## Diagrama de clases ResultadosDePartida juegos sobrevividos: Int 0 ... \* vida promedio al finalizar: Float promedio\_rondas\_sobrevividas: Float 0 ... ' Usuario Cada partida tiene un dueño. email: String nombreDeUsuario: String **Partidas** 0 ... \* contraseña: String nombre: String avatar: Image nro rondas: Int está verificada: Bool nro\_juegos: Int corroborar datos(email, usuario, contraseña): Bool nro\_jugadores: Int cambiar contraseña() nro rondas: Int unirse\_a\_partida() recuperar contraseña() salir de partida() obtener\_ganadores(): [Robots] ejecutar\_partida() : [ResultadosDePartida] 1 ejecutar\_simulación() obtener\_ganadores(): [Robots] 0 ... \* 1 partidas creadas(id usuario) : [Partidas] 1 **Robots** partidas disponibles() : [Partidas] nombre: String historial de partidas(id usuario) : [Partidas] avatar: Image código: Python File validar código(): Bool 0 ... \* 1 0 ... \* RobotEnJuego Juego velocidad: Int nro\_de\_ronda: Int pocisión: (Float, Float) misil dañó robot(RobotEnJuego): Int daño: Int · Las clases de robot chocó robot(RobotEnJuego, RobotEnJuego): Bool manejar(dirección, velocidad): (Float, Float) color fucsia dirección: Int 1 representan las apuntar\_escaner(dirección, resolución) clases cañón(grados, distancia): (Float, Float) persistentes y las cañón\_está\_listo(): Bool otras son las chocó pared(): Bool

clases

temporarias.