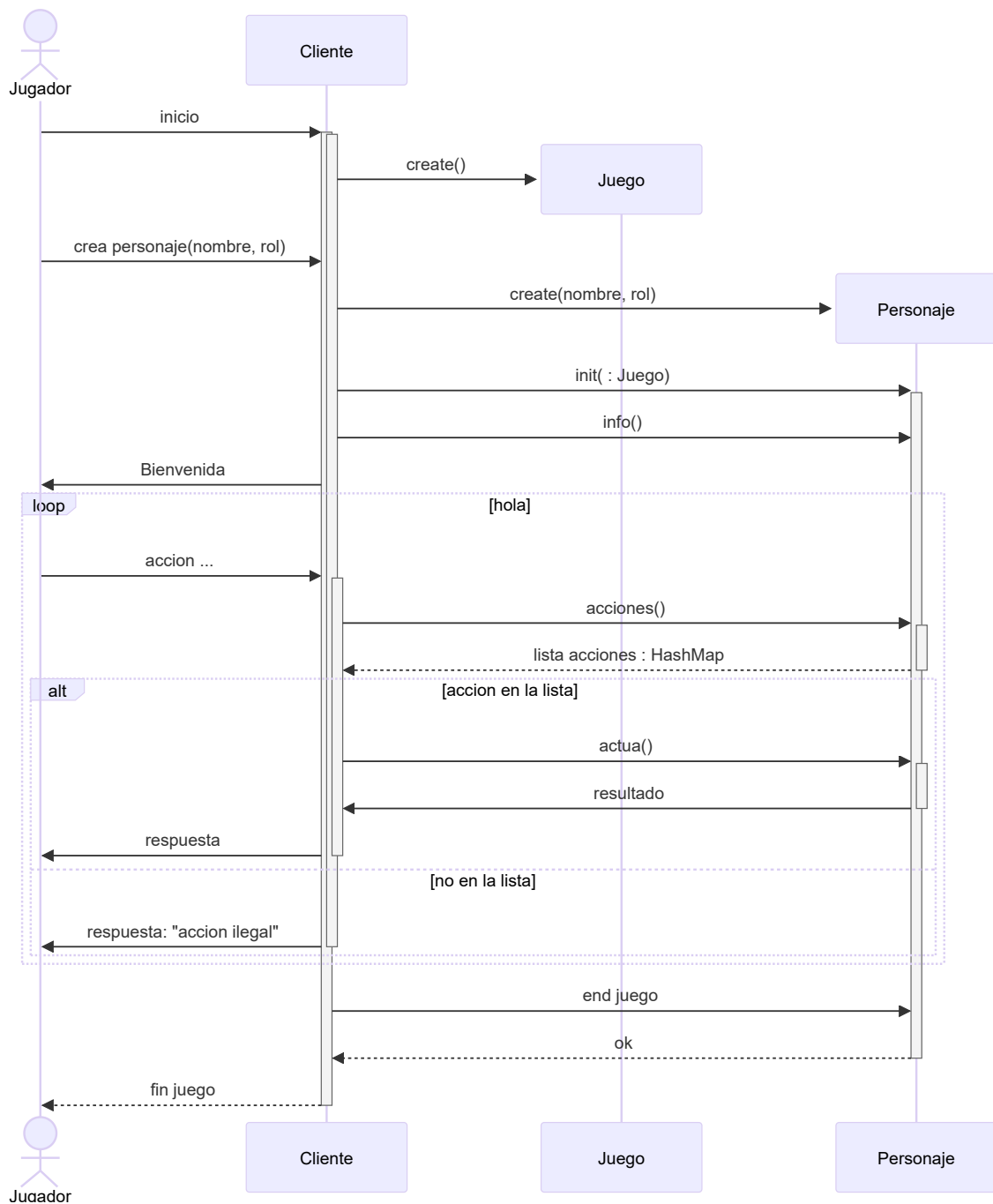


# Diagrama de secuencia de interacción del Jugador y el Personaje

Documento:	Módulo-3: MundiMap-SecuenciaPrincipalJugador
Curso:	SISTEMAS DISTRIBUIDOS - Grado en Ingeniería Informática
Libro:	Enunciado Proyecto 2: Mapa del Mundo - Diagrama de Secuencia Principal de Jugador-Cliente-Personaje
Autor:	LLAMAS BELLO, CESAR
Fecha:	lunes, 18 de mayo de 2024
Versión:	1.0 - original - 05-18-2024

- El **Jugador** interacciona con la aplicación mediante un proceso **Cliente**, que puede estar en un host distinto al de la plataforma del juego.
- El **Cliente** se encarga de:
  - crear un **Juego** que desencadena la instanciación de un MundiMap y demás estructuras necesarias para mantener el sistema de juego.
  - crear un **Personaje** en función de lo indicado por el jugador en modo terminal o mediante argumentos respecto al **nombre** y el **rol** (wizard, ...).
  - interactuar en bucle con el jugador solicitando órdenes y las transmite al **Personaje**, que mantiene el **estado del juego para el jugador** en la plataforma.
- **Personaje** representa al **Jugador** en la plataforma y conoce qué operaciones son válidas en cada momento puesto que mantiene el estado:
  - La estancia en que se encuentra el personaje,
  - el estatus del personaje.
- El bucle de operaciones habituales del desarrollo del juego es este:
  1. El **Jugador** inserta una orden al juego por teclado. Si no es correcta sintácticamente la rechaza en primera instancia hasta que consigue una correcta sintácticamente.
  2. El **Cliente** consulta a **Personaje** para conocer las **acciones()** disponibles.
    1. Si la orden del **Jugador** está disponible **actua()**, y devuelve el resultado.
    2. Si la orden del **Jugador** no está disponible se lo indica.
  3. Vuelve a por más órdenes (Paso 1.) salvo que sea la opción de salir.



Catálogo de operaciones disponibles para el **Jugador** una vez iniciado el personaje y el juego.:

- **Query (Ask | Show) Me**: requiere que **Cliente** haya efectuado **info()** y requiere **stats()** de **Personaje**.
- **Query (Ask | Show) Place**: requiere que **Cliente** consulte **here()** de **Personaje**.
- **Query (Ask | Show) [<puerta>|<cofre>]**: se resuelve según la **lista\_acciones** permitidas desde el **Personaje**.
- **Open (Activate | Disclose) [<puerta>|<cofre>]**: se resuelve según la **lista\_acciones** permitidas desde el **Personaje**.
- **Exit (Abandon | Surrender)**: se resuelve en el **Cliente**.
- **Help**: se resuelve en el **Cliente**.