

**Grado en Ingeniería Informática Curso 2017/2018**

**Práctica de POO Mayo 2018**

**Autor: Perales Gallar, Guillermo - 53826840D**

**Especificación de requisitos:** mediante diagramas de casos de uso se deben describir: las acciones principales que los usuarios de la aplicación pueden realizar.

Diagrama de casos de uso adjuntado en el .zip

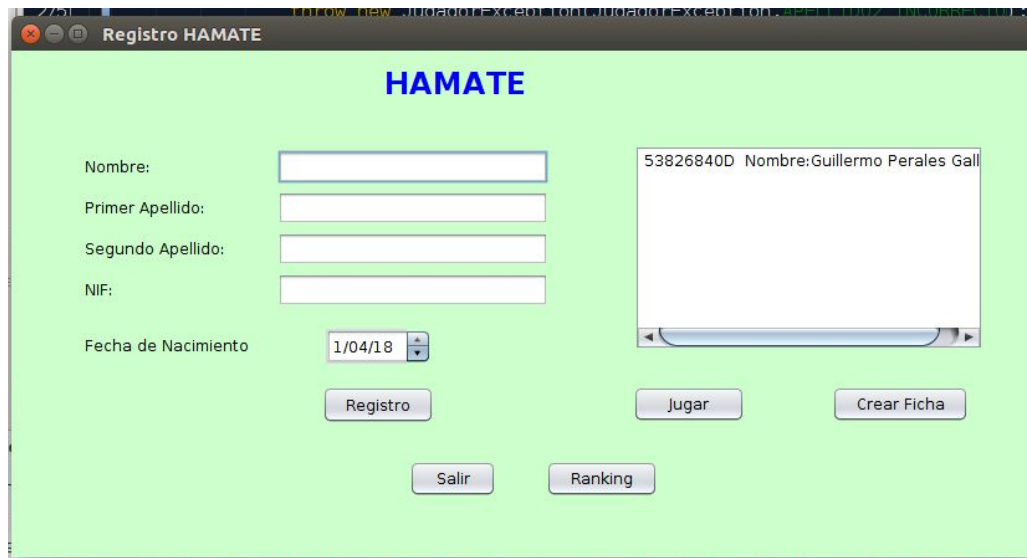
**Análisis y diseño de la aplicación:** descripción del análisis y diseño de cómo se ha desarrollado la aplicación y qué elementos principales intervienen en la misma. Para realizarlo se construye un diagrama de clases sencillo, identificando las clases de la lógica de negocio.

Diagrama de clases adjuntado en el .zip

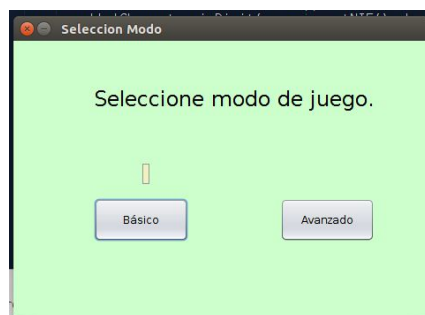
**Implementación (JavaDoc):** para completar este apartado se debe haber realizado una correcta documentación de la aplicación donde se han detallado sus clases principales (clases de lógica de negocio) y su funcionalidad y las estructuras de datos utilizadas para almacenar la información que maneja la aplicación. Esto se puede realizar mediante los comentarios del código fuente para la generación de la documentación en JavaDoc.

Documentación JavaDoc realizada en el proyecto

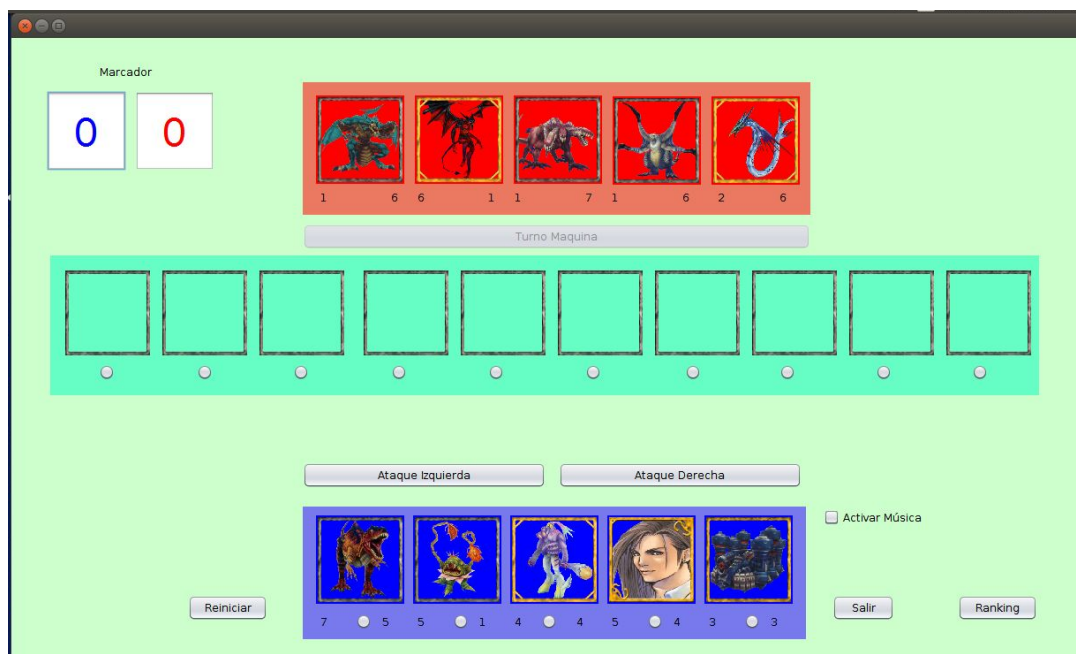
**Manual de usuario (descripción del funcionamiento):** en este apartado se explicará cómo interactúa un usuario con la aplicación. Es conveniente capturar las pantallas de la aplicación (se hace con las teclas Alt + Impr Pant y luego se pega en el documento) y mostrar el funcionamiento de las distintas opciones, mensajes de error, etc.



En la primera interfaz el usuario puede tanto registrarse como seleccionar su jugador si ya se ha registrado, en caso de que uno de los datos puestos al registrarse sean incorrectos(números en la parte de nombre,NIF mal puesto o menor de edad) saltara un error y el jugador no podrá registrarse. Si el nombre completo o el NIF están ya registrados, no podrán ser utilizados para el registro. También da la opción de crear una ficha del jugador seleccionado y de visualizar el ranking de jugadores, ordenados por puntuación.



En la siguiente interfaz, tras habernos registrado o haber seleccionado un jugador, el usuario puede seleccionar el modo de juego de la máquina, básico o avanzado.



Tras haber seleccionado el modo de juego la siguiente interfaz será la pantalla del juego, en esta pantalla podremos activar la música y visualizar el ranking. EL desarrollo del juego se realizará en esta interfaz, podemos seleccionar posición de la carta de la mano y la posición en el tablero en la que irá nuestra carta. En caso de que no se haya seleccionado una carta de la mano, el juego nos avisará de ello, si se selecciona una posición del tablero inválida es decir que ya haya una carta en esa posición tampoco se podrá realizar el movimiento.

Puntos	Nombre	Apellido 1	Apellido 2	DNI	Partidas Jugadas	Partidas Gana...	Puntos por Par...	Cartas por Par...
0	Guillermo	Perales	Gallar	53826840D	0	0	0	0

En la ventana del ranking podremos visualizar los jugadores con sus respectivos datos, ordenados por puntuación total.