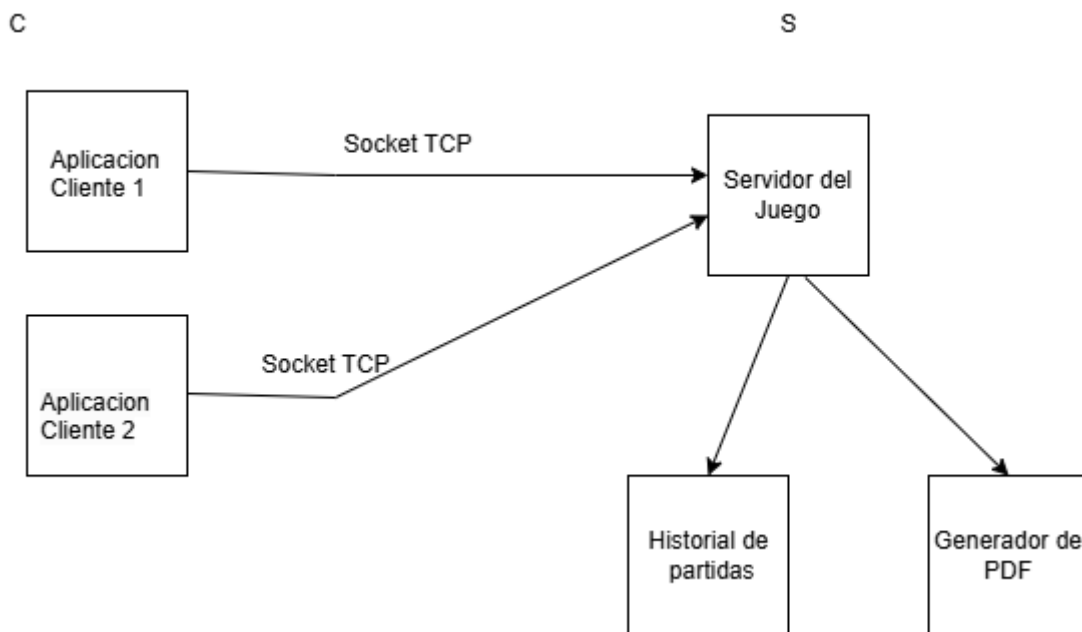


# HITO 2

## ARQUITECTURA Y DISEÑO

- En primer lugar, he identificado los sistemas del juego y a lo que se conectan:
  1. **Sistema Cliente** -> Muestra la interfaz grafica, permite a este registrarse, y ver el resultado de la carrera -> Se conecta al servidor.
  2. **Sistema Servidor** -> Controla el avance de los camellos, detecta el ganador y envia los datos al cliente->Se conecta al cliente.
  3. **Generador de PDF**-> Genera el certificado al ganador de la carrera->Se activa desde el cliente cuando se gana.
  4. **Historia del partidas**-> Guarda y muestra los resultados->Se conecta al cliente o servidor



## COMPONENTES DEL SISTEMA:

1. **GUI Jugador** -> Interfaz grafica del jugador
2. **Controlador Juego** -> Controla el flujo general de la partida
3. **Camellos** -> Representa al camello y su posicion
4. **Jugador** -> Se guarda su nombre y se le asigna un camello
5. **Carrera** -> Gestiona turnos y detecta el ganador de la carrera
6. **Historial Carreras** -> Guarda y recupera los resultados de carreras anteriores
7. **PDF Generator** -> Crea el certificado PDF al ganador

## PRUEBAS

- Caso de uso - Ejemplo:

**ID | Procedimiento | Entrada | Salida 01 | Registro de jugadores | "J1" y "J2" | Ambos registrados correctamente 02 | Movimiento de camellos | Carrera iniciada | Camellos avanzan automáticamente 03 | Determinar ganador | Camello 1 llega a la meta | Jugador 1 gana 04 | Generación del PDF | Jugador 1 gana | Se genera su certificado 05 | Recuento de partidas | Jugar 3 veces | El sistema guarda 3 resultados**