

Universidad Mariano Gálvez de Guatemala

Sede El Naranjo

Ingeniería En Sistemas De Información Y Ciencias De La Computación



Manual Técnico

María Luisa Fernanda Calderón Molina

Carné No. 9490-23-9993

Guatemala, Mayo 2024

Esquema conceptual

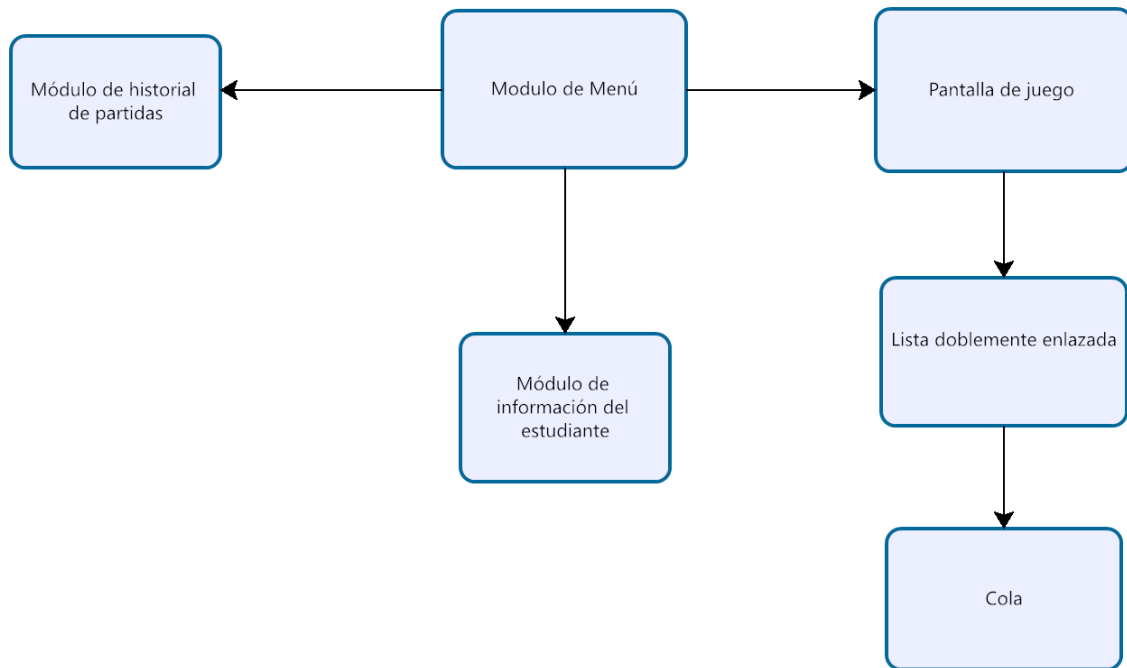
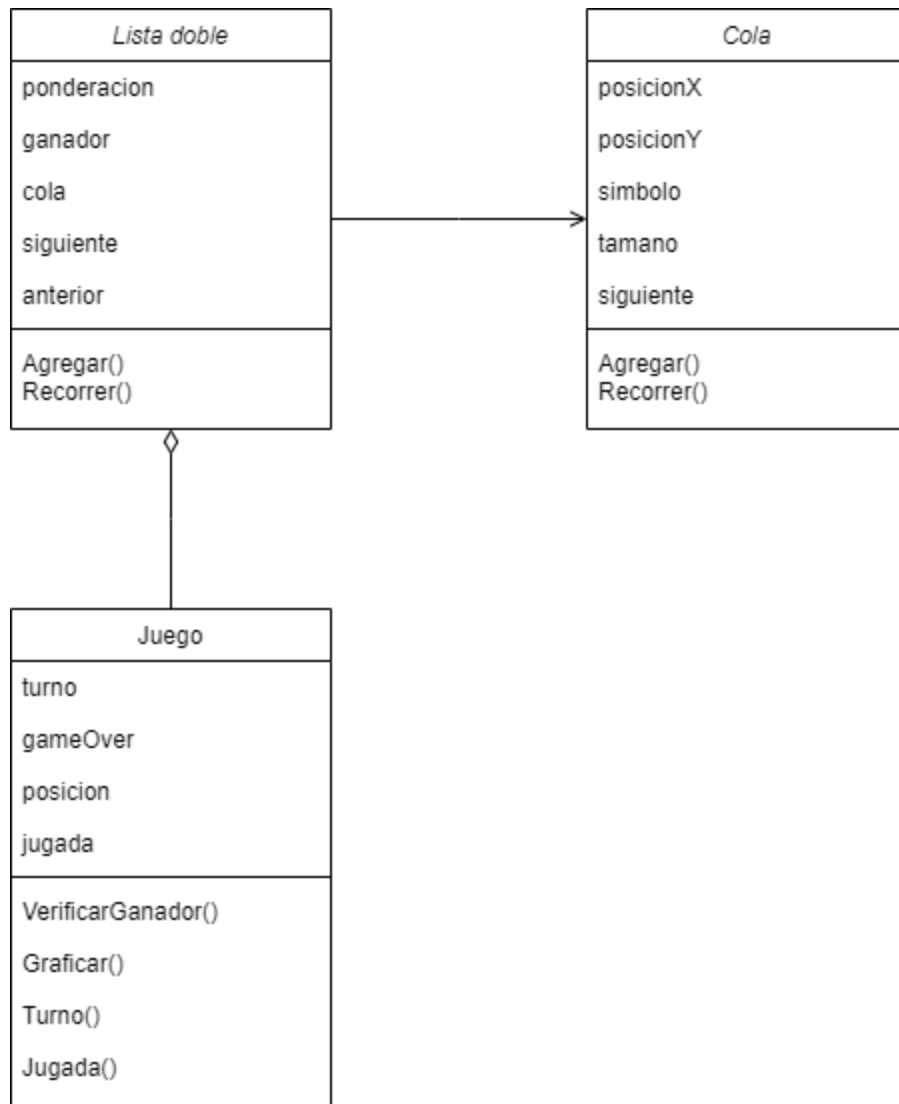


Diagrama de clases



Descripción de clases

Clase juego

En esta clase que contiene la lógica de lo que será el juego de totito

Esta clase posee los métodos de:

Método para verificar si existe un ganador y quien es

Método para crear las internas grafica con pygames

Método para la realización de turnos

Método para la realización de jugadas por parte de la PC en el cual se realizará una búsqueda en la estructura de datos

Clase cola

Clase abstracta que contiene la lógica de creación y generación de la estructura de datos

Esta clase posee los métodos de:

Método agregar en la cual podremos agregar nodos a la cola

Método recorrer en el cual podremos recorrer nuestra cola

Clase lista doble

Clase abstracta que contiene la lógica de creación y generación de la estructura de datos

Esta clase posee los métodos de:

Método agregar en la cual podremos agregar nodos a la lista

Método recorrer en el cual podremos recorrer nuestra lista