contexto de acceso
  + ***Accesibilidad web***: debe cumplir las Pautas de Accesibilidad al Contenido de la Web ([WCAG](http://www.w3.org/TR/WCAG10/)). Como mínimo debe alcanzarse el nivel de conformidad “A”

# Roles e historias de usuario

Revisar

## Roles

En este sistema se identifican tres roles:

* Operario de la empresa
* Usuarios jugadores
* Usuarios administradores

## Historias de usuario

|  |  |
| --- | --- |
| Rol | Descripción |
| Operario | Elegir el fichero de entrada para la aplicación de procesamiento de ficheros |
| Operario | Observar los resultados intermedios del proesamiento de un fichero |
| Jugador | Registrarme para poder jugar al Trivial |
| Jugador | Restablecer mi contraseña en caso de olvido |
| Jugador | Ver la puntuación obtenida en partidas antiguas |
| Jugador | Elegir el modo multijugador para jugar contra otros jugadores |
| Administrador | Ver un listado de los datos y estadísticas de los jugadores |
| Administrador | Ver un listado de las estadísticas de las preguntas |

# Primer acercamiento a la solución

### Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas

Se opta por desarrollar un traductor en dos etapas mediante el patrón arquitectónico de Pipe-and-filter.

La primera etapa analizará los ficheros con las preguntas y generará un formato intermedio. Esta etapa contendrá un analizador léxico y un analizador sintáctico que validarán el fichero de entrada y ayudarán a depurar los errores que se puedan cometer.

La segunda etapa tomará las preguntas en formato intermedio y las procesará para poder almacenarlas en la base de datos. Estará compuesta por un Visitor que genere el formato final y un controlador que añadirá las preguntas a la base de datos.

Esta solución facilita tratar diferentes formatos de entrada, permite observar los resultados intermedios y una ejecución en diferentes fases. Cumpliendo así los requisitos solicitados por la empresa.

### Aplicación de escritorio del juego del Trivial

Se opta por desarrollar el juego siguiendo el estilo MVC y una separación en capas.

La primera capa será la GUI y contendrá toda la lógica necesaria para representar las abstracciones de las vistas de nuestro modelo. Esta capa se implementará utilizando la librería gráfica de java.Swing.

La segunda capa será la lógica y contendrá todas las reglas y lógica de negocio asociada al juego y a su correcto funcionamiento. Esta capa servirá de puente entre la interfaz y la capa siguiente.

La última capa es la persistencia, responsable de gestionar los datos de los usuarios y las estadísticas comunicándose con el SGBD.

Esta solución nos brinda una aplicación multiplataforma y totalmente mantenible, ya que reduce al mínimo el acoplamiento entre las capas.

### Aplicación web del juego del Trivial

Se opta por desarrollar el juego siguiendo el patrón MVC aplicado a la arquitectura web. Este patrón divide la aplicación en capas bien diferenciadas modelo, vista y controlador.

La capa de modelo es la representación de dominio específico de la información con la que opera la aplicación. Esta capa contiene la lógica que permite que el juego funcione correctamente. Además encapsula la capa de persistencia, que permite gestionar los datos de los diferentes usuarios así como sus históricos, comunicándose con nuestro SGBD.

La vista, se trata de la interfaz de usuario, que permite que el modelo pueda ser utilizado mediante interacción con el usuario. Pueden existir diferentes vistas para un mismo modelo, lo que permite que la aplicación sea multiplataforma sin necesidad de modificar el modelo.

El controlador es el encargado de responder y procesar los eventos, peticiones HTTP. Además, también puede invocar a los cambios en el modelo.

Esta arquitectura permite 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 lógica.

## Riesgos relacionados con la solución

### Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas

El sistema elegido tiene algunos riesgos que es preciso especificar:

* **Detección de errores en los ficheros de entrada**: Hay que tener en cuenta que nos e puede presuponer que los datos de entrada van a ser correctos y se podrán procesar. Para solucionarlo, cada filtro debe procesar los datos cuando son correctos y detectar cuando no lo son.
* **Garantizar la conversión correcta de los datos:** Relacionado con el problema anterior y con la testabilidad, es importante que los datos se procesen adecuadamente por cada filtro. Para solucionarlo, el programa garantizará la trazabilidad del flujo de datos. Se añadirán a cada filtro funciones que permitan reconocer, localizar y mostrar los datos encontrados en los ficheros de entrada. Además se generará una salida legible de los datos intermedios entre las dos etapas, y así poder realizar una comprobación independiente de los formatos de entrada y salida.
* **Posibilidad de admitir otros formatos de entrada o salida**: Relacionado con la modificabilidad, la aplicación debe poder ampliarse y aceptar diferentes formatos y adecuar el formato de salida a lo que se necesita. Para solucionarlo, los componentes de cada etapa estarán desacoplados entre sí. Así se garantiza que, mientras el formato intermedio se mantenga, las etapas se podrán modificar según los formatos de entrada y salida que se necesiten.

### Aplicación de escritorio del juego del Trivial

El sistema elegido se enfrenta a los siguientes riesgos:

* **Pruebas unitarias**: El programa debe poder testarse automáticamente (con excepción de la interfaz gráfica)
* **Extensión a nuevas plataformas**: Relacionado con la mantenibilidad, debe existir una división en capas bien definida que nos permite que el sistema sea fácilmente extensible.
* **Posibilidad de cambios de interfaz:** Una de los requisitos deseados es poder cambiar la representación visual sin tener que modificar las demás capas.

### Aplicación web del juego del Trivial

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

* **Extensión a nuevas plataformas**: Relacionado con la mantenibilidad, debe existir una división en capas bien definida que nos permite que el sistema sea fácilmente extensible.
* **Posibilidad de cambios de interfaz**: Una de los requisitos deseados es poder cambiar la representación visual sin tener que modificar las demás capas.

# Lista actualizada de stakeholders

## Definición (comunes)

1. **Empresa NoGame**
   * Son los propietarios y responsables principales de la financiación de la aplicación.
   * Objetivos:
     1. Obtener aplicaciones (web y de escritorio) que atraigan al público y que sean funcional
     2. Obtener una aplicación (de escritorio) multiplataforma (Android, Windows, IOS…)
     3. Obtener una aplicación (web) apta para diferentes dispositivos (móvil, Tablet, Ordenador…), que cumpla los principios y estándares web de diseño responsable
     4. Conseguir que el sistema sea una herramienta para obtener estadísticas de juego
     5. Conseguir que el sistema le suponga un valor añadido
     6. Conseguir que las aplicaciones (web y de escritorio) tengan unos tiempos de respuesta bajos, inferiores a 4-5 segundos (basado en estudios sobre el tiempo de espera de los usuarios)
     7. Conseguir que el sistema tenga un diseño modular
     8. Tener el sistema en el plazo estipulado
     9. Conseguir que el proyecto tenga un coste de desarrollo bajo
2. **Desarrolladores (Equipo 2a)**
   * Equipo responsable del desarrollo del funcionamiento de la aplicación
   * Objetivos:
     1. Hacer que el proyecto sea rentable
     2. Hacer un sistema mantenible que permita ampliar su funcionalidad
     3. Gozar de tiempo suficiente para la implementación del sistema
     4. Conseguir aplicaciones (web y de escritorio) modular
     5. Conseguir aplicaciones (web y de escritorio) que permitan intercambiar look & feel
     6. Conseguir que las aplicaciones (web y de escritorio) tengan unos tiempos de respuesta bajos, inferiores a 4-5 segundos (basado en estudios sobre el tiempo de espera de los usuarios)
     7. Conseguir un proyecto que les aporte conocimientos nuevos y experiencia
3. **Arquitectos del sistema (Equipo 2a)**
   * Equipo responsable de todo lo que tenga que ver con el análisis del desarrollo del proyecto
   * Objetivos:
     1. Conseguir un sistema escalable y fácil de mantener
     2. Hacer que el proyecto sea rentable
     3. Acordar con la empresa unos requisitos que puedan cumplirse
     4. Conseguir un proyecto que les aporte conocimientos nuevos y experiencia
4. **Gestores de bases de datos (Equipo 2a)**
   * Equipo responsable del diseño, mantenimiento y seguridad de la base de datos.
   * Objetivos:
     1. Garantizar la seguridad en el acceso a los datos
     2. Garantizar la integridad de los datos almacenados

## Definición (propias)

### Aplicación procesamiento ficheros y almacenamiento preguntas

1. **Operario de NoGame**
   * Ejecuta la aplicación de forma manual o activa la ejecución automática
   * Objetivos:
     1. Interactuar con una interfaz fácil de comprender y utilizar
     2. Aplicación que permita varias opciones de entrada
     3. Aplicación que permita observar resultados intermedios de la conversión
     4. No tener que resolver fallos de la aplicación

### Aplicaciones de escritorio y web del juego del Trivial

1. **Cliente (Usuario jugador)**
   * Son las personas que ejecutaran la aplicación
   * Objetivos:
     1. Registro en la aplicación (web) sencillo
     2. Interfaz intuitiva y sencilla
     3. Confiabilidad en la aplicación, es decir, que no produzca errores
     4. Instalación de la aplicación (de escritorio) sencilla
     5. Posibilidad de visualizar fácilmente su histórico de partidas y estadísticas de juego
2. Administradores de NoGame (Usuario administrador)
   * Son los usuarios con privilegios suficientes para ver las estadísticas de juegos
   * Objetivos:
     1. Visualizar fácilmente las estadísticas
     2. Interfaz intuitiva

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Código | Stakeholder | Intereses |
| ST-01 | Empresa NoGame | 1. Aplicaciones (web y de escritorio) atrayentes y funcionales. 2. Aplicación (de escritorio) multiplataforma. 3. Aplicación (web) apta para diferentes dispositivos que cumpla los principios y estándares Web de diseño responsable. 4. Sistema como herramienta para obtener estadísticas de juego. 5. Sistema suponga un valor añadido 6. Aplicaciones (web y de escritorio) con tiempos de respuesta inferiores a 5 segundos. 7. Sistema con diseño modular y mantenible 8. Cumplir los plazos estipulados 9. Coste de desarrollo bajo |
| ST-02 | Desarrolladores del sistema | 1. Proyecto rentable. 2. Gozar de tiempo suficiente 3. Sistema con diseño modular y mantenible 4. Aplicaciones (web y de escritorio) que permitan intercambiar look & feel 5. Aplicaciones (web y de escritorio) con tiempos de respuesta inferiores a 5 segundos 6. Proyecto que les aporte nuevos conocimientos y experiencia |
| ST-03 | Arquitectos del sistema | 1. Sistema 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. 2. Proyecto rentable. 3. Acordar con la empresa requisitos que puedan cumplirse 4. Proyecto que les aporte nuevos conocimientos y experiencia |
| ST-04 | Gestores de bases de datos | 1. Garantizar la seguridad en el acceso a los datos. 2. Garantizar la integridad de los datos almacenados. |
| ST-05 | Operario de NoGame | 1. Interfaz de fácil de comprender y utilizar. 2. Aplicación que permita varias opciones de entrada 3. Aplicación que permita observar resultados intermedios de la conversión 4. No tener que resolver fallos de la aplicación |
| ST-06 | Usuarios jugadores | 1. Registro sencillo en la aplicación web. 2. Interfaz de fácil de comprender y utilizar. 3. Confiabilidad en la aplicación 4. Instalación de la aplicación de escritorio sencilla 5. Posibilidad y facilidad de visualizar fácilmente su histórico de partidas y estadísticas de juego |
| ST-07 | Usuarios administradores | 1. Visualización sencilla de las estadísticas 2. Interfaz fácil de comprender y utilizar |

# Lista actualizada de atributos de calidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Código | Descripción | Tipo de Atributo |
| AT001 | Las aplicaciones deben proporcionarle al usuario una interfaz 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 la integridad de los datos almacenados e introducidos por los usuarios en la aplicación. | Seguridad |
| AT005 | Consistencia e integridad de la bases de datos del sistema. | 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. | Mantenibilidad-Reutilización |
| AT012 | Los algoritmos que calculan las casillas posibles deben garantizar un tiempo de ejecución inferior a 2 segundos. | Rendimiento |
| AT013 | El tiempo de respuesta debe ser inferior a 5 segundos independientemente del número de jugadores activos. | Rendimiento |
| AT014 | Un jugador puede acceder en todo momento independientemente del volumen de usuarios activos. Disponibilidad 24/7 | Disponibilidad |
| AT015 | La aplicación debe estar preparada para añadir nuevas funcionalidades. | Mantenibilidad-Modificabilidad |
| AT016 | Disponibilidad 24/7 del sistema para procesar los ficheros | Disponibilidad |
| AT017 | Facilidad de cambio de la entrada o salida de los archivos | Mantenibilidad- Modificabilidad |
| AT018 | Facilidad para probar la fiabilidad del sistema para procesar los ficheros | Testabilidad |
| AT019 | Garantía de conversión de formatos correcta y sin pérdida de datos | Testabilidad |
| AT020 | Facilidad al indicar los ficheros a procesar | Usabilidad |

# Atributos de calidad y stakeholders

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Atributos  Stakeholders | ST-01 | ST-02 | ST-03 | ST-04 | ST-05 | ST-06 | ST-07 |
| AT001 |  |  |  |  |  | √ | √ |
| AT002 |  |  |  |  |  | √ |  |
| AT003 |  |  |  |  |  | √ |  |
| AT004 | √ | √ | √ | √ | √ | √ | √ |
| AT005 | √ |  |  | √ | √ | √ | √ |
| AT006 | √ |  |  | √ |  | √ | √ |
| AT007 | √ |  |  | √ |  | √ | √ |
| AT008 | √ | √ | √ |  |  |  |  |
| AT009 | √ | √ | √ |  |  |  |  |
| AT010 |  |  |  |  |  | √ |  |
| AT011 | √ | √ | √ |  |  |  |  |
| AT012 |  | √ |  |  |  | √ |  |
| AT013 | √ | √ |  |  |  | √ |  |
| AT014 | √ | √ |  |  |  | √ |  |
| AT015 | √ | √ | √ |  |  |  |  |
| AT016 | √ | Antes lo teníamos puesto |  |  | √ |  |  |
| AT017 | √ | Antes lo teníamos puesto |  |  | √ |  |  |
| AT018 |  | Antes lo teníamos puesto |  |  | √ |  |  |
| AT019 | √ | Antes lo teníamos puesto |  |  | √ |  |  |
| AT020 |  | Antes lo teníamos puesto |  |  | √ |  |  |

# Descripción del negocio de la solución

En este apartado se describirá el modelo de negocio de al aplicación

### Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas

Está constituido por un programa ubicado en el ordenador del operador que se ejecuta mediante línea de comandos. El operador lo ejecutará indicando el fichero de entrada y el resultado (preguntas y sus respuestas) se almacena en la base de datos.

#### Solución

La aplicación se ejecuta por etapas. Una primera en la que se analiza un fichero en formato GIFT y se genera un resultado intermedio. Y posteriormente una segunda que genera un fichero JSON salida.txt del que se obtienen las preguntas y se almacenan en una base de datos HSQLDB

#### Tecnologías

En este apartado se exponen las distintas opciones tecnológicas elegidas:

* **Lenguaje de programación**: La aplicación está implementada en Java, ya que es el lenguaje que mejor conoce el equipo de desarrollo.
* **Base de datos**: Se ha utilizado una base de datos HSQLDB (relacional) para almacenar las preguntas. Las consultas se han hecho con SQL y las operaciones con la base de datos se han hecho utilizando JDBC (obtener conexión, ejecutar consultas…)

### Aplicación de escritorio del juego del Trivial

Está constituido por una aplicación de escritorio multiplataforma, con interfaz gráfico intercambiable y que se ejecuta en el ordenador del cliente

#### Solución

Todos los niveles de la aplicación se encuentran separados en capas, tal y como se explica:

* **Persistencia**: Todas las operaciones y procesos relacionados con tareas de bases de datos (CRUD) se encuentran en esta capa. La utilización de la misma se hará mediante DAOs.
* **Lógica**: Esta capa debe contener solamente la lógica de negocio involucrada en el funcionamiento del juego Trivial.
* **GUI**: Posee las distintas abstracciones visuales del modelo, y debe comunicarse únicamente con la capa de lógica.

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

#### Tecnologías

En este apartado se exponen las distintas opciones tecnológicas elegidas.

* **Lenguaje de programación**: El juego se implementara en Java, ya que nos ofrece la posibilidad de ser multiplataforma, tal y como necesita el cliente.
* **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.

### Aplicación web del juego del Trivial

Está constituido por una aplicación web con interfaz gráfico.

#### 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.

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

#### 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.

# Escenarios de calidad

Por revisar

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nº | Fuente | Estímulo | Entorno | Artefacto | Respuesta | Medición de respuesta | Atributo de calidad |
| 1 | Usuario jugador | Contestar a una pregunta | Producción | Controlador / GUI | Mostrar las alternativas posibles. | La selección se debe hacer con un solo clic. | AT001 |
| 2 | Usuario  jugador | Mover a una casilla. | Producción | Controlador / GUI | Moverse hasta una casilla. | El movimiento debe ser animado y menor a 1 segundo. | AT002  AT001 |
| 3 | Usuario administrador | Visualizar estadísticas de jugadores | Producción | Controlador | Muestra las estadísticas de los jugadores | El acceso a las estadísticas debe ser a través de un botón (un solo click) e introduciendo usuario y contraseña | AT001 |
| 4 | Usuario  jugador | Lanzar el dado | Producción | Controlador/ GUI | 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 |
| 5 | Usuario jugador | Guardar sus estadísticas de juego (automático) | Producción | Modelo (Persistencia) | Las estadísticas del jugador se guardan en la BD | El proceso debe hacerse automáticamente | AT004  AT005 |
| 6 | Operario | Almacenar preguntas procesadas en la BD | Desarrollo | Modelo (Persistencia) | Las preguntas y sus respuestas se guardan en la BD | El proceso debe hacerse automáticamente al finalizar el procesamiento de los datos | AT004  AT005 |
| 7 | Usuario jugador | Ver informaciones de las partidas de otros jugadores, sin privilegios. | Producción | Modelo (Lógica) | Acceso a la información. | Acceso denegado por no tener suficientes permisos. | AT006  AT007  Antes estaba AT004 |
| 8 | Usuario administrador. | Modificar un valor estadístico. | Producción | Modelo (Lógica) | Datos intactos. | 100% de los datos siguen intactos. | AT005 |
| 9 | Aplicación | Terminar partida | Producción | Modelo (Persistencia) | No perder información de las partidas y usuarios. | Se mantiene el 100% de la información. | AT005 |
| 10 | Usuario administrador | Ver informaciones de partidas todos los jugadores, con privilegios | Producción | Modelo (lógica) | Acceso a la información | Acceso permitido ya que tiene suficientes permisos | AT006  AT007 |
| 11 | Usuario jugador | Ver información de sus partidas | Producción | Modelo (Lógica) | Acceso a la información | Acceso permitido ya que el usuario puede ver sus propios datos | AT006  AT007 |
| 12 | Intento no autorizado de acceso a BBDD | Intento acceso a BBDD | Producción | Modelo (Persistencia) | Acceso no autorizado rechazado | No se ha realizado ningún cambio en la base de datos | AT007  AT006 |
| 13 | Desarrolladores | Cambiar la implementación de una vista. | Desarrollo | Vista / GUI | Aceptación e integración de la nueva vista. | Ningún cambio en el modelo | AT008  AT009 |
| 14 | Empresa | Pide un cambio en una vista | Desarrollo | Vista | Aceptación e integración fácil del cambio en la vista | Ningún cambio en el modelo | AT008  AT009 |
| 15 | Desarrolladores | Modificación en la lógica. | Desarrollo | Modelo (Lógica) | Compilar el código | Capa de persistencia y GUI no necesitan ser compiladas. | AT009  AT008  AT011 |
| 16 | Usuario jugador | Mover a una casilla. | Producción | Vista / GUI | Ver las opciones posibles. | Los destinos se destacan visiblemente. | AT010 |
| 17 | Desarrolladores | Añadir una nueva vista. | Desarrollo | Modelo (Lógica) | Funcionamiento correcto. | No es necesario modificar ningún aspecto de la lógica. | AT011  AT008  AT009 |
| 18 | Usuario jugador | Hacer un movimiento. | Producción | Modelo (Lógica) | Devolver los posibles movimientos. | El algoritmo debe tardar menos de 2 segundos. | AT012 |
| 19 | Usuario jugador | Contestar una pregunta en una partida con 5 jugadores | Producción |  | Devolver las posibles respuestas | El algoritmo debe tardar menos de 5 segundos | AT013 |
| 20 | Usuario jugador | Conectarse al trivial web cuando ya hay 20 jugadores en línea | Producción |  | Acceder a la aplicación | La aplicación le permite acceder aunque el número de usuarios activos sea elevado | AT014 |
| 21 | Desarrolladores | Incluir un temporizador | Desarrollo | Modelo (Lógica) | Aceptación e integración fácil de la extensión | Ningún cambio en el modelo | AT015 |
| 22 | Operario | Acceso a la base de datos | Desarrollo | Extracción de las preguntas | Procesar las preguntas extraídas | Disponibilidad del sistema 24/7 | AT016 |
| 23 | Empresa | Nueva procedencia de los datos, cambio de fuente | Desarrollo | Parser | Las preguntas ser convierten con éxito | El índice de preguntas convertidas se mantiene | AT017 |
| 24 | Desarrolladores | Añadir un nuevo formato de entrada | Desarrollo | Parser | Aceptar nuevo formato de entrada sin modificar todo el Parser | Cambios mínimos en el código fuente existente | AT017 |
| 25 | Desarrolladores | Añadir nuevo formato de salida | Desarrollo | Parser | Aceptar nuevo formato de entrada sin modificar todo el Parser | Cambios mínimos en el código fuente existente | AT017 |
| 26 | Desarrolladores | Fallo en la conversión de preguntas | Desarrollo | Parser | Reparar errores de código fuente | Tiempo de reparación inferior a un día | AT018 |
| 27 | Operario | Conversión de preguntas | Producción | Parser | No perder información de preguntas | Se mantiene el 100% de la información de las preguntas válidas | AT019 |
| 28 | Operario | Uso del conversor de preguntas | Producción | Parser | El operario no tiene problemas para indicar el fichero a procesar | El operario selecciona el fichero con apenas un click | AT020 |

# Vistas

## Image0.pngDiagrama de Componentes del sistema

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Nombre | Sistema |
| Autor | maria |
| Fecha de Creación | 06-may-2015 11:04:23 |
| Última Modificación | 06-may-2015 17:17:56 |

### Resumen

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image1.png [Interface](#gS5vFLKGAqACJzdv) | Interfaz web de la aplicación |
| Image1.png [Views](#LGlhFLKGAqACJwj2) | Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web. |
| Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) | Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web |
| Image2.png [http Get](#E_0RFLKGAqACJwkq) | Método GET del protocolo http. Pide una representación del recurso especificado. |
| Image3.png [Application](#TO2hFLKGAqACJwjn) | Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo. |
| Image2.png [http Post](#sE8RFLKGAqACJwky) | Método POST del protocolo http. Envía los datos para que sean procesador por el recurso identificado. |
| Image2.png [httpPut](#X0KRFLKGAqACJwlE) | Método Put del protocolo http. Sube o carga el recurso especificado. |
| Image2.png [httpDelete](#QxGRFLKGAqACJwlY) | Método DELETE del protocolo http. Elimina el recurso especificado. |
| Image2.png [getBoardOptions](#JTBpFLKGAqACJwxm) | Permite conocer las opciones de tablero de la jugada actual. |
| Image2.png [startGame](#4NUJFLKGAqACJwuH) | Permite iniciar el juego introduciendo el nombre de los jugadores y las opciones de tablero. |
| Image2.png [getSquareType](#nPxZFLKGAqACJw0D) | Permite obtener el tipo de casilla en base a su número de identificación. |
| Image2.png [getPlayerLocation](#.QS5FLKGAqACJw2m) | Permite conocer la posición del jugador en base al nombre del mismo. |
| Image2.png [getWinner](#zSslFLKGAqACJw7W) | Permite conocer el nombre del jugador ganador |
| Image2.png [getPlayerNameList](#A2llFLKGAqACJw8.) | Permite obtener una lista con el nombre de los jugadores |
| Image2.png [isAnswerCorrect](#ljx1FLKGAqACJw.0) | Permite conocer si la opción escogida por el usuario es la correcta. |
| Image2.png [rollDice](#pSmNFLKGAqACJxBQ) | Permite obtener el valor que correspondería a tirar el dado. |
| Image2.png [createUser](#tlTNFLKGAqACJxDM) | Permite crear un nuevo usuario jugador para la aplicación |
| Image2.png [getActivePlayer](#fKapFLKGAqACJwxS) | Permite conocer el nombre del jugador del turno actual. |
| Image2.png [getMovements](#IDaZFLKGAqACJwzT) | Permite obtener los movimientos válidos para un usuario concreto en base a su nombre y su posición. |
| Image2.png [getQuestion](#_4XZFLKGAqACJw1n) | Permite obtener la pregunta correspondiente a un jugador y la casilla en la que se encuentra. |
| Image2.png [getStartSquare](#RazFFLKGAqACJw6S) | Permite conocer el identificador de la casilla origen |
| Image2.png [getPlayerScore](#WEWlFLKGAqACJw8F) | Permite obtener la puntuación de un jugador en base a su nombre. |
| Image2.png [getSquares](#8BU1FLKGAqACJw93) | Permite obtener las casillas de juego |
| Image2.png [movePlayerTo](#.N71FLKGAqACJw_4) | Permite mover un usuario a una casilla en base al nombre de éste y al identificador de la casilla. |
| Image2.png [isFinished](#Ka5NFLKGAqACJxCY) | Permite conocer si el juego sigue en progreso o, por el contrario, ha finalizado. |
| Image2.png [existUser](#mqCtFLKGAqACJxEg) | Permite conocer si un usuario ya está registrado en la aplicación |
| Image1.png [Business](#d91eFLKGAqACJwbM) | Paquete que contiene la lógica del juego, todo lo correspondiente a la capa de negocio. |
| Image1.png [UGI](#xkIeFLKGAqACJwas) | User Graphic Interface. Paquete que contiene la interface de usuario, toda la capa de vista. |
| Image2.png [gameRequests](#314.FLKGAqACJwby) | Agrupación de los métodos de control del juego que proporciona la API de la capa de negocio. |
| Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) | API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación. |
| Image1.png [extract](#6IOxlLKGAqACJ5Xb) | Subsistema encargado de la obtención de las preguntas. Lee ficheros de preguntas en formato GIFT y genera preguntas en format JSON que después almacena en la Base de Datos |
| Image2.png [dbRequests](#6v2BFLKGAqACJwiM) | Agrupación de los métodos de acceso a datos que proporciona la sublayer de servicio de la layer de persistencia. |
| Image1.png [Persistence](#EeqBFLKGAqACJwh8) | Capa que contiene la lógica de base de datos, toda la capa de persistencia |
| Image1.png [AST](#JcLxlLKGAqACJ5Y5) | Paquete que contiene las clases empleadas en el formato intermedio |
| Image1.png [Sintactico](#xjdxlLKGAqACJ5Yc) | Subsistema encargado del análisis del fichero y la generación del formato intermedio |
| Image1.png [Codigo](#ObTxlLKGAqACJ5Yr) | Subsistema encargado de la generación de las preguntas en formato JSON y su almacenamiento en la base de datos |
| Image4.png [HSQLDB](#x3wplLKGAqACJ53f) | Base de datos del sistema |
| Image3.png [Analizador](#42NJlLKGAqACJ5zp) | Analizador léxico |
| Image3.png [PersistenceServices](#MJGBFLKGAqACJwiB) | Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio. |
| Image3.png [FormateadorJSON](#aDPJlLKGAqACJ51V) | Genera un fichero con las preguntas en formato JSON |
| Image2.png [saveQuestion](#JM5plLKGAqACJ5.T) | Método que almacena una pregunta en la base de datos |
| Image1.png [ModelPreguntas](#LBOJlLKGAqACJ5yq) | Paquete que contiene las clases que representan las preguntas del modelo en que se basa el sistema |
| Image2.png [saveCorrect](#bBhZlLKGAqACJ6OP) | Permite almacenar en la base de datos la respuesta correcta a una pregunta |
| Image3.png [GIFTParser](#ZStJlLKGAqACJ5zy) | Convierte el fichero en formato GIFT a un formato intermedio |
| Image3.png [Saver](#btvJlLKGAqACJ51f) | Almacena las preguntas y respuestas (del fichero JSON) en la base de datos |
| Image2.png [saveIncorrect](#xGQ5lLKGAqACJ6Zi) | Permite almacenar en la base de datos respuestas incorrectas a una pregunta |

### Detalles

#### Image1.png Interface

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | layer |
| Quality Score | Very Bad |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 13:22:29 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image1.png [Views](#LGlhFLKGAqACJwj2) | Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web. |
| Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) | Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web |
| Image2.png [http Get](#E_0RFLKGAqACJwkq) |  |
| Image2.png [http Post](#sE8RFLKGAqACJwky) |  |
| Image2.png [httpPut](#X0KRFLKGAqACJwlE) |  |
| Image2.png [httpDelete](#QxGRFLKGAqACJwlY) |  |

#### Image1.png Views

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web. |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Quality Score | Fair |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:20:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [Login](#upfHFLKGAqACJy9C) | Página que permite al usuario identificarse para acceder a la aplicación |
| Image3.png [SignUp](#93EnFLKGAqACJy9r) | Página que permite al usuario registrarse para acceder a la aplicación |
| Image3.png [Game](#ju0nFLKGAqACJy.8) | Página que muestra el juego Trivial. |
| Image3.png [Statistics](#sNsnFLKGAqACJy_p) | Página que muestra las estadísticas del usuario. |

##### Relationships

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unnamed Dependency | | | |
| To | | Image2.png [http Get](#E_0RFLKGAqACJwkq) | |
| Visibilidad | | Unspecified | |
| Quality Score | | Good | |
| Project Management | | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:23:59 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | | |
| Unnamed Dependency | | | |
| To | | Image2.png [http Post](#sE8RFLKGAqACJwky) | |
| Visibilidad | | Unspecified | |
| Quality Score | | Good | |
| Project Management | | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:24:02 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | | |
| Unnamed Dependency | | | |
| To | | Image2.png [httpPut](#X0KRFLKGAqACJwlE) | |
| Visibilidad | | Unspecified | |
| Quality Score | | Good | |
| Project Management | | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:24:06 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | | |
| Unnamed Dependency | | | |
| To | | Image2.png [httpDelete](#QxGRFLKGAqACJwlY) | |
| Visibilidad | | Unspecified | |
| Quality Score | | Good | |
| Project Management | | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:24:10 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | | |

#### Image1.png Controllers

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Quality Score | Fair |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:19:06 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [Application](#TO2hFLKGAqACJwjn) | Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo. |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [startGame](#4NUJFLKGAqACJwuH) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:34:26 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getActivePlayer](#fKapFLKGAqACJwxS) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:38:58 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getBoardOptions](#JTBpFLKGAqACJwxm) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:40:17 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getMovements](#IDaZFLKGAqACJwzT) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:41:24 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getSquareType](#nPxZFLKGAqACJw0D) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:42:30 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getQuestion](#_4XZFLKGAqACJw1n) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:43:34 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getPlayerLocation](#.QS5FLKGAqACJw2m) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:45:08 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getStartSquare](#RazFFLKGAqACJw6S) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:51:43 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getWinner](#zSslFLKGAqACJw7W) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:53:37 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getPlayerScore](#WEWlFLKGAqACJw8F) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:54:36 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getPlayerNameList](#A2llFLKGAqACJw8.) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:55:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [getSquares](#8BU1FLKGAqACJw93) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:02:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [isAnswerCorrect](#ljx1FLKGAqACJw.0) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:04:03 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [movePlayerTo](#.N71FLKGAqACJw_4) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:05:13 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [rollDice](#pSmNFLKGAqACJxBQ) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:07:39 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [isFinished](#Ka5NFLKGAqACJxCY) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:08:30 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [createUser](#tlTNFLKGAqACJxDM) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:10:05 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [existUser](#mqCtFLKGAqACJxEg) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Quality Score | Good |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:11:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png http Get

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Quality Score | Fair |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:22:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [Application](#TO2hFLKGAqACJwjn) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:27:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Views](#LGlhFLKGAqACJwj2) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:23:59 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image3.png Application

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:19:21 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Relationships

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Unnamed Realization | | | |
| From | | Image2.png [http Post](#sE8RFLKGAqACJwky) | |
| Visibilidad | | Unspecified | |
| Project Management | | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:25:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | | |
| Unnamed Realization | | | |
| From | | Image2.png [httpPut](#X0KRFLKGAqACJwlE) | |
| Visibilidad | | Unspecified | |
| Project Management | | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:25:36 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | | |
| Unnamed Realization | | | |
| From | | Image2.png [httpDelete](#QxGRFLKGAqACJwlY) | |
| Visibilidad | | Unspecified | |
| Project Management | | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:25:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | | |
| Unnamed Realization | | | |
| From | | Image2.png [http Get](#E_0RFLKGAqACJwkq) | |
| Visibilidad | | Unspecified | |
| Project Management | | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:27:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | | |

#### Image5.png http Post

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:22:53 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [Application](#TO2hFLKGAqACJwjn) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:25:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Views](#LGlhFLKGAqACJwj2) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:24:02 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png httpPut

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:23:13 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [Application](#TO2hFLKGAqACJwjn) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:25:36 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Views](#LGlhFLKGAqACJwj2) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:24:06 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png httpDelete

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:23:31 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [Application](#TO2hFLKGAqACJwjn) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:25:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Views](#LGlhFLKGAqACJwj2) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:24:10 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getBoardOptions

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite conocer las opciones de tablero de la jugada actual. |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:37:11 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:40:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:40:17 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png startGame

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:31:19 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:35:55 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:34:26 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getSquareType

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:41:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:42:48 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:42:30 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getPlayerLocation

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:44:55 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:45:15 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:45:08 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getWinner

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite conocer el nombre 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:53:20 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:53:42 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:53:37 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getPlayerNameList

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite obtener una lista con el nombre 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:55:15 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:55:43 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:55:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png isAnswerCorrect

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:03:36 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:04:07 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:04:03 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png rollDice

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite obtener el valor que correspondería a tirar el dado. |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:07:16 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:07:43 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:07:39 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png createUser

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite crear un nuevo usuario jugador para la aplicación |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:09:00 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:10:23 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:10:05 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getActivePlayer

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite conocer el nombre del jugador del turno actual. |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:36:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:38:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:38:58 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getMovements

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:40:52 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:41:30 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:41:24 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getQuestion

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:43:17 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:43:41 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:43:34 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getStartSquare

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:51:34 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:51:47 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:51:43 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getPlayerScore

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:54:13 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:54:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:54:36 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png getSquares

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite obtener las casillas de juego |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:01:53 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:02:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:02:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png movePlayerTo

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:04:58 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:05:16 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:05:13 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png isFinished

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:08:13 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:08:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:08:30 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png existUser

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite conocer si un usuario ya está registrado en la aplicación |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:11:01 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:11:35 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Controllers](#D36hFLKGAqACJwjf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:11:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image1.png Business

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:07:21 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) | API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación. |
| Image1.png [impl](#YnnDFLKGAqACJxKz) | Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business. |
| Image1.png [exceptions](#nGvDFLKGAqACJxK8) | Paquete que contiene las excepciones personalizadas que se puedan lanzar desde la capa de negocio. |
| Image1.png [fileLoaders](#OIQjFLKGAqACJxLJ) | Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros. |
| Image1.png [GameClasses](#jHrjFLKGAqACJxLZ) | Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas. |
| Image3.png [StatisticsLoader](#vacLFLKGAqACJxQl) | Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [dbRequests](#6v2BFLKGAqACJwiM) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:15:14 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:23:37 | |

#### Image1.png UGI

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | User Graphic Interface. Paquete que contiene la interface de usuario, toda la capa de vista. |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | layer |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:04:39 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [gameRequests](#314.FLKGAqACJwby) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:13:29 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image5.png gameRequests

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Agrupación de los métodos de control del juego que proporciona la API de la capa de negocio. |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:09:16 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [GameAPI](#0pfeFLKGAqACJwbf) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:11:38 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [UGI](#xkIeFLKGAqACJwas) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:13:29 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image3.png GameAPI

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:08:38 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [gameRequests](#314.FLKGAqACJwby) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:11:38 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [startGame](#4NUJFLKGAqACJwuH) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:35:55 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getActivePlayer](#fKapFLKGAqACJwxS) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:38:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getBoardOptions](#JTBpFLKGAqACJwxm) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:40:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getMovements](#IDaZFLKGAqACJwzT) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:41:30 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getSquareType](#nPxZFLKGAqACJw0D) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:42:48 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getQuestion](#_4XZFLKGAqACJw1n) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:43:41 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getPlayerLocation](#.QS5FLKGAqACJw2m) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:45:15 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getStartSquare](#RazFFLKGAqACJw6S) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:51:47 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getWinner](#zSslFLKGAqACJw7W) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:53:42 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getPlayerScore](#WEWlFLKGAqACJw8F) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:54:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getPlayerNameList](#A2llFLKGAqACJw8.) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:55:43 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [getSquares](#8BU1FLKGAqACJw93) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:02:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [isAnswerCorrect](#ljx1FLKGAqACJw.0) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:04:07 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [movePlayerTo](#.N71FLKGAqACJw_4) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:05:16 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [rollDice](#pSmNFLKGAqACJxBQ) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:07:43 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [isFinished](#Ka5NFLKGAqACJxCY) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:08:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [createUser](#tlTNFLKGAqACJxDM) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:10:23 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [existUser](#mqCtFLKGAqACJxEg) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:11:35 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image1.png extract

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | subsystem |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:07:45 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image1.png [AST](#JcLxlLKGAqACJ5Y5) | Paquete que contiene las clases empleadas en el formato intermedio |
| Image1.png [Sintactico](#xjdxlLKGAqACJ5Yc) | Subsistema encargado del análisis del fichero y la generación del formato intermedio |
| Image1.png [Codigo](#ObTxlLKGAqACJ5Yr) | Subsistema encargado de la generación de las preguntas en formato JSON y su almacenamiento en la base de datos |
| Image1.png [ModelPreguntas](#LBOJlLKGAqACJ5yq) | Paquete que contiene las clases que representan las preguntas del modelo en que se basa el sistema |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [saveQuestion](#JM5plLKGAqACJ5.T) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [saveCorrect](#bBhZlLKGAqACJ6OP) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:25 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Dependency | |
| To | Image2.png [saveIncorrect](#xGQ5lLKGAqACJ6Zi) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:53 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image5.png dbRequests

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:15:01 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:23:37 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [PersistenceServices](#MJGBFLKGAqACJwiB) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:15:23 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:23:37 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [Business](#d91eFLKGAqACJwbM) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:15:14 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:23:37 | |

#### Image1.png Persistence

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:14:34 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [PersistenceServices](#MJGBFLKGAqACJwiB) | Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio. |
| Image1.png [impl](#C8q9FLKGAqACJxHc) | Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de persistencia. |
| Image3.png [QuestionDAO](#m1oDFLKGAqACJxJF) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de preguntas. |
| Image3.png [ScoreDAO](#cI0DFLKGAqACJxJQ) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones. |
| Image3.png [UserDAO](#8EiDFLKGAqACJxJp) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de usuarios. |
| Image3.png [StatisticDAO](#MvcDFLKGAqACJxJg) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas. |

#### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Conector Genérico | |
| To | Image6.png BD |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:15:38 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image7.png BD

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:48:43 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:19:14 | |

#### Image1.png AST

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene las clases empleadas en el formato intermedio |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:39:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:30:11 | |

#### Image1.png Sintactico

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Subsistema encargado del análisis del fichero y la generación del formato intermedio |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:53:14 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [Analizador](#42NJlLKGAqACJ5zp) | Analizador léxico |
| Image3.png [GIFTParser](#ZStJlLKGAqACJ5zy) | Convierte el fichero en formato GIFT a un formato intermedio |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Conector Genérico | |
| To | Image1.png [Codigo](#ObTxlLKGAqACJ5Yr) |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:20:49 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image1.png Codigo

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Subsistema encargado de la generación de las preguntas en formato JSON y su almacenamiento en la base de datos |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:57:02 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [FormateadorJSON](#aDPJlLKGAqACJ51V) | Genera un fichero con las preguntas en formato JSON |
| Image3.png [Saver](#btvJlLKGAqACJ51f) | Almacena las preguntas y respuestas (del fichero JSON) en la base de datos |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Conector Genérico | |
| From | Image1.png [Sintactico](#xjdxlLKGAqACJ5Yc) |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:20:49 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image6.png BD

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:49:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:19:14 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Conector Genérico | |
| From | Image1.png [Persistence](#EeqBFLKGAqACJwh8) |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:15:38 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image4.png HSQLDB

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:02:54 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Analizador

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Analizador léxico |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:55:05 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png PersistenceServices

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:14:47 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [dbRequests](#6v2BFLKGAqACJwiM) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:15:23 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:23:37 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [saveQuestion](#JM5plLKGAqACJ5.T) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:18:53 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [saveCorrect](#bBhZlLKGAqACJ6OP) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:21:55 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| From | Image2.png [saveIncorrect](#xGQ5lLKGAqACJ6Zi) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:49 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png FormateadorJSON

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Genera un fichero con las preguntas en formato JSON |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:57:26 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:34:39 | |

#### Image5.png saveQuestion

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Método que almacena una pregunta en la base de datos |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:17:15 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [PersistenceServices](#MJGBFLKGAqACJwiB) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:18:53 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [extract](#6IOxlLKGAqACJ5Xb) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image1.png ModelPreguntas

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene las clases que representan las preguntas del modelo en que se basa el sistema |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:37:20 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:30:11 | |

#### Image5.png saveCorrect

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite almacenar en la base de datos la respuesta correcta a una pregunta |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:21:14 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [PersistenceServices](#MJGBFLKGAqACJwiB) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:21:55 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [extract](#6IOxlLKGAqACJ5Xb) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:25 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png GIFTParser

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Convierte el fichero en formato GIFT a un formato intermedio |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:55:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Saver

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Almacena las preguntas y respuestas (del fichero JSON) en la base de datos |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:00:00 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

#### Image5.png saveIncorrect

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Permite almacenar en la base de datos respuestas incorrectas a una pregunta |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | Interface |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Realization | |
| To | Image3.png [PersistenceServices](#MJGBFLKGAqACJwiB) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:49 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |
| Unnamed Dependency | |
| From | Image1.png [extract](#6IOxlLKGAqACJ5Xb) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:23:53 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

## Image10.pngDiagrama de Paquetes

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Nombre | Paquetes |
| Autor | maria |
| Fecha de Creación | 06-may-2015 12:16:16 |
| Última Modificación | 06-may-2015 18:25:57 |
| Shape Presentation Option | 0 |

### Resumen

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image1.png [UGI](#I_XTFLKGAqACJxNt) | User Graphic Interface. Paquete que contiene la interface de usuario, toda la capa de vista. |
| Image1.png [Business](#2e5DFLKGAqACJxKG) | Paquete que contiene la lógica del juego, todo lo correspondiente a la capa de negocio. |
| Image3.png [GameAPI](#NPNDFLKGAqACJxKN) | API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación. |
| Image1.png [Controllers](#VjP7FLKGAqACJyyB) | Paquete que contiene todo lo referente al control de la aplicación web |
| Image1.png [GameClasses](#jHrjFLKGAqACJxLY) | Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas. |
| Image3.png [Game](#NrPjFLKGAqACJxLd) | Gestiona el funcionamiento de la partida y coordina a los componentes implicados en su desarrollo. |
| Image3.png [Board](#uo_jFLKGAqACJxLj) | Mantiene la representación lógica del tablero durante la partida y provee de información y cálculos sobre su estado. |
| Image3.png [StatisticsLoader](#vacLFLKGAqACJxQk) | Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes |
| Image3.png [Application](#CzwHFLKGAqACJyzy) | Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo. |
| Image3.png [Dice](#q5wTFLKGAqACJxL5) | Provee de tiradas aleatorias a la vez que permite mantener un bloque sobre los lanzamientos y sobre el último resultado. |
| Image3.png [BoardOptionsFactory](#M2oTFLKGAqACJxMD) | Genera las diferentes topologías de tablero disponibles en el sistema. |
| Image1.png [fileLoaders](#OIQjFLKGAqACJxLI) | Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros. |
| Image1.png [exceptions](#nGvDFLKGAqACJxK7) | Paquete que contiene las excepciones personalizadas que se puedan lanzar desde la capa de negocio. |
| Image1.png [impl](#YnnDFLKGAqACJxKy) | Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business. |
| Image1.png [Views](#ehNHFLKGAqACJy4r) | Paquete que contiene todo lo referente a las vistas de la aplicación web. |
| Image3.png [Login](#upfHFLKGAqACJy9B) | Página que permite al usuario identificarse para acceder a la aplicación |
| Image1.png [Model](#zJJbFLKGAqACJxsx) | Paquete que contiene las clases que representan el modelo en que se basa la aplicación. |
| Image3.png [SignUp](#93EnFLKGAqACJy9q) | Página que permite al usuario registrarse para acceder a la aplicación |
| Image3.png [BoardOptions](#p0tbFLKGAqACJxuw) | Clase del modelo con las opciones del tablero |
| Image3.png [Question](#EY_bFLKGAqACJx0k) | Clase del modelo que representa una pregunta del juego |
| Image1.png [Factories](#HcUzFLKGAqACJxOg) | Paquete que contiene las factorías utilizadas para acceder a las fachadas de las diferentes layers de la aplicación. |
| Image3.png [Game](#ju0nFLKGAqACJy.7) | Página que muestra el juego Trivial. |
| Image3.png [Score](#4H9bFLKGAqACJxv5) | Clase del modelo que representa la puntuación |
| Image3.png [Square](#_4g7FLKGAqACJx1D) | Clase del modelo que representa una casilla de juego |
| Image3.png [Statistics](#sNsnFLKGAqACJy_o) | Página que muestra las estadísticas del usuario. |
| Image3.png [Statistic](#1g3bFLKGAqACJxzN) | Clase del modelo que representa las estadísticas de los jugaores |
| Image3.png [User](#i0E7FLKGAqACJx4a) | Clase del modelo que representa los usuarios jugadores |
| Image1.png [Persistence](#TUzdFLKGAqACJxF7) | Capa que contiene la lógica de base de datos, toda la capa de persistencia |
| Image1.png [Conf](#gsszFLKGAqACJxOo) | Paquete que contiene clases de utilidad. |
| Image1.png [impl](#C8q9FLKGAqACJxHb) | Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de persistencia. |
| Image3.png [PersistenceServices](#ycC9FLKGAqACJxHB) | Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio. |
| Image3.png [QuestionDAO](#m1oDFLKGAqACJxJE) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de preguntas. |
| Image3.png [ScoreDAO](#cI0DFLKGAqACJxJP) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones. |
| Image4.png [HSQLDB](#bkqRlLKGAqACJ497) | Base de datos del sistema |
| Image3.png [StatisticDAO](#MvcDFLKGAqACJxJf) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas. |
| Image3.png [UserDAO](#8EiDFLKGAqACJxJo) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de usuarios. |
| Image1.png [ModelPreguntas](#oZeOlLKGAqACJ1wW) | Paquete que contiene las clases que representan las preguntas del modelo en que se basa el sistema |
| Image1.png [Codigo](#hA_BlLKGAqACJ4Cm) | Subsistema encargado de la generación de las preguntas en formato JSON y su almacenamiento en la base de datos |
| Image1.png [Sintactico](#iG4BlLKGAqACJ3r6) | Subsistema encargado del análisis del fichero y la generación del formato intermedio |
| Image3.png [Analizador](#gpRBlLKGAqACJ35X) | Analizador léxico |
| Image3.png [GIFTParser](#l4FBlLKGAqACJ3.J) | Convierte el fichero en formato GIFT a un formato intermedio |
| Image3.png [FormateadorJSON](#kwohlLKGAqACJ4G3) | Genera un fichero con las preguntas en formato JSON |
| Image3.png [Saver](#4ZVhlLKGAqACJ4Tn) | Almacena las preguntas y respuestas (del fichero JSON) en la base de datos |
| Image1.png [AST](#uS3OlLKGAqACJ2Qc) | Paquete que contiene las clases empleadas en el formato intermedio |

### Detalles

#### Image1.png UGI

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | User Graphic Interface. Paquete que contiene la interface de usuario, toda la capa de vista. |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | layer |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:04:39 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

#### Image1.png Business

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:07:21 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [GameAPI](#NPNDFLKGAqACJxKN) | API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación. |
| Image1.png [GameClasses](#jHrjFLKGAqACJxLY) | Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas. |
| Image3.png [StatisticsLoader](#vacLFLKGAqACJxQk) | Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes |
| Image1.png [fileLoaders](#OIQjFLKGAqACJxLI) | Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros. |
| Image1.png [exceptions](#nGvDFLKGAqACJxK7) | Paquete que contiene las excepciones personalizadas que se puedan lanzar desde la capa de negocio. |
| Image1.png [impl](#YnnDFLKGAqACJxKy) | Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business. |

#### Image3.png GameAPI

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:08:38 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image1.png Controllers

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:19:06 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [Application](#CzwHFLKGAqACJyzy) | Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo. |

#### Image1.png GameClasses

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene las clases necesarias para el funcionamiento y mantenimiento de la partidas. |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:31:03 | | Última Modificación | 06-may-2015 12:38:13 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [Game](#NrPjFLKGAqACJxLd) | Gestiona el funcionamiento de la partida y coordina a los componentes implicados en su desarrollo. |
| Image3.png [Board](#uo_jFLKGAqACJxLj) | Mantiene la representación lógica del tablero durante la partida y provee de información y cálculos sobre su estado. |
| Image3.png [Dice](#q5wTFLKGAqACJxL5) | Provee de tiradas aleatorias a la vez que permite mantener un bloque sobre los lanzamientos y sobre el último resultado. |
| Image3.png [BoardOptionsFactory](#M2oTFLKGAqACJxMD) | Genera las diferentes topologías de tablero disponibles en el sistema. |

#### Image3.png Game

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Indirectly Instantiated | true |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:31:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Board

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:31:41 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png StatisticsLoader

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:41:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Application

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:19:21 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Dice

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:32:00 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png BoardOptionsFactory

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:32:07 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image1.png fileLoaders

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene las clases que se utilizan para cargar datos desde ficheros. |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:27:31 | | Última Modificación | 06-may-2015 12:38:13 | |

#### Image1.png exceptions

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:27:12 | | Última Modificación | 06-may-2015 12:38:13 | |

#### Image1.png impl

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de business. |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:26:58 | | Última Modificación | 06-may-2015 12:38:13 | |

#### Image1.png Views

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:20:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:52:19 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [Login](#upfHFLKGAqACJy9B) | Página que permite al usuario identificarse para acceder a la aplicación |
| Image3.png [SignUp](#93EnFLKGAqACJy9q) | Página que permite al usuario registrarse para acceder a la aplicación |
| Image3.png [Game](#ju0nFLKGAqACJy.7) | Página que muestra el juego Trivial. |
| Image3.png [Statistics](#sNsnFLKGAqACJy_o) | Página que muestra las estadísticas del usuario. |

#### Image3.png Login

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 13:02:14 | | Última Modificación | 06-may-2015 13:24:27 | |

#### Image1.png Model

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:35:54 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:11:53 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [BoardOptions](#p0tbFLKGAqACJxuw) | Clase del modelo con las opciones del tablero |
| Image3.png [Question](#EY_bFLKGAqACJx0k) | Clase del modelo que representa una pregunta del juego |
| Image3.png [Score](#4H9bFLKGAqACJxv5) | Clase del modelo que representa la puntuación |
| Image3.png [Square](#_4g7FLKGAqACJx1D) | Clase del modelo que representa una casilla de juego |
| Image3.png [Statistic](#1g3bFLKGAqACJxzN) | Clase del modelo que representa las estadísticas de los jugaores |
| Image3.png [User](#i0E7FLKGAqACJx4a) | Clase del modelo que representa los usuarios jugadores |

#### Image3.png SignUp

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Página que permite al usuario registrarse 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 13:02:57 | | Última Modificación | 06-may-2015 13:24:27 | |

#### Image3.png BoardOptions

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Clase del modelo con las opciones del tablero |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:52:19 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:25:23 | |

#### Image3.png Question

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Clase del modelo que representa una pregunta del juego |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:53:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:25:23 | |

#### Image1.png Factories

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene las factorías utilizadas para acceder a las fachadas de las diferentes layers de la aplicación. |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | transversal |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:36:49 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:34:39 | |

#### Image3.png Game

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 13:03:07 | | Última Modificación | 06-may-2015 13:24:27 | |

#### Image3.png Score

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Clase del modelo que representa la puntuación |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:52:30 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:25:23 | |

#### Image3.png Square

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Clase del modelo que representa una casilla de juego |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:53:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:25:23 | |

#### Image3.png Statistics

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Página que muestra las estadísticas del usuario. |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 13:03:16 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:34:39 | |

#### Image3.png Statistic

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Clase del modelo que representa las estadísticas de los jugaores |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:53:15 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:25:23 | |

#### Image3.png User

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Clase del modelo que representa los usuarios jugadores |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:54:09 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:25:23 | |

#### Image1.png Persistence

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:14:34 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image1.png [impl](#C8q9FLKGAqACJxHb) | Paquete que contiene la implementación de las clases que se manejan de forma genérica a nivel de la capa de persistencia. |
| Image3.png [PersistenceServices](#ycC9FLKGAqACJxHB) | Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio. |
| Image3.png [QuestionDAO](#m1oDFLKGAqACJxJE) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de preguntas. |
| Image3.png [ScoreDAO](#cI0DFLKGAqACJxJP) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones. |
| Image3.png [StatisticDAO](#MvcDFLKGAqACJxJf) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas. |
| Image3.png [UserDAO](#8EiDFLKGAqACJxJo) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de usuarios. |

#### Image1.png Conf

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene clases de utilidad. |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | transversal |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:37:01 | | Última Modificación | 06-may-2015 15:40:58 | |

#### Image1.png impl

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:20:05 | | Última Modificación | 06-may-2015 12:27:03 | |

#### Image3.png PersistenceServices

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:14:47 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png QuestionDAO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Componente que presta servicios de acceso a 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:23:24 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png ScoreDAO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones. |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:23:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image6.png Base de Datos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:49:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:19:14 | |

#### Image4.png HSQLDB

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:02:54 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png StatisticDAO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas. |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:24:02 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png UserDAO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Componente que presta servicios de acceso a los datos de 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:24:11 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image1.png ModelPreguntas

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene las clases que representan las preguntas del modelo en que se basa el sistema |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:37:20 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:30:11 | |

#### Image1.png Codigo

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Subsistema encargado de la generación de las preguntas en formato JSON y su almacenamiento en la base de datos |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:57:02 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [FormateadorJSON](#kwohlLKGAqACJ4G3) | Genera un fichero con las preguntas en formato JSON |
| Image3.png [Saver](#4ZVhlLKGAqACJ4Tn) | Almacena las preguntas y respuestas (del fichero JSON) en la base de datos |

#### Image1.png Sintactico

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Subsistema encargado del análisis del fichero y la generación del formato intermedio |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:53:14 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image3.png [Analizador](#gpRBlLKGAqACJ35X) | Analizador léxico |
| Image3.png [GIFTParser](#l4FBlLKGAqACJ3.J) | Convierte el fichero en formato GIFT a un formato intermedio |

#### Image3.png Analizador

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Analizador léxico |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:55:05 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png GIFTParser

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Convierte el fichero en formato GIFT a un formato intermedio |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:55:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png FormateadorJSON

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Genera un fichero con las preguntas en formato JSON |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:57:26 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:34:39 | |

#### Image3.png Saver

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Almacena las preguntas y respuestas (del fichero JSON) en la base de datos |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:00:00 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

#### Image1.png AST

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Paquete que contiene las clases empleadas en el formato intermedio |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Visibilidad | public |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:39:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:30:11 | |

## Image8.pngDiagrama de Despliegue

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Nombre | Despliegue |
| Autor | maria |
| Fecha de Creación | 06-may-2015 13:21:12 |
| Última Modificación | 06-may-2015 18:16:50 |
| Shape Presentation Option | 0 |

### Resumen

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image9.png [Operario](#tBnllLKGAqACJ6xW) | Ordenador Personal del Operario que ejecuta la aplicación de procesamiento de ficheros GIFT y obtención de preguntas |
| Image9.png [Ciente](#0YefFLKGAqACJzgU) | Ordenador personal de cada usuario en el que ejecutará el juego. |
| Image9.png [WebServer](#3p.fFLKGAqACJzgc) | Servidor Web |
| Image3.png [Analizador](#x4jVlLKGAqACJ6zy) | Analizador léxico |
| Image9.png [TrivialDesktop](#sHE1lLKGAqACJ60_) | Simula la aplicación de escrituro del juego del trivial que el cliente tendrá en su ordenador |
| Image9.png [Interface](#U_BtlLKGAqACJ7Mk) | Nodo que representa las diferentes clases y vistas de la interface web |
| Image9.png [UGI](#p4i1lLKGAqACJ61S) | Nodo que representa las diferentes clases y ventanas de la interface de usuario. |
| Image9.png [Views](#jIztlLKGAqACJ7Nf) | Representa todas las vistas de la aplicación web. |
| Image3.png [Application](#GXDtlLKGAqACJ7NT) | Clase que permite la gestión de la aplicación permitiendo la comunicación entre el cliente, las vistas y el modelo. |
| Image3.png [GIFTParser](#J4jVlLKGAqACJ6z0) | Convierte el fichero en formato GIFT a un formato intermedio |
| Image3.png [GameAPI](#3qa1lLKGAqACJ61a) | API utilizada por la Interface Gráfica para comunicarse con la lógica de la aplicación. |
| Image9.png [Banco](#qD_llLKGAqACJ6xf) | Contenedor remoto de los ficheros de preguntas en formato GIFT. Será accesible para el Operario por http |
| Image3.png [FormateadorJSON](#P.9VlLKGAqACJ6zq) | Genera un fichero con las preguntas en formato JSON |
| Image3.png [BoardOptionsFactory](#PLG1lLKGAqACJ61o) | Genera las diferentes topologías de tablero disponibles en el sistema. |
| Image3.png [Dice](#PLG1lLKGAqACJ61q) | Provee de tiradas aleatorias a la vez que permite mantener un bloque sobre los lanzamientos y sobre el último resultado. |
| Image9.png [PreguntasGIFT](#s3QVlLKGAqACJ6xs) | Ficheros de entrada en formato GIFT con preguntas y sus respuestas |
| Image3.png [Saver](#v.9VlLKGAqACJ6zs) | Almacena las preguntas y respuestas (del fichero JSON) en la base de datos |
| Image3.png [Board](#3LG1lLKGAqACJ61m) | Mantiene la representación lógica del tablero durante la partida y provee de información y cálculos sobre su estado. |
| Image3.png [Game](#vLG1lLKGAqACJ61s) | Gestiona el funcionamiento de la partida y coordina a los componentes implicados en su desarrollo. |
| Image3.png [StatisticsLoader](#xz21lLKGAqACJ62h) | Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes |
| Image3.png [PersistenceServices](#T1T1lLKGAqACJ63Z) | Sublayer de servicio utilizada por la capa de persistencia para ofrecer sus servicios a la capa de negocio. |
| Image3.png [QuestionDAO](#z1T1lLKGAqACJ63b) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de preguntas. |
| Image3.png [UserDAO](#r1T1lLKGAqACJ63h) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de usuarios. |
| Image3.png [ScoreDAO](#L1T1lLKGAqACJ63d) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones. |
| Image3.png [StatisticDAO](#L1T1lLKGAqACJ63f) | Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas. |
| Image9.png [DatabaseServer](#sFxllLKGAqACJ6wq) | Servidor de la base de datos |
| Image9.png [HSQLDB](#rxVllLKGAqACJ6w2) | Base de datos del sistema |

### Detalles

#### Image9.png Operario

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Ordenador Personal del Operario que ejecuta la aplicación de procesamiento de ficheros GIFT y obtención de preguntas |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:35:58 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:15:56 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| HTTP : Asociación | |
| To | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | End Model Element | Image9.png [Banco](#qD_llLKGAqACJ6xg) | | Provide Property Getter Method | false | | Provide Property Setter Method | false | | Multiplicidad | Unspecified | | Visibilidad | Unspecified | | Aggregation Kind | None | | Navegable | Navigable | | Derivado | false | | Derived Union | false | | Read Only | false | | Static | false | | Hoja | false | | Tipo | Image9.png [Banco](#qD_llLKGAqACJ6xg) | | Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:37:34 | | |
| Documentación | Los ficheros de entrada serán descargados mediante protocolo HTTP o bien podrán encontrarse en un directorio local del Operario |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Visibilidad | Unspecified |
| Derivado | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:37:34 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

#### Image9.png Ciente

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Ordenador personal de cada usuario en el que ejecutará el 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 13:26:14 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

##### Nested Nodes

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image9.png [TrivialDesktop](#sHE1lLKGAqACJ61A) | Simula la aplicación de escrituro del juego del trivial que el cliente tendrá en su ordenador |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Conector Genérico | |
| To | Image9.png [WebServer](#3p.fFLKGAqACJzgc) |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 17:03:27 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

#### Image9.png WebServer

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Servidor Web |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 13:26:20 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:15:56 | |

##### Nested Nodes

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image9.png [Interface](#U_BtlLKGAqACJ7Ml) | Nodo que representa las diferentes clases y vistas de la interface web |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Conector Genérico | |
| From | Image9.png [Ciente](#0YefFLKGAqACJzgU) |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 17:03:27 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

#### Image3.png Analizador

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Analizador léxico |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:55:05 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image9.png TrivialDesktop

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Simula la aplicación de escrituro del juego del trivial que el cliente tendrá en su ordenador |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:41:23 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:15:56 | |

##### Nested Nodes

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image9.png [UGI](#p4i1lLKGAqACJ61T) | Nodo que representa las diferentes clases y ventanas de la interface de usuario. |

#### Image9.png Interface

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Nodo que representa las diferentes clases y vistas de la interface web |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:51:47 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Nested Nodes

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image9.png [Views](#jIztlLKGAqACJ7Ng) | Representa todas las vistas de la aplicación web. |

#### Image9.png UGI

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Nodo que representa las diferentes clases y ventanas de la interface de usuario. |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:41:57 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image9.png Views

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Representa todas las vistas de la aplicación web. |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:53:01 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Application

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:19:21 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png GIFTParser

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Convierte el fichero en formato GIFT a un formato intermedio |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:55:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png GameAPI

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:08:38 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image9.png Banco

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Contenedor remoto de los ficheros de preguntas en formato GIFT. Será accesible para el Operario por http |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:36:24 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:15:56 | |

##### Nested Nodes

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image9.png [PreguntasGIFT](#s3QVlLKGAqACJ6xt) | Ficheros de entrada en formato GIFT con preguntas y sus respuestas |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| HTTP : Asociación | |
| From | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | End Model Element | Image9.png [Operario](#tBnllLKGAqACJ6xX) | | Provide Property Getter Method | false | | Provide Property Setter Method | false | | Multiplicidad | Unspecified | | Visibilidad | Unspecified | | Aggregation Kind | None | | Navegable | Navigable | | Derivado | false | | Derived Union | false | | Read Only | false | | Static | false | | Hoja | false | | Tipo | Image9.png [Operario](#tBnllLKGAqACJ6xX) | | Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:37:34 | | |
| Documentación | Los ficheros de entrada serán descargados mediante protocolo HTTP o bien podrán encontrarse en un directorio local del Operario |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Visibilidad | Unspecified |
| Derivado | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:37:34 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

#### Image3.png FormateadorJSON

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Genera un fichero con las preguntas en formato JSON |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 15:57:26 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:34:39 | |

#### Image3.png BoardOptionsFactory

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:32:07 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Dice

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:32:00 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image9.png PreguntasGIFT

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Ficheros de entrada en formato GIFT con preguntas y sus respuestas |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:36:37 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Saver

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Almacena las preguntas y respuestas (del fichero JSON) en la base de datos |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:00:00 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| JDBC : Dependency | |
| To | Image9.png [HSQLDB](#rxVllLKGAqACJ6w2) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 17:01:15 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

#### Image3.png Board

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:31:41 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png Game

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Indirectly Instantiated | true |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:31:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png StatisticsLoader

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Carga las estadísticas del usuario o usuarios correspondientes |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:41:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png PersistenceServices

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:14:47 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| JDBC : Dependency | |
| To | Image9.png [HSQLDB](#rxVllLKGAqACJ6w2) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:59:27 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

#### Image3.png QuestionDAO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Componente que presta servicios de acceso a 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:23:24 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png UserDAO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Componente que presta servicios de acceso a los datos de 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:24:11 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png ScoreDAO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Componente que presta servicios de acceso a los datos de puntuaciones. |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:23:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image3.png StatisticDAO

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Componente que presta servicios de acceso a los datos de estadísticas. |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 12:24:02 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:01:37 | |

#### Image9.png DatabaseServer

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Servidor de la base de datos |
| 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 | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:34:29 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:13:57 | |

##### Nested Nodes

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Documentación |
| Image9.png [HSQLDB](#rxVllLKGAqACJ6w3) | Base de datos del sistema |

#### Image9.png HSQLDB

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Documentación | Base de datos del sistema |
| Activo | false |
| Business Key Mutable | true |
| Modelo de Negocio | false |
| Visibilidad | public |
| Abstracto | false |
| Hoja | false |
| Raíz | false |
| Estereotipos | database |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:34:57 | | Última Modificación | 06-may-2015 18:13:57 | |

##### Relationships

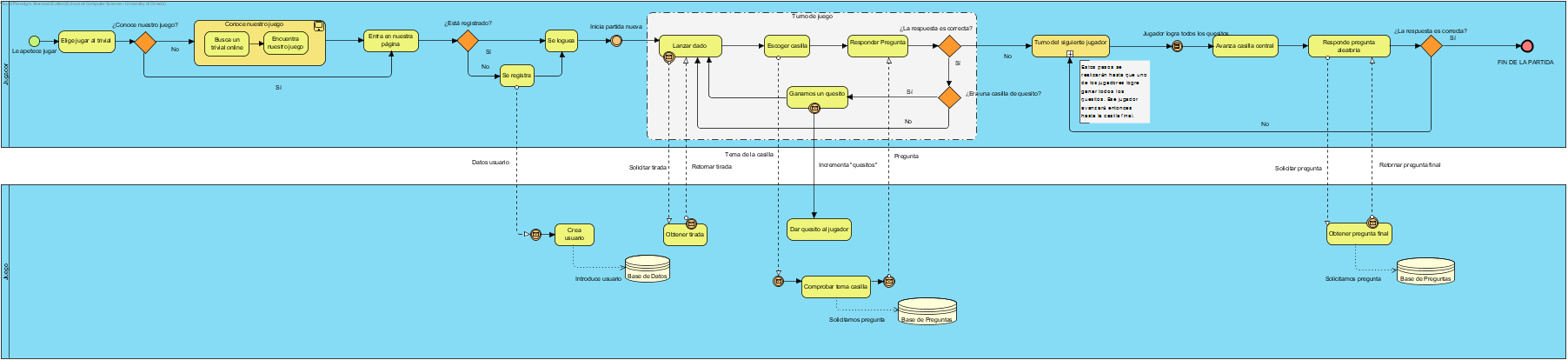
|  |  |
| --- | --- |
| JDBC : Dependency | |
| From | Image3.png [PersistenceServices](#T1T1lLKGAqACJ63Z) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:59:27 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

|  |  |
| --- | --- |
| JDBC : Dependency | |
| From | Image3.png [PersistenceServices](#fAcdlLKGAqACJ7O4) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 17:00:11 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

|  |  |
| --- | --- |
| JDBC : Dependency | |
| From | Image3.png [Saver](#v.9VlLKGAqACJ6zs) |
| Visibilidad | Unspecified |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | maria | | Fecha de Creación | 06-may-2015 17:01:15 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:26:03 | |

# Diagrama BPM

## Uso de la aplicación - Aplicación web del juego del Trivial



|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Nombre | Uso de la aplicación |
| Autor | Ivana |
| 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 | Ivana Fraile Muñiz |
| Idioma | Español |

### Resumen

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Descripción |
| Image1.png [Jugador](#1gaPqLKGAqACIwuN) | Usuario al que va dirigida la aplicación. |
| Image1.png [Juego](#Fj6PqLKGAqACIwuU) | Aplicación propiamente dicha. Producto que encarga la empresa, y que es desarrollado por nuestro equipo. |
| Image2.png [Le apetece jugar](#GmAfqLKGAqACIwvp) | Evento que inicia el uso del juego. |
| Image3.png [Elige jugar al trivial](#0AIfqLKGAqACIwvw) | Actividad en la que el cliente elige jugar al trivial después de decidir que le apetece jugar. |
| Image4.png [¿Conoce nuestro juego?](#dD2_qLKGAqACIwwJ) | ¿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. |
| Image5.png [Conoce nuestro juego](#8gFwaLKGAqACIwzl) |  |
| Image3.png [Busca un trivial online](#8Q.PqLKGAqACIwup) | 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. |
| Image3.png [Encuentra nuestro juego](#dHxPqLKGAqACIwu0) | El cliente llega hasta nuestro juego mediante la búsqueda que ha realizado. |
| Image3.png [Entra en nuestra página](#rKl_qLKGAqACIwwv) | El usuario, tras haber encontrado nuestro juego, entra en la página del mismo. |
| Image4.png [¿Está registrado?](#btX_qLKGAqACIwxj) | ¿Está el cliente ya registrado en nuestra aplicación? |
| Image3.png [Se registra](#xmdAaLKGAqACIwyO) | 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. |
| Image6.png [Datos usuario](#HI9IaLKGAqACIw2V) | Datos de registro del nuevo usuario. |
| Image3.png [Crea usuario](#Dq5oaLKGAqACIw3j) | La aplicación crea un nuevo usuario con los datos recibidos. |
| Image7.png [Base de Datos](#3tjoaLKGAqACIw33) | La aplicación se conecta a la base de datos de los usuarios, e introduce el nuevo usuario. |
| Image3.png [Se loguea](#rL5AaLKGAqACIwx4) | El usuario utiliza su usuario y contraseña para acceder a la aplicación. |
| Image8.png [Inicia partida nueva](#Bv9YaLKGAqACIw6U) | Evento intermedio en el que el cliente, ya registrado e identificado, inicia una nueva partida. |
| Image6.png [Solicitar tirada](#oLz1lLKGAqDKnRLA) | Se le solicita una tirada a la aplicación. |
| Image3.png [Obtener tirada](#f6iVlLKGAqDKnQ8R) | La aplicación genera una tirada aleatoria para el usuario. |
| Image6.png [Retornar tirada](#jvn1lLKGAqDKnRLn) | La aplicación calcula una tirada y la retorna. |
| Image3.png [Lanzar dado](#MqkSFLKGAqACJQXj) | El jugador simula el lanzamiento de un dado, y se le comunica la tirada que ha obtenido. |
| Image3.png [Escoger casilla](#h5lyFLKGAqACJQa7) | En función de la tirada obtenida, se podrá ir a unas casillas u otras. El jugador elige la casilla a la que se desplazará. |
| Image6.png [Tema de la casilla](#dh9OFLKGAqACJQnw) | Se solicita a la aplicación la temática de la casilla correspondiente. |
| Image3.png [Comprobar tema casilla](#uHrOFLKGAqACJQov) | 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. |
| Image7.png [Base de Preguntas](#BoQuFLKGAqACJQo9) | Base de datos donde se encuentran almacenadas las preguntas del juego. |
| Image6.png [Pregunta](#_riuFLKGAqACJQpf) | Se retorna una pregunta aleatoria acorde a la temática de la casilla. |
| Image3.png [Responder Pregunta](#gsMSFLKGAqACJQXu) | Al jugador se le presenta una pregunta, con una serie de respuestas asociadas. Debe elegir la que considere correcta. |
| Image4.png [¿La respuesta es correcta?](#Am6SFLKGAqACJQYk) | Se evalúa si la respuesta que ha seleccionado el jugador es la correcta. |
| Image4.png [¿Era una casilla de quesito?](#IkwqFLKGAqACJQc8) | 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". |
| Image3.png [Ganamos un quesito](#kw0qFLKGAqACJQdp) | Se incrementa la cuenta de "quesitos" del jugador si ésta acierta una pregunta de las casillas correspondientes. |
| Image6.png [Incrementa "quesitos"](#hjpvlLKGAqDKnQ9Z) | Se indica a la aplicación que tiene que añadirle un "quesito" a los ya poseídos por el usuario. |
| Image3.png [Dar quesito al jugador](#n25vlLKGAqDKnQ9m) | La aplicación debe incrementar el número de "quesitos" asociados al jugador. |
| Image9.png [Turno del siguiente jugador](#P0WKFLKGAqACJQcU) | Se repetirá el turno de juego, alternando usuarios cuando éstos fallen una pregunta. |
| Image10.png [Jugador logra todos los quesitos](#AYwGFLKGAqACJQia) | 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. |
| Image3.png [Avanza casilla central](#wozOtLKGAqACJQb2) | El jugador avanza hasta la casilla central. Este avance se realiza siguiendo el turno normal de juego. |
| Image3.png [Responde pregunta aleatoria](#uPIhtLKGAqACJQdn) | El jugador responde la última pregunta de la partida. Ésta es de temática elegida al azar. |
| Image3.png [Obtener pregunta final](#U4phtLKGAqACJQe8) | La aplicación solicita a la base de datos una pregunta aleatoria de un tema elegido igualmente al azar. |
| Image6.png [Retornar pregunta final](#MpeRtLKGAqACJQj7) | Se retorna una pregunta final, aleatoria tanto en contenido como en temática. |
| Image11.png [Turno de juego](#3fUaFLKGAqACJQgi) | 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. |
| Image12.png [Anotación](#K_C6FLKGAqACJQhW) | Anotación que define un bucle en "Turno de juego" |
| Image13.png [FIN DE LA PARTIDA](#UauxtLKGAqACJQnB) | 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

#### Image14.png Jugador

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

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Descripción |
| Image2.png [Le apetece jugar](#GmAfqLKGAqACIwvp) | Evento que inicia el uso del juego. |
| Image3.png [Elige jugar al trivial](#0AIfqLKGAqACIwvw) | Actividad en la que el cliente elige jugar al trivial después de decidir que le apetece jugar. |
| Image4.png [¿Conoce nuestro juego?](#dD2_qLKGAqACIwwJ) | ¿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. |
| Image3.png [Entra en nuestra página](#rKl_qLKGAqACIwwv) | El usuario, tras haber encontrado nuestro juego, entra en la página del mismo. |
| Image4.png [¿Está registrado?](#btX_qLKGAqACIwxj) | ¿Está el cliente ya registrado en nuestra aplicación? |
| Image3.png [Se loguea](#rL5AaLKGAqACIwx4) | El usuario utiliza su usuario y contraseña para acceder a la aplicación. |
| Image3.png [Se registra](#xmdAaLKGAqACIwyO) | 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. |
| Image5.png [Conoce nuestro juego](#8gFwaLKGAqACIwzl) |  |
| Image8.png [Inicia partida nueva](#Bv9YaLKGAqACIw6U) | Evento intermedio en el que el cliente, ya registrado e identificado, inicia una nueva partida. |
| Image3.png [Lanzar dado](#MqkSFLKGAqACJQXj) | El jugador simula el lanzamiento de un dado, y se le comunica la tirada que ha obtenido. |
| Image3.png [Responder Pregunta](#gsMSFLKGAqACJQXu) | Al jugador se le presenta una pregunta, con una serie de respuestas asociadas. Debe elegir la que considere correcta. |
| Image4.png [¿La respuesta es correcta?](#Am6SFLKGAqACJQYk) | Se evalúa si la respuesta que ha seleccionado el jugador es la correcta. |
| Image3.png [Escoger casilla](#h5lyFLKGAqACJQa7) | En función de la tirada obtenida, se podrá ir a unas casillas u otras. El jugador elige la casilla a la que se desplazará. |
| Image9.png [Turno del siguiente jugador](#P0WKFLKGAqACJQcU) | Se repetirá el turno de juego, alternando usuarios cuando éstos fallen una pregunta. |
| Image4.png [¿Era una casilla de quesito?](#IkwqFLKGAqACJQc8) | 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". |
| Image3.png [Ganamos un quesito](#kw0qFLKGAqACJQdp) | Se incrementa la cuenta de "quesitos" del jugador si ésta acierta una pregunta de las casillas correspondientes. |
| Image12.png [Anotación](#K_C6FLKGAqACJQhW) | Anotación que define un bucle en "Turno de juego" |
| Image10.png [Jugador logra todos los quesitos](#AYwGFLKGAqACJQia) | 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. |
| Image3.png [Avanza casilla central](#wozOtLKGAqACJQb2) | El jugador avanza hasta la casilla central. Este avance se realiza siguiendo el turno normal de juego. |
| Image3.png [Responde pregunta aleatoria](#uPIhtLKGAqACJQdn) | El jugador responde la última pregunta de la partida. Ésta es de temática elegida al azar. |
| Image13.png [FIN DE LA PARTIDA](#UauxtLKGAqACJQnB) | 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. |

#### Image14.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 19:07:24 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:01:02 | |

##### Hijos

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Descripción |
| Image6.png [Datos usuario](#HI9IaLKGAqACIw2V) | Datos de registro del nuevo usuario. |
| Image3.png [Crea usuario](#Dq5oaLKGAqACIw3j) | La aplicación crea un nuevo usuario con los datos recibidos. |
| Image7.png [Base de Datos](#3tjoaLKGAqACIw33) | La aplicación se conecta a la base de datos de los usuarios, e introduce el nuevo usuario. |
| Image6.png [Tema de la casilla](#dh9OFLKGAqACJQnw) | Se solicita a la aplicación la temática de la casilla correspondiente. |
| Image3.png [Comprobar tema casilla](#uHrOFLKGAqACJQov) | 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. |
| Image7.png [Base de Preguntas](#BoQuFLKGAqACJQo9) | Base de datos donde se encuentran almacenadas las preguntas del juego. |
| Image6.png [Pregunta](#_riuFLKGAqACJQpf) | Se retorna una pregunta aleatoria acorde a la temática de la casilla. |
| Image3.png [Obtener tirada](#f6iVlLKGAqDKnQ8R) | La aplicación genera una tirada aleatoria para el usuario. |
| Image3.png [Dar quesito al jugador](#n25vlLKGAqDKnQ9m) | La aplicación debe incrementar el número de "quesitos" asociados al jugador. |
| Image3.png [Obtener pregunta final](#U4phtLKGAqACJQe8) | La aplicación solicita a la base de datos una pregunta aleatoria de un tema elegido igualmente al azar. |

#### Image2.png Le apetece jugar

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Elige jugar al trivial](#0AIfqLKGAqACIwvw) |
| Identificación | BP13.BP10 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:51:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:03:19 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:51:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image4.png [¿Conoce nuestro juego?](#dD2_qLKGAqACIwwJ) |
| Identificación | BP13.BP12 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:57:39 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image2.png [Le apetece jugar](#GmAfqLKGAqACIwvp) |
| Identificación | BP13.BP10 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:51:40 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:03:19 | |

#### Image4.png ¿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 | Image15.png XOR |
| Gateway Direction | Unspecified |
| Inject Inherent Logic | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:57:39 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |

##### Gateway Type

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Entra en nuestra página](#rKl_qLKGAqACIwwv) |
| Identificación | BP13.BP16 |
| Condition Expression | El jugador SÍ conoce nuestro juego |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:59:02 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

|  |  |
| --- | --- |
| No : Secuencia de Flujo | |
| To | Image5.png [Conoce nuestro juego](#8gFwaLKGAqACIwzl) |
| Identificación | BP13.BP30 |
| Condition Expression | El jugador NO conoce nuestro juego |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:23:20 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Elige jugar al trivial](#0AIfqLKGAqACIwvw) |
| Identificación | BP13.BP12 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:57:39 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |

#### Image5.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:15:58 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:29:58 | |

##### Sub-Process Type

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Entra en nuestra página](#rKl_qLKGAqACIwwv) |
| Identificación | BP13.BP31 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:23:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |
| No : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿Conoce nuestro juego?](#dD2_qLKGAqACIwwJ) |
| Identificación | BP13.BP30 |
| Condition Expression | El jugador NO conoce nuestro juego |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:23:20 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

#### Image3.png 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 |
| Estado | None |
| Compensation | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:44:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Encuentra nuestro juego](#dHxPqLKGAqACIwu0) |
| Identificación | BP13.BP24.BP05 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:45:06 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:03:19 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:45:06 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Busca un trivial online](#8Q.PqLKGAqACIwup) |
| Identificación | BP13.BP24.BP05 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:45:06 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:03:19 | |

#### Image3.png 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 |
| Enable Instance Compensation | false |
| Process Type | None |
| Estado | None |
| Compensation | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:58:35 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image4.png [¿Está registrado?](#btX_qLKGAqACIwxj) |
| Identificación | BP13.BP18 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:59:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿Conoce nuestro juego?](#dD2_qLKGAqACIwwJ) |
| Identificación | BP13.BP16 |
| Condition Expression | El jugador SÍ conoce nuestro juego |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:59:02 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image5.png [Conoce nuestro juego](#8gFwaLKGAqACIwzl) |
| Identificación | BP13.BP31 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:23:28 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |

#### Image4.png ¿Está registrado?

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Descripción | ¿Está el cliente ya registrado en nuestra aplicación? |
| Identificación | BP13.BP17 |
| Gateway Type | Image15.png XOR |
| Gateway Direction | Unspecified |
| Inject Inherent Logic | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:59:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:03:19 | |

##### Gateway Type

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Se loguea](#rL5AaLKGAqACIwx4) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:02:51 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

|  |  |
| --- | --- |
| No : Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Se registra](#xmdAaLKGAqACIwyO) |
| Identificación | BP13.BP26 |
| Condition Expression | El jugador NO está registrado en nuestro juego. |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:18:53 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Entra en nuestra página](#rKl_qLKGAqACIwwv) |
| Identificación | BP13.BP18 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 20:59:46 | | Última Modificación | 06-may-2015 16:55:43 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:03:18 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| To | Image6.png [Datos usuario](#HI9IaLKGAqACIw2V) |
| Identificación | BP13.BP29 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:20:54 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Se loguea](#rL5AaLKGAqACIwx4) |
| Identificación | BP13.BP34 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:27:08 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| No : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿Está registrado?](#btX_qLKGAqACIwxj) |
| Identificación | BP13.BP26 |
| Condition Expression | El jugador NO está registrado en nuestro juego. |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:18:53 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

#### Image6.png Datos usuario

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Descripción | Datos de registro del nuevo usuario. |
| Identificación | BP03.BP11 |
| Trigger | Image16.png Message |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:20:49 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

##### Trigger

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Crea usuario](#Dq5oaLKGAqACIw3j) |
| Identificación | BP03.BP13 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:25:08 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| From | Image3.png [Se registra](#xmdAaLKGAqACIwyO) |
| Identificación | BP13.BP29 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:20:54 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

#### Image3.png 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 | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:24:40 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Introduce usuario : Data Association | |
| To | Image7.png [Base de Datos](#3tjoaLKGAqACIw33) |
| Identificación | BP03.BP15 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:25:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image6.png [Datos usuario](#HI9IaLKGAqACIw2V) |
| Identificación | BP03.BP13 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:25:08 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image17.png 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 | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:25:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 15:24:05 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Introduce usuario : Data Association | |
| From | Image3.png [Crea usuario](#Dq5oaLKGAqACIw3j) |
| Identificación | BP03.BP15 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:25:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:02:51 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:03:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image8.png [Inicia partida nueva](#Bv9YaLKGAqACIw6U) |
| Identificación | BP13.BP36 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:29:37 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿Está registrado?](#btX_qLKGAqACIwxj) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:02:51 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Se registra](#xmdAaLKGAqACIwyO) |
| Identificación | BP13.BP34 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:27:08 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image8.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:29:37 | | Última Modificación | 06-may-2015 17:03:19 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Lanzar dado](#MqkSFLKGAqACJQXj) |
| Identificación | BP13.BP38 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:12:35 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Se loguea](#rL5AaLKGAqACIwx4) |
| Identificación | BP13.BP36 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Nacho | | Fecha de Creación | 02-may-2015 21:29:37 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image6.png Solicitar tirada

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Descripción | Se le solicita una tirada a la aplicación. |
| Identificación | BP13.BP37.BP04 |
| Trigger | Image16.png Mensaje |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:44:19 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

##### Trigger

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| To | Image3.png [Obtener tirada](#f6iVlLKGAqDKnQ8R) |
| Identificación | BP13.BP37.BP05 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:44:28 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

#### Image3.png 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 |
| Enable Instance Compensation | false |
| Process Type | None |
| Estado | None |
| Compensation | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:37:36 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:06:25 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| From | Image6.png [Solicitar tirada](#oLz1lLKGAqDKnRLA) |
| Identificación | BP13.BP37.BP05 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:44:28 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

#### Image6.png Retornar tirada

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Descripción | La aplicación calcula una tirada y la retorna. |
| Identificación | BP03.BP85.BP01 |
| Trigger | Image16.png Mensaje |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:44:45 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

##### Trigger

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| To | Image3.png [Lanzar dado](#MqkSFLKGAqACJQXj) |
| Identificación | BP03.BP85.BP02 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:44:54 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:12:35 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Escoger casilla](#h5lyFLKGAqACJQa7) |
| Identificación | BP13.BP49 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:19:09 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image8.png [Inicia partida nueva](#Bv9YaLKGAqACIw6U) |
| Identificación | BP13.BP38 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:12:35 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Ganamos un quesito](#kw0qFLKGAqACJQdp) |
| Identificación | BP13.BP59 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:26:10 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

|  |  |
| --- | --- |
| No : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿Era una casilla de quesito?](#IkwqFLKGAqACJQc8) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:26:56 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| From | Image6.png [Retornar tirada](#jvn1lLKGAqDKnRLn) |
| Identificación | BP03.BP85.BP02 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 16:44:54 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:19:09 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Responder Pregunta](#gsMSFLKGAqACJQXu) |
| Identificación | BP13.BP50 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:19:25 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| To | Image6.png [Tema de la casilla](#dh9OFLKGAqACJQnw) |
| Identificación | BP13.BP76 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:58:52 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Lanzar dado](#MqkSFLKGAqACJQXj) |
| Identificación | BP13.BP49 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:19:09 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image6.png Tema de la casilla

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Descripción | Se solicita a la aplicación la temática de la casilla correspondiente. |
| Identificación | BP03.BP16 |
| Trigger | Image16.png Mensaje |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:58:52 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

##### Trigger

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Comprobar tema casilla](#uHrOFLKGAqACJQov) |
| Identificación | BP03.BP18 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:59:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| From | Image3.png [Escoger casilla](#h5lyFLKGAqACJQa7) |
| Identificación | BP13.BP76 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:58:52 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:59:18 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Solicitamos pregunta : Data Association | |
| To | Image7.png [Base de Preguntas](#BoQuFLKGAqACJQo9) |
| Identificación | BP03.BP19 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:00:08 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:43:54 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image6.png [Pregunta](#_riuFLKGAqACJQpf) |
| Identificación | BP03.BP80 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:01:13 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image6.png [Tema de la casilla](#dh9OFLKGAqACJQnw) |
| Identificación | BP03.BP18 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:59:18 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image17.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:00:08 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:43:54 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Solicitamos pregunta : Data Association | |
| From | Image3.png [Comprobar tema casilla](#uHrOFLKGAqACJQov) |
| Identificación | BP03.BP19 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:00:08 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:43:54 | |

#### Image6.png Pregunta

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Descripción | Se retorna una pregunta aleatoria acorde a la temática de la casilla. |
| Identificación | BP03.BP79 |
| Trigger | Image16.png Mensaje |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:01:13 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

##### Trigger

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| To | Image3.png [Responder Pregunta](#gsMSFLKGAqACJQXu) |
| Identificación | BP03.BP83 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:02:58 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Comprobar tema casilla](#uHrOFLKGAqACJQov) |
| Identificación | BP03.BP80 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:01:13 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:12:46 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image4.png [¿La respuesta es correcta?](#Am6SFLKGAqACJQYk) |
| Identificación | BP13.BP44 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:13:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Escoger casilla](#h5lyFLKGAqACJQa7) |
| Identificación | BP13.BP50 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:19:25 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| From | Image6.png [Pregunta](#_riuFLKGAqACJQpf) |
| Identificación | BP03.BP83 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 11:02:58 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:24:17 | |

#### Image4.png ¿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 | Image15.png XOR |
| Gateway Direction | Unspecified |
| Inject Inherent Logic | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:13:32 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Gateway Type

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| No : Secuencia de Flujo | |
| To | Image9.png [Turno del siguiente jugador](#P0WKFLKGAqACJQcU) |
| Identificación | BP13.BP54 |
| Condition Expression | La respuesta del jugador NO era correcta. |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:22:28 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| To | Image4.png [¿Era una casilla de quesito?](#IkwqFLKGAqACJQc8) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:25:16 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Responder Pregunta](#gsMSFLKGAqACJQXu) |
| Identificación | BP13.BP44 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:13:32 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image4.png ¿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 | Image15.png XOR |
| Gateway Direction | Unspecified |
| Inject Inherent Logic | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:25:16 | | Última Modificación | 07-may-2015 9:50:27 | |

##### Gateway Type

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Ganamos un quesito](#kw0qFLKGAqACJQdp) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:25:48 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

|  |  |
| --- | --- |
| No : Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Lanzar dado](#MqkSFLKGAqACJQXj) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:26:56 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿La respuesta es correcta?](#Am6SFLKGAqACJQYk) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:25:16 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

#### Image3.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:25:48 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Lanzar dado](#MqkSFLKGAqACJQXj) |
| Identificación | BP13.BP59 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:26:10 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿Era una casilla de quesito?](#IkwqFLKGAqACJQc8) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:25:48 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

#### Image6.png 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 | Image16.png Mensaje |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 18:02:00 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:38:48 | |

##### Trigger

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Dar quesito al jugador](#n25vlLKGAqDKnQ9m) |
| Identificación | BP13.BP57.BP03 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 18:02:07 | | Última Modificación | 07-may-2015 7:49:18 | |

#### Image3.png 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 | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 18:02:07 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image6.png [Incrementa "quesitos"](#hjpvlLKGAqDKnQ9Z) |
| Identificación | BP13.BP57.BP03 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivi | | Fecha de Creación | 06-may-2015 18:02:07 | | Última Modificación | 07-may-2015 7:49:18 | |

#### Image9.png 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 |
| Process Type | None |
| Estado | None |
| Is Transaction | false |
| Compensation | false |
| Triggered By Event | false |
| Expanded Diagram Content | Same Diagram |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:22:28 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image10.png [Jugador logra todos los quesitos](#AYwGFLKGAqACJQia) |
| Identificación | BP13.BP65 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:38:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |
| No : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿La respuesta es correcta?](#Am6SFLKGAqACJQYk) |
| Identificación | BP13.BP54 |
| Condition Expression | La respuesta del jugador NO era correcta. |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:22:28 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

|  |  |
| --- | --- |
| No : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿La respuesta es correcta?](#IYAJtLKGAqACJQol) |
| Identificación | BP13.BP94 |
| Condition Expression | La respuesta del jugador NO era correcta. |
| Condition Type | Expression |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:49:39 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

#### Image10.png 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 | Image18.png Regla |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:38:22 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:31:28 | |

##### Trigger

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Avanza casilla central](#wozOtLKGAqACJQb2) |
| Identificación | BP13.BP80 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:17:13 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:21:28 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image9.png [Turno del siguiente jugador](#P0WKFLKGAqACJQcU) |
| Identificación | BP13.BP65 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:38:22 | | Última Modificación | 06-may-2015 11:14:40 | |

#### Image3.png 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 |
| Enable Instance Compensation | false |
| Process Type | None |
| Estado | None |
| Compensation | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:17:13 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:43:54 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image3.png [Responde pregunta aleatoria](#uPIhtLKGAqACJQdn) |
| Identificación | BP13.BP82 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:35:55 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:43:54 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image10.png [Jugador logra todos los quesitos](#AYwGFLKGAqACJQia) |
| Identificación | BP13.BP80 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:17:13 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:21:28 | |

#### Image3.png Responde pregunta aleatoria

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Descripción | El jugador responde la última pregunta de la partida. Ésta es de temática elegida al azar. |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:35:55 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Solicitar pregunta : Flujo de Mensajes | |
| To | Image3.png [Obtener pregunta final](#U4phtLKGAqACJQe8) |
| Identificación | BP13.BP84 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:44:26 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| To | Image4.png [¿La respuesta es correcta?](#IYAJtLKGAqACJQol) |
| Identificación | BP13.BP92 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:49:18 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |
| Unnamed Secuencia de Flujo | |
| From | Image3.png [Avanza casilla central](#wozOtLKGAqACJQb2) |
| Identificación | BP13.BP82 |
| Condition Type | None |
| Immediate | Unspecified |
| Quantity | 1 |
| Timeout | 0 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:35:55 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:43:54 | |

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| From | Image6.png [Retornar pregunta final](#MpeRtLKGAqACJQj7) |
| Identificación | BP03.BP90.BP02 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:42:32 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:38:16 | |

#### Image3.png 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 |
| Enable Instance Compensation | false |
| Process Type | None |
| Estado | None |
| Compensation | false |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:38:07 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Solicitamos pregunta : Data Association | |
| To | Image7.png [Base de Preguntas](#.CVhtLKGAqACJQfV) |
| Identificación | BP03.BP92 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:38:54 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |
| Solicitar pregunta : Flujo de Mensajes | |
| From | Image3.png [Responde pregunta aleatoria](#uPIhtLKGAqACJQdn) |
| Identificación | BP13.BP84 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:44:26 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:54:28 | |

#### Image6.png Retornar pregunta final

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | Valor |
| Descripción | Se retorna una pregunta final, aleatoria tanto en contenido como en temática. |
| Identificación | BP03.BP90.BP01 |
| Trigger | Image16.png Mensaje |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:42:02 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:38:16 | |

##### Trigger

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

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Unnamed Flujo de Mensajes | |
| To | Image3.png [Responde pregunta aleatoria](#uPIhtLKGAqACJQdn) |
| Identificación | BP03.BP90.BP02 |
| Project Management | |  |  | | --- | --- | | Nombre | Valor | | Autor | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:42:32 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:38:16 | |

#### Image19.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:30:10 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:10:58 | |

#### Image20.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 06-may-2015 10:34:57 | | Última Modificación | 07-may-2015 10:10:58 | |

#### Image13.png 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:46:19 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:29:58 | |

##### Relationships

|  |  |
| --- | --- |
| Sí : Secuencia de Flujo | |
| From | Image4.png [¿La respuesta es correcta?](#IYAJtLKGAqACJQol) |
| 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 | Ivana | | Fecha de Creación | 07-may-2015 10:49:26 | | Última Modificación | 07-may-2015 11:37:01 | |

# Manual de usuario

### Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas

Para utilizar la aplicación manualmente es necesario abrir un terminal de comandos y hay dos opciones de ejecución:

#### Sin parámetros

Ejecutar la aplicación con el comando  
***java –jar Trivial2a.jar***  
Donde:

* Trivial2a.jar es el nombre del ejecutable java proporcionado por los desarrolladores del equipo 2ª

La aplicación funcionará con dos parámetros predefinidos:

* entrada.txt 🡪 fichero de entrada en formato GIFT
* salida.txt 🡪 fichero de salida en formato JSON

La aplicación mostrará por consola mensajes descriptivos del estado en el que se encuentra el proceso de traducción. El fichero de salida se ubicará en el mismo directorio que el ejecutablel Trivial2a.jar

#### Con parámetros

Ejecutar la aplicación con el comando:  
***java –jar Trivial2a.jar ficheroEntrada formatoEntrada ficheroSalida formatoSalida***

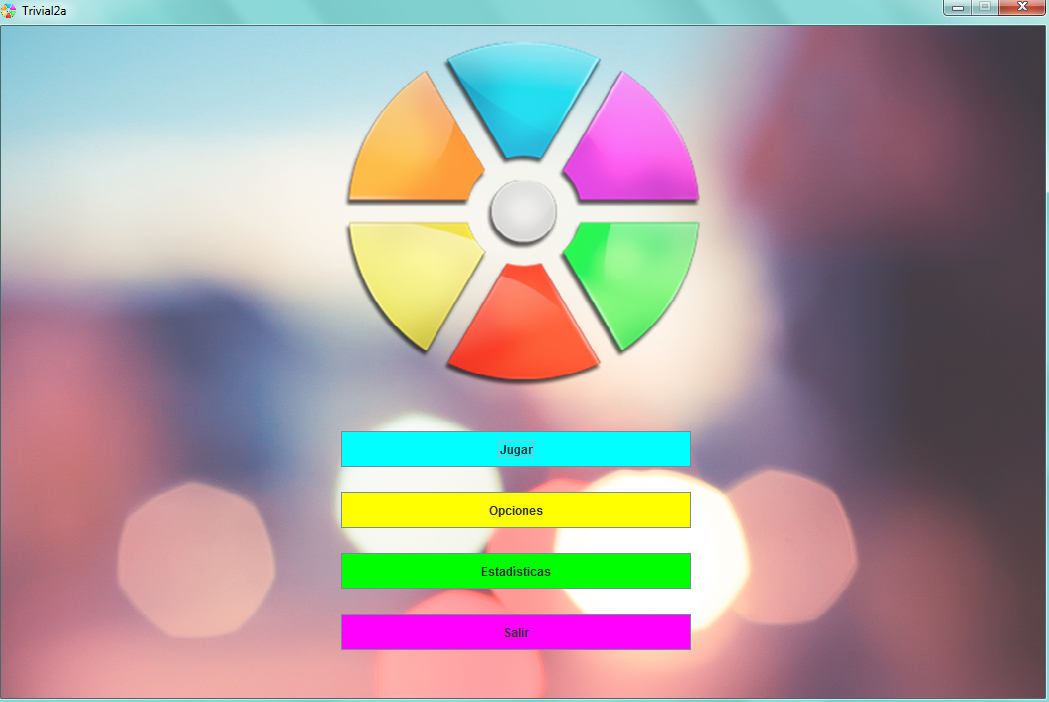
Por ejemplo, el procesamiento de un fichero de entrada llamado ejemplo.txt en formato XML para obtener un fichero en formato JSON denominado ejemplo\_salida.txt, se lograría ejecutando:  
***java –jar Trivial2a.jar ejemplo.txt XML ejemplo\_salida.txt JSON***

Para facilitar la ejecución automatizada de la aplicación, se proporciona un fichero .bat parametrizado para coger las preguntas en formato GIFT del fichero entrada.txt y generar el fichero equivalente salida.txt en formato JSON.

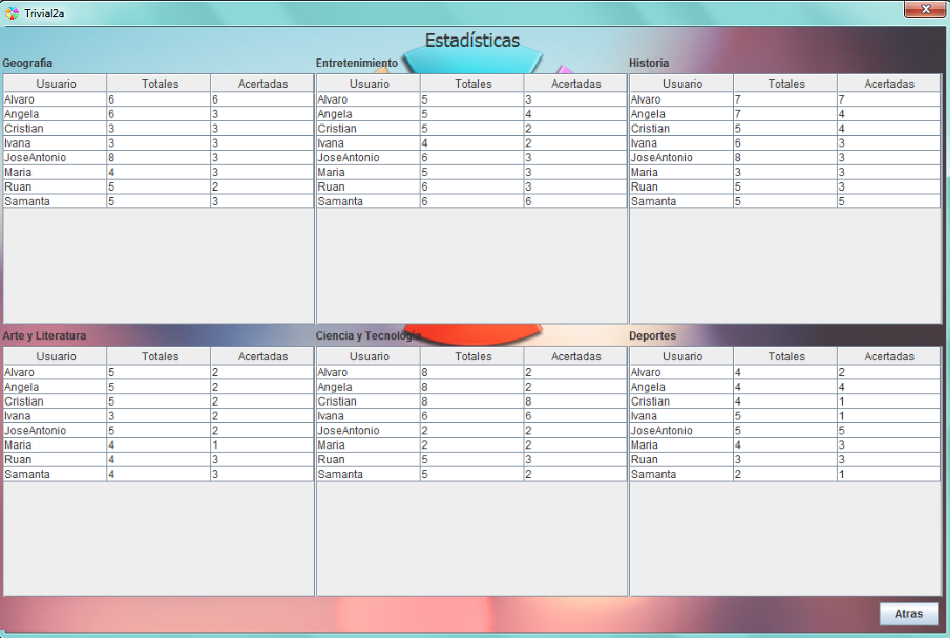
Para utilizar el fichero .bat basta con hacer doble click sobre el mismo

### Aplicación de escritorio del juego del Trivial

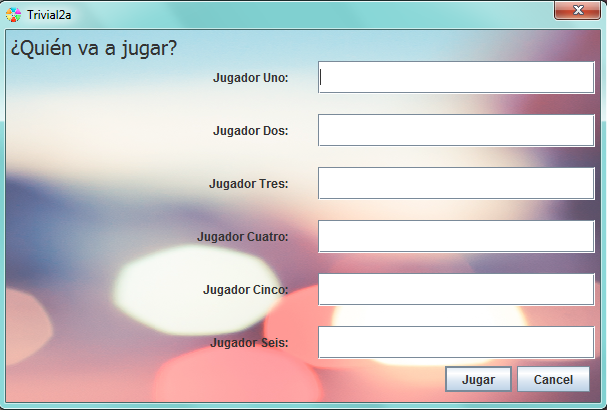
En primer lugar se muestra la pantalla de inicio en el que el usuario puede escoger iniciar una nueva partida, escoger entre diversas opciones en relación al diseño del tablero, consultar estadísticas en base a los aciertos y fallos de las preguntas o salir.



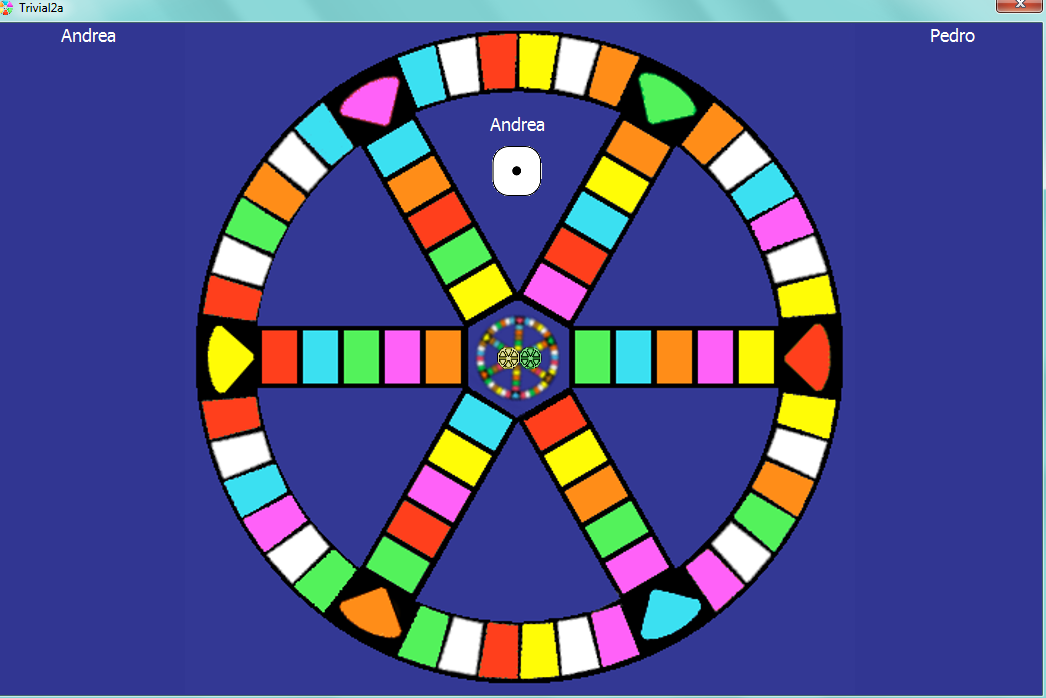
Si el jugador opta por visualizar las estadísticas podrá ver las respuestas acertadas y totales de cada categoría para cada usuario.



El escoger la opción de jugar se muestra una pantalla en la que deben introducirse los jugadores de la partida.



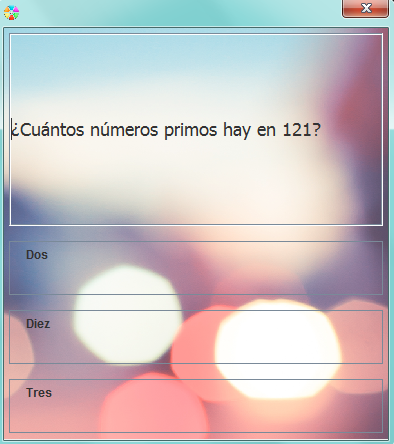
Si en la ventana anterior el usuario pulsa sobre jugar se presenta el tablero en la parte central, con el nombre de los jugadores a los lados. Puede observarse un dado, pulsar sobre el equivaldría a tirar el dado, por lo que el valor que se muestra en pantalla es el número de casillas que puede desplazarse el jugador, sobre éste aparece el nombre del jugador del turno actual.



Al tirar el dado se muestran las posibles casillas a las que el jugador podría desplazarse.



Al pulsar sobre una de las mismas se muestra la pregunta que dicho jugador debe contestar.



Si escoge la respuesta correcta s ele mostrará un mensaje de acierto y podrá volver a tirar el dado, en caso contrario será el turno del siguiente jugador.

Si la casilla en la que se encontraba el jugador era una casilla de pieza, al acertar la pregunta obtendrá el triángulo del color correspondiente.

El jugador que se posicione en la casilla central habiendo obtenido un triángulo de cada color, será el ganador.

### Aplicación web del juego del Trivial

# Manual del sistema

### Aplicación de procesamiento de ficheros y almacenamiento de preguntas

### Aplicación de escritorio del juego del Trivial

### Aplicación web del juego del Trivial