**MEMORIA DIAGRAMAS UML**

1. **Diagrama de Clases.**
2. **Diagramas de Secuencia.**

A picture containing table

Description automatically generated

En este primer diagrama de secuencia se describe la mecánica de desafío desde un jugador a otro. En este diagrama se plasma el siguiente orden de acciones: lo primero se debe validar la solicitud de desafío y seleccionar el oro que el desafiante quiere apostar, una vez validado el desafío, el desafiado establece sus armas y armaduras y se inicia el combate. Una vez terminado el combate se paga al ganador la cantidad de oro apostada y se envía un registro de todo el combate al desafiante. En el caso de que el desafiado rechace el desafío, debe pagar el 10% de la cantidad apostada.

**Table

Description automatically generated**

El segundo diagrama representa la dinámica de combate más detalladamente. Durante este combate, se mantiene un bucle de turnos hasta que uno de los combatientes, sino los dos, pierdan todos los puntos de vida. En cada iteración se calculan los puntos de ataque y defensa de cada contrincante y se comparan respectivamente (el ataque de un participante con la defensa del opuesto) decidiendo el vencedor de cada ronda, el vencido resta un punto de vida. Una vez se sale del bucle, se comunica el ganador y perdedor.

1. **Diagrama de Estados.**
2. **Diagrama de Casos de uso.**