



### **TALLER 1: PARTE 3**

*Blaudio Vargas: 18923237-3*

*Jorge Cortes: 24160535-3*

*---Los Exiliados---*

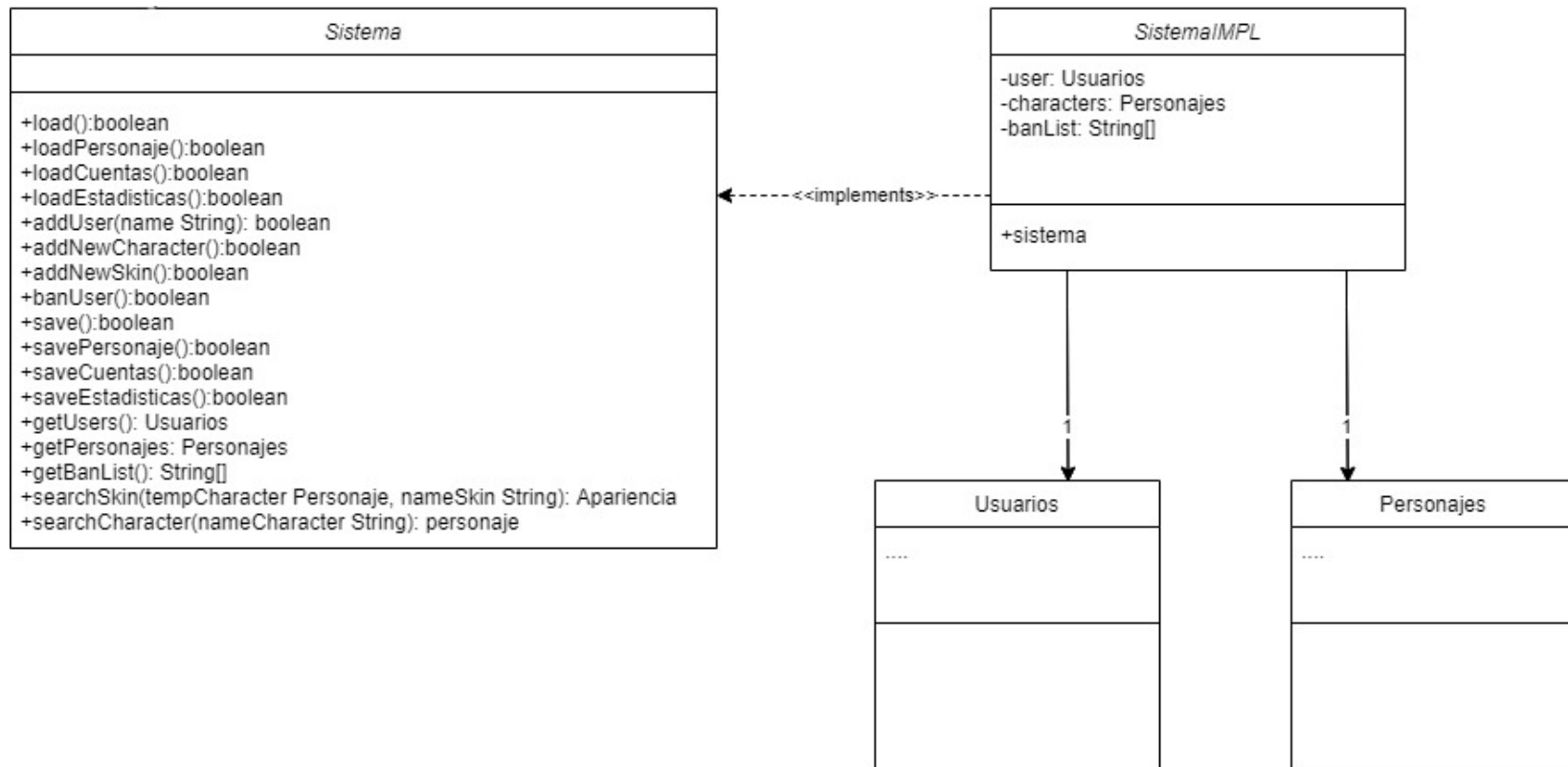
*Programación Avanzada*

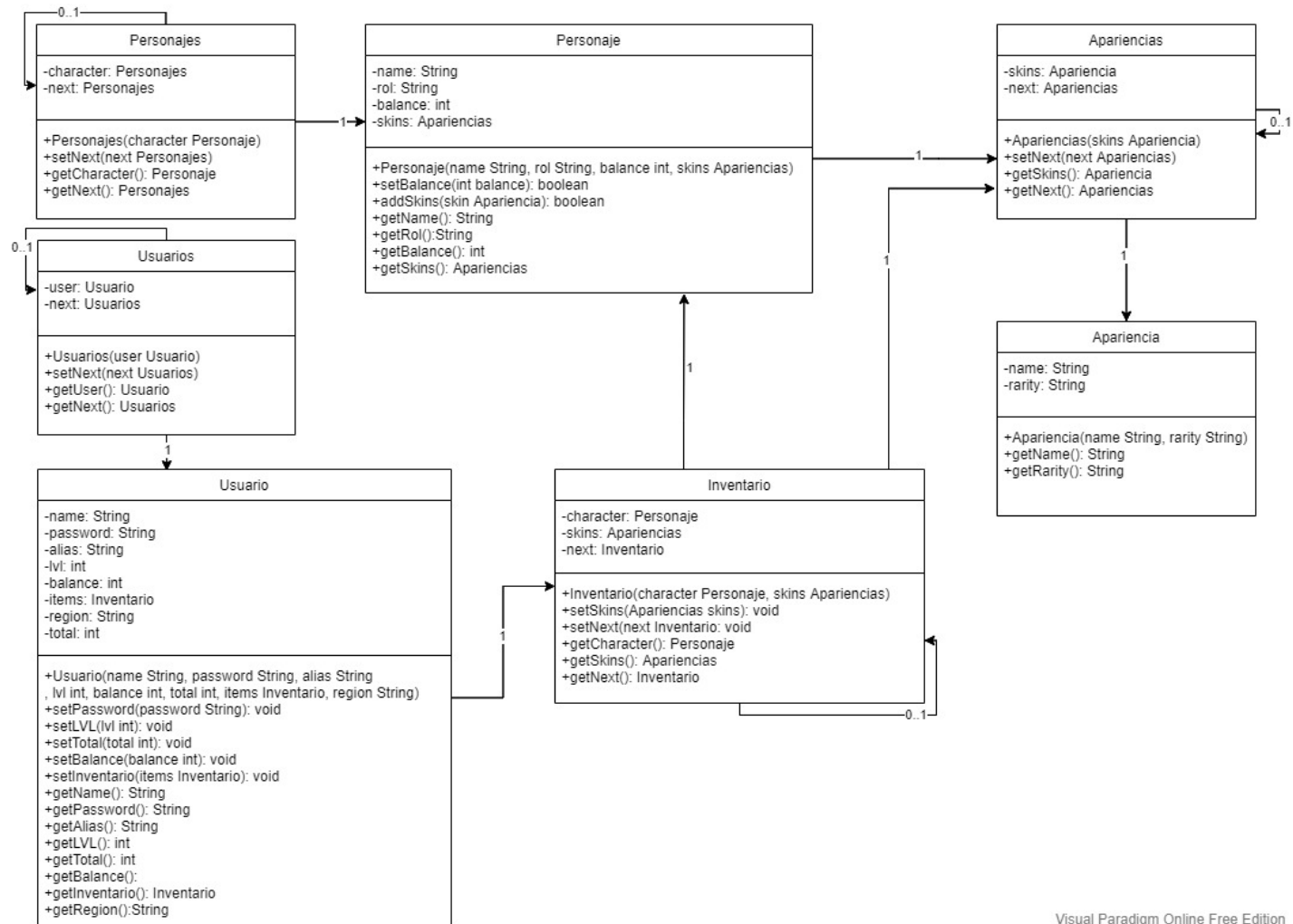
*Profesores:*

*Loreto Soraya*

*Eric Ross*

Coquimbo – 08 noviembre de 2021





Operacion	load()
Descripción	Se administran las funciones de carga de datos del programa
Precondición	Todos los archivos para cargar existen
Postcondición	-

Operacion	loadPersonaje()
Descripción	Se cargan los datos del archivo "Personajes.txt"
Precondición	Existe el archivo a cargar
Postcondición	Se actualizan las clases con los datos de los personajes

Operacion	loadCuentas()
Descripción	Se cargan los datos del archivo "Cuentas.txt"
Precondición	Existe el archivo a cargar
Postcondición	Se actualizan las clases con los datos de las cuentas

Operacion	loadEstadisticas()
Descripción	Se cargan los datos del archivo "Estadísticas.txt"
Precondición	Existe el archivo a cargar
Postcondición	Se actualizan las clases con los datos de las estadísticas

Operacion	addUser(nombre de usuario)
Descripción	Se encarga de agregar a un nuevo usuario al sistema, el cual empieza en nivel 0 y sin campeones
Precondición	El nombre de usuario no existe en el sistema
Postcondición	Se agrega a un nuevo usuario al sistema

Operacion	addNewCharacter()
Descripción	Se agrega un nuevo personaje jugable al juego
Precondición	No existe un personaje con el mismo nombre
Postcondición	Se añade a un nuevo personaje al repertorio del juego

Operacion	addNewSkin()
Descripción	Se agrega una nueva apariencia a un determinado personaje del juego
Precondición	Existe el personaje
Postcondición	Se actualiza las apariencias del personaje con la nueva apariencia creada

Operacion	banUser()
Descripción	Se indica el nombre de un usuario para que ya no pueda acceder al juego
Precondición	El jugador debe estar habilitado para jugar
Postcondición	Se modifica la cuenta indicada para impedir que pueda el usuario se conecte al juego

Operacion	save()
Descripción	Se administran las funciones de guardado de datos del programa
Precondición	Se cargaron con éxito los datos originales al programa
Postcondición	-

Operacion	savePersonaje()
Descripción	Se sobrescribe los datos de "Personajes.txt" con la información actualizada por el sistema
Precondición	Se inicializo con éxito la clase de personaje y apariencias
Postcondición	-

Operacion	saveCuentas()
Descripción	Se sobrescribe los datos de "Cuentas.txt" con la información actualizada por el sistema
Precondición	Se inicializo con éxito la clase de usuario
Postcondición	-

Operacion	saveEstadisticas()
Descripción	Se sobrescribe los datos de "Estadísticas.txt" con la información actualizada por el sistema
Precondición	Se inicializo con éxito la clase de personaje
Postcondición	-

Operacion	getUsers()
Descripción	Se Retorna la lista de usuarios
Precondición	-
Postcondición	-

Operacion	getPersonajes()
Descripción	Se Retorna la lista de personajes
Precondición	-
Postcondición	-

Operacion	getBanList()
Descripción	Se Retorna la lista de usuarios baneados
Precondición	-
Postcondición	-

Operacion	searchSkin(Personaje, String)
Descripción	Se busca una Skin en especifico del personaje y se devuelve su dirección, si no existe devuelve NULL
Precondición	Existe el personaje
Postcondición	-

Operacion	searchCharacter(String)
Descripción	Se busca al personaje deseado, si lo encuentra devuelve su dirección, si no existe devuelve NULL
Precondición	-
Postcondición	-