

# UNIVERSIDAD DEL VALLE ESCUELA DE SISTEMAS FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS BRAYAN STIVEN SANCHEZ LEON MAYRA ALEJANDRA SANCHEZ 15/Diciembre/2021

# ANÁLISIS DE CLASES

< <jframe>&gt; GUI</jframe>	
Responsabilidades	Colaboraciones
Mostrar la mesa donde el jugador y la maquina sacaran sus barajas para definir cual saca la carta mayor	Escucha

< <eventlistener>&gt; Escucha</eventlistener>	
Responsabilidades	Colaboraciones
Determinar cuando se ha realizado el lanzamiento de la baraja y actualizar la GUI con el resultado	ModelCartas

### Controller

View



# UNIVERSIDAD DEL VALLE ESCUELA DE SISTEMAS FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS BRAYAN STIVEN SANCHEZ LEON MAYRA ALEJANDRA SANCHEZ 15/Diciembre/2021

# ModelCartas

# Responsabilidades

- Si jugador y máquina sacan cartas de igual valor el ganador será definido por el Palo, teniendo en cuenta que Oros es mayor que Copas, Copas es mayor que Espadas y Espadas es mayor que Bastos.
- Las cartas sacadas por el jugador y por la máquina deben ser seleccionadas aleatoriamente de la baraja de jugo.
- Para cada ronda de juego la baraja debe contar con 40 cartas

# Colaboraciones

Escucha

### Model

# Responsabilidades Colaboraciones • Devolver la cara de una carta de la baraja para el jugador y para la maquina Cartas ModelCartas



# UNIVERSIDAD DEL VALLE ESCUELA DE SISTEMAS FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A EVENTOS BRAYAN STIVEN SANCHEZ LEON MAYRA ALEJANDRA SANCHEZ 15/Diciembre/2021

# **Bocetos de interfaces**

