





<<Java Class>>

 **InterfazRisk**

interfazRisk


 serialVersionUID: long

 JUGADORES\_3: int


 JUGADORES\_4: int

 JUGADORES\_5: int

 JUGADORES\_6: int

 UN\_DADO: String

 DOS\_DADO: String

 TRES\_DADO: String

▪ contentPane: JPanel

▪ txtNumeroDeJugadores: JTextField

▪ textNombre: JTextField

▪ textField\_JugadorActual: JTextField

▪ textField\_TropasUbicadas: JTextField

▪ textField\_CartasDisponibles: JTextField

▪ textField\_TropasAUbicar: JTextField

▪ textField\_Color: JTextField

▪ textField\_Mision: JTextField

▪ x: int

▪ y: int

▪ mundo: TablaRisk

▪ turnos: Turnos<TablaRisk>

▪ btnAtacar: JButton


▪ btnReforzarTropas: JButton


▪ btnObtenerTropas: JButton


▪ btnCambiarTropas: JButton

▪ btnPasarTurno: JButton

 main(String[]):void

 InterfazRisk()

 activarBotones():void

 prueba():void

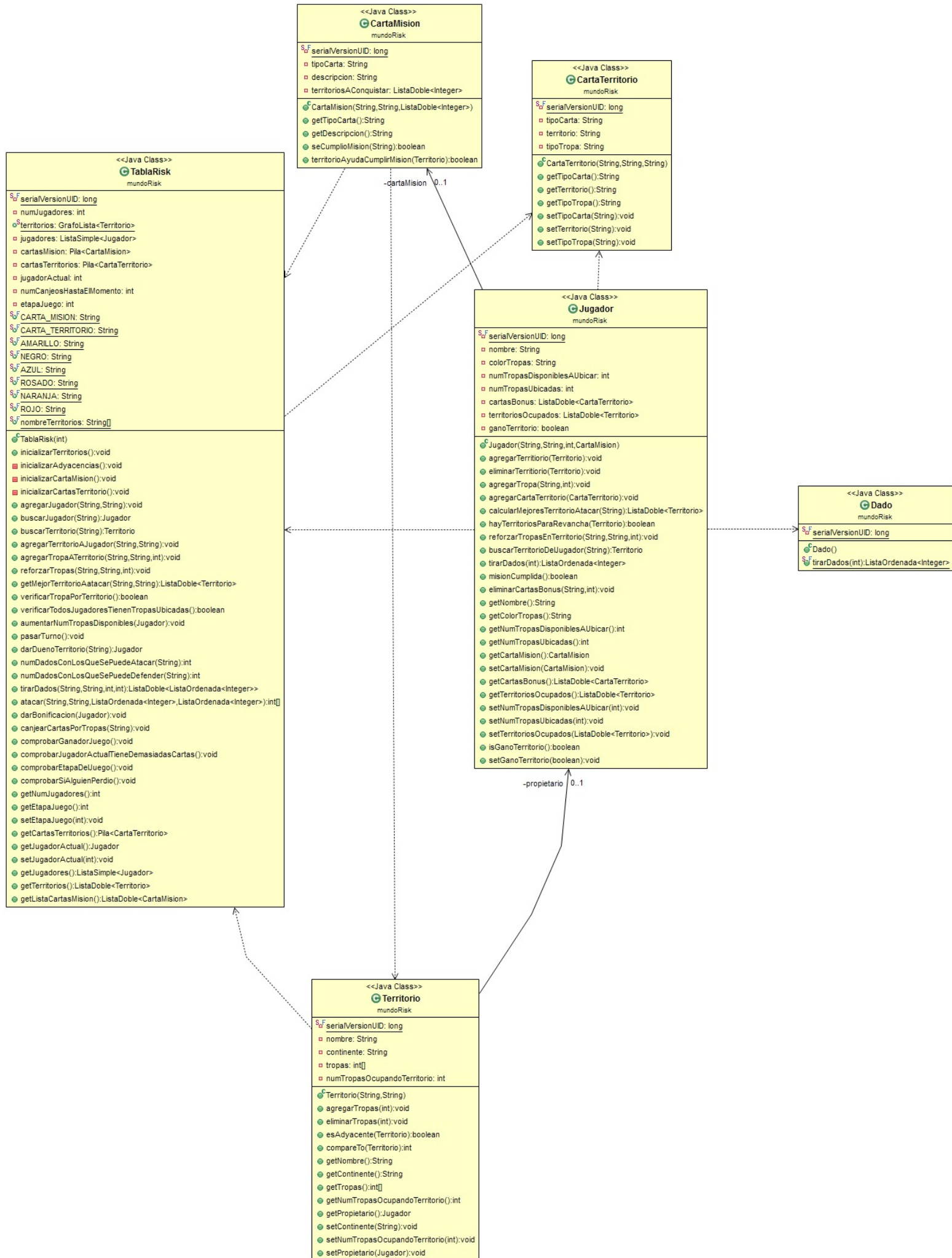
 guardarTurno():void



 deshacerTurno():void



 deshacerRonda():void



 actualizarPanelInformacion():void

 ordenarArreglo(String[]):void



<<Java Class>>  <b>TablaRiskTest</b> pruebasRisk
<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ tabla: TablaRisk</li> <li>▣ territorios: GrafoLista&lt;Territorio&gt;</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li> TablaRiskTest()</li> <li>▣ setUpEscenario1():void</li> <li>▣ setUpEscenario3():void</li> <li>▣ setUpEscenario5():void</li> <li>▣ setUpEscenario4():void</li> <li>▣ setUpEscenario6():void</li> <li>▣ setUpEscenario7():void</li> <li>● testAgregarJugador():void</li> <li>● agregarTerritorioAJugador():void</li> <li>● testAumentarNumTropasDisponibles():void</li> <li>● testReforzarTropas():void</li> <li>● testGetMejorTerritorioAatacar():void</li> <li>● testVerificarTropaPorTerritorio():void</li> <li>● testVerificarTodosJugadoresTienenTropasUbicadas():void</li> <li>● testPasarTurno():void</li> <li>● testDarDuenoTerritorio():void</li> <li>● testNumDadosConLosQueSePuedeAtacar():void</li> <li>● testNumDadosConLosQueSePuedeDefender():void</li> <li>● testTirarDados():void</li> <li>● testAtacar():void</li> </ul>

<<Java Class>>  <b>TerritorioTest</b> pruebasRisk
<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ territorio: Territorio</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li> TerritorioTest()</li> <li>▣ setUpEscenario1():void</li> <li>▣ setUpEscenario3():void</li> <li>● testAgregarTropas():void</li> <li>● testEliminarTropas():void</li> <li>● testEsAdyacente():void</li> </ul>

<<Java Class>>  <b>JugadorTest</b> pruebasRisk
<ul style="list-style-type: none"> <li>▣ jugador: Jugador</li> <li>▣ mundo: TablaRisk</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li> JugadorTest()</li> <li>▣ setupEscenario1():void</li> <li>▣ setupEscenario2():void</li> <li>● testAgregarTerritorio():void</li> <li>● testEliminarTerritorio():void</li> <li>● testAgregarTropa():void</li> <li>● testHayTerritoriosParaRevancha():void</li> <li>● testreforzarTropasEnTerritorio():void</li> <li>● testbuscarTerritorioDeJugador():void</li> <li>● testmisionCumplida():void</li> </ul>