

INFO299

INFORME: JUEGO DE BUSCAMINAS

Integrantes:

Pablo Cisterna

Cristian Oyarce

Carlos Duarte

Profesor:

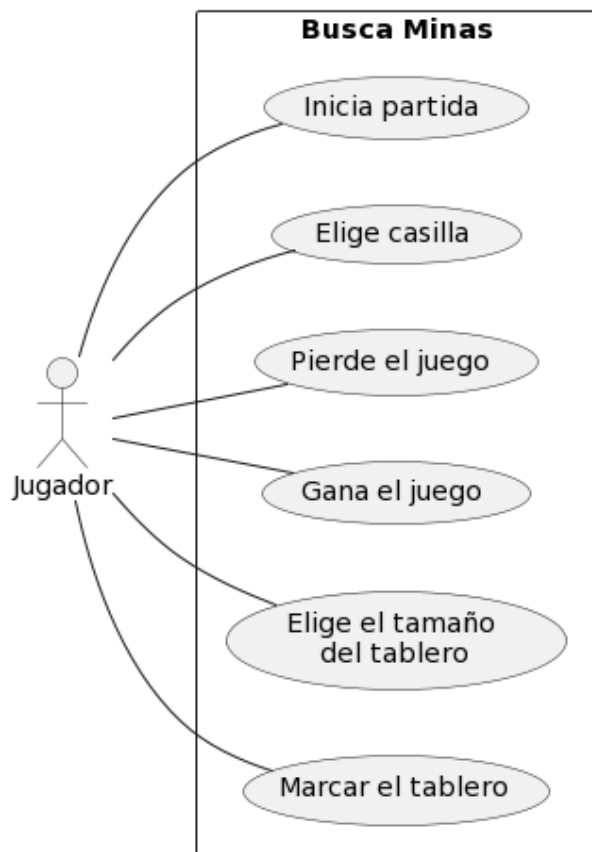
Matthieu Vernier

1. Introducción

El proyecto “Buscaminas” se propone desarrollar una aplicación sólida y ordenada mediante la aplicación de una arquitectura de software respaldada por la metodología 4+1. Esta metodología, reconocida por proporcionar una visión integral del sistema a través de múltiples perspectivas, será fundamental para estructurar de manera coherente nuestro software. Además, nos apoyaremos en patrones de diseño para optimizar la calidad del código, brindando soluciones probadas y eficientes a los desafíos que presente el desarrollo del juego.

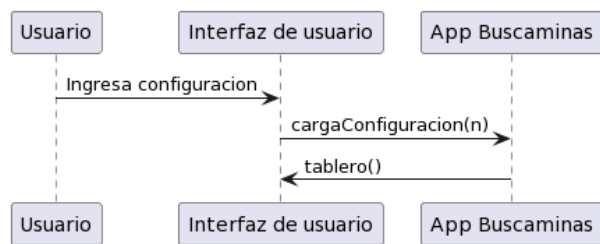
Con el objetivo de comunicar de manera clara y precisa nuestra arquitectura, utilizaremos diagramas desarrollados mediante PuML (PlantUML), asegurando que cada representación gráfica sea sólida y comprensible. Esta combinación de metodología, patrones de diseño y PuML nos permitirá construir un software robusto, facilitando el desarrollo, la comprensión y el mantenimiento a lo largo del ciclo de vida del proyecto.

2. Diagrama de casos de uso

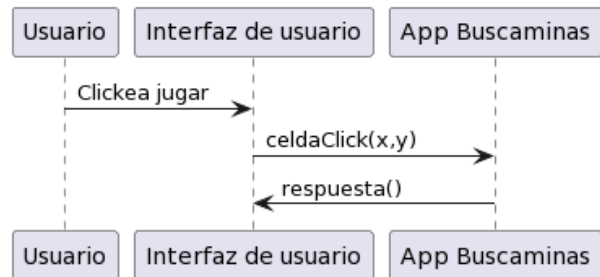


3. Diagrama de secuencias

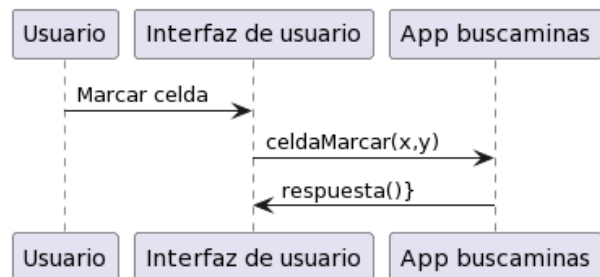
Ingresar configuración:



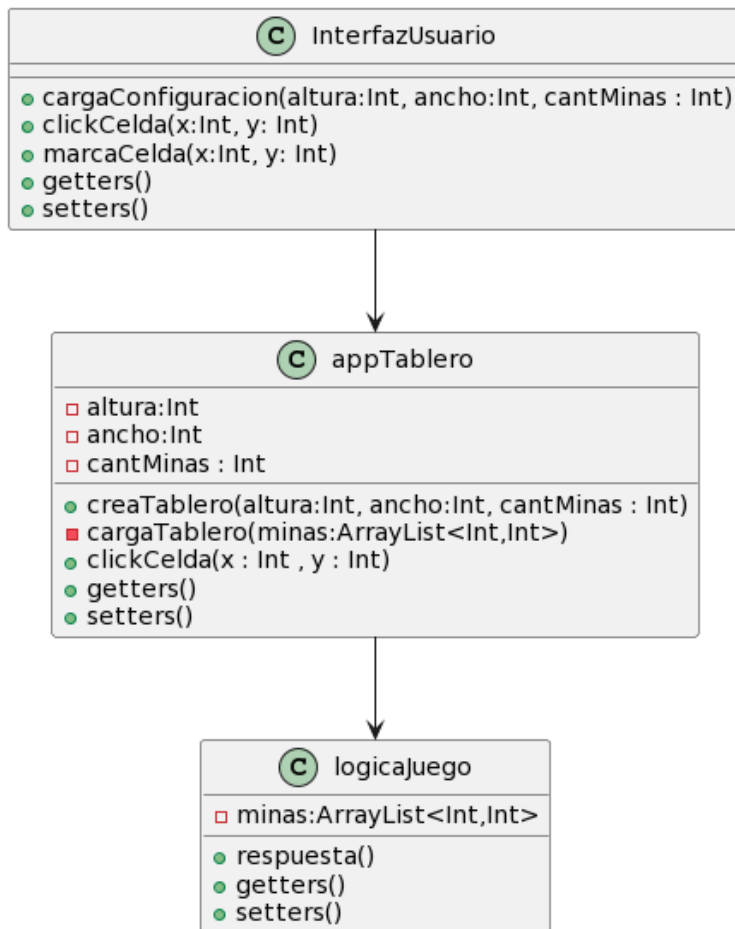
Clickear celda:



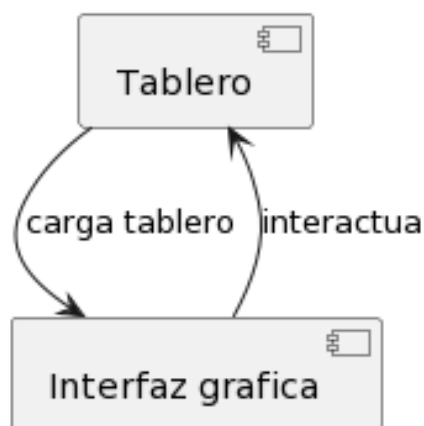
Marcar celda:



4. Diagrama de clases



5. Diagrama de componentes



6. Diagrama de despliegue

