**Trabajo de Aplicación 3 - UT3 - Grupo 3**

1. Diagrama de Clases porque hay que representar las relaciones entre clases, la estructura general del sistema y las responsabilidades de cada entidad.
2. Diagrama de Secuencia porque es necesario mostrar el flujo de autorización y autenticación. Qué hace cada actor y a quien se lo pasa y cómo se maneja.
3. Diagrama de Actividad porque se quieren representar distintos pasos y decisiones. Tiene que ser amigable para estar al nivel de los stakeholders.
4. Diagrama de Paquetes porque facilita la comprensión de la arquitectura general y las dependencias.
5. Diagrama de Paquetes porque facilita la comprensión de la arquitectura y las dependencias y Diagrama de Clases para facilitar la compresión la compresión de las responsabilidades y relaciones.
6. Diagrama de Deploy porque facilita la interacción entre componentes lógicos y cómo interactúan entre sí.
7. Diagrama de Componentes porque facilita la documentación de relaciones entre el sistema a través de interfaces.
8. Diagrama de Clases porque facilita la representación de responsabilidades y relaciones y Diagrama de Secuencia porque facilita poder mostrar la interacción entre jugadores y objetos del juego.