

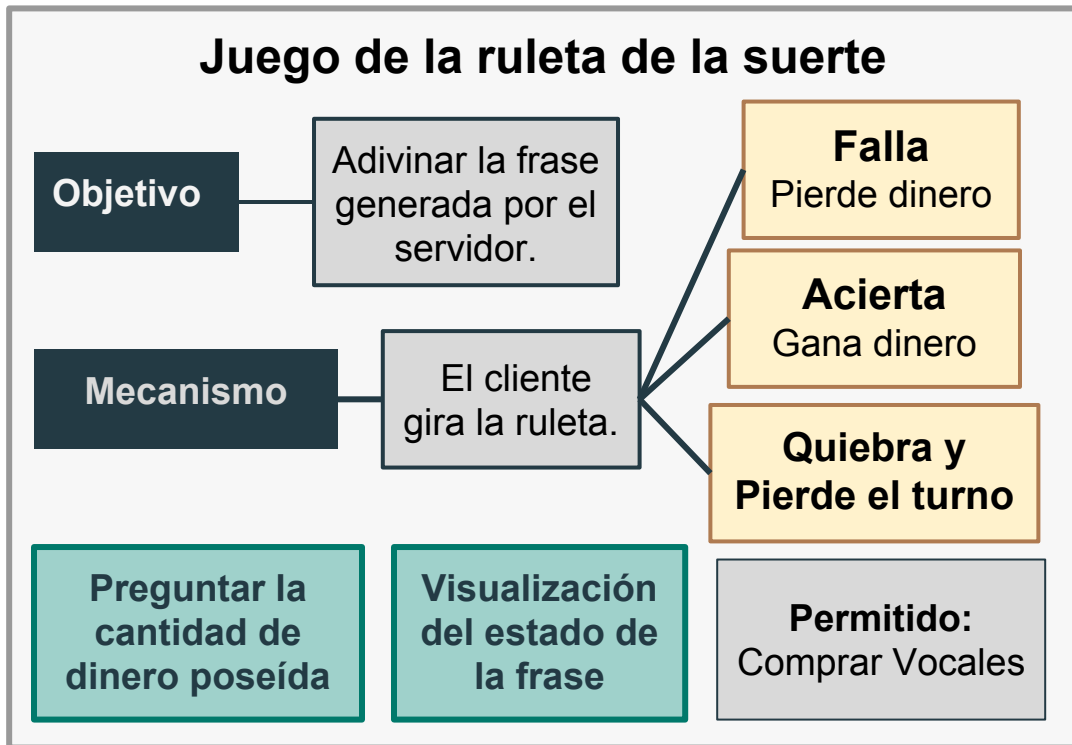
Juego de la ruleta de la suerte

Práctica 2: Fundamentos de Redes

Javier Martín Gómez
Enrique Moreno Carmona

1. Descripción, funcionalidad y actores

1.1 Descripción



1. Descripción, funcionalidad y actores

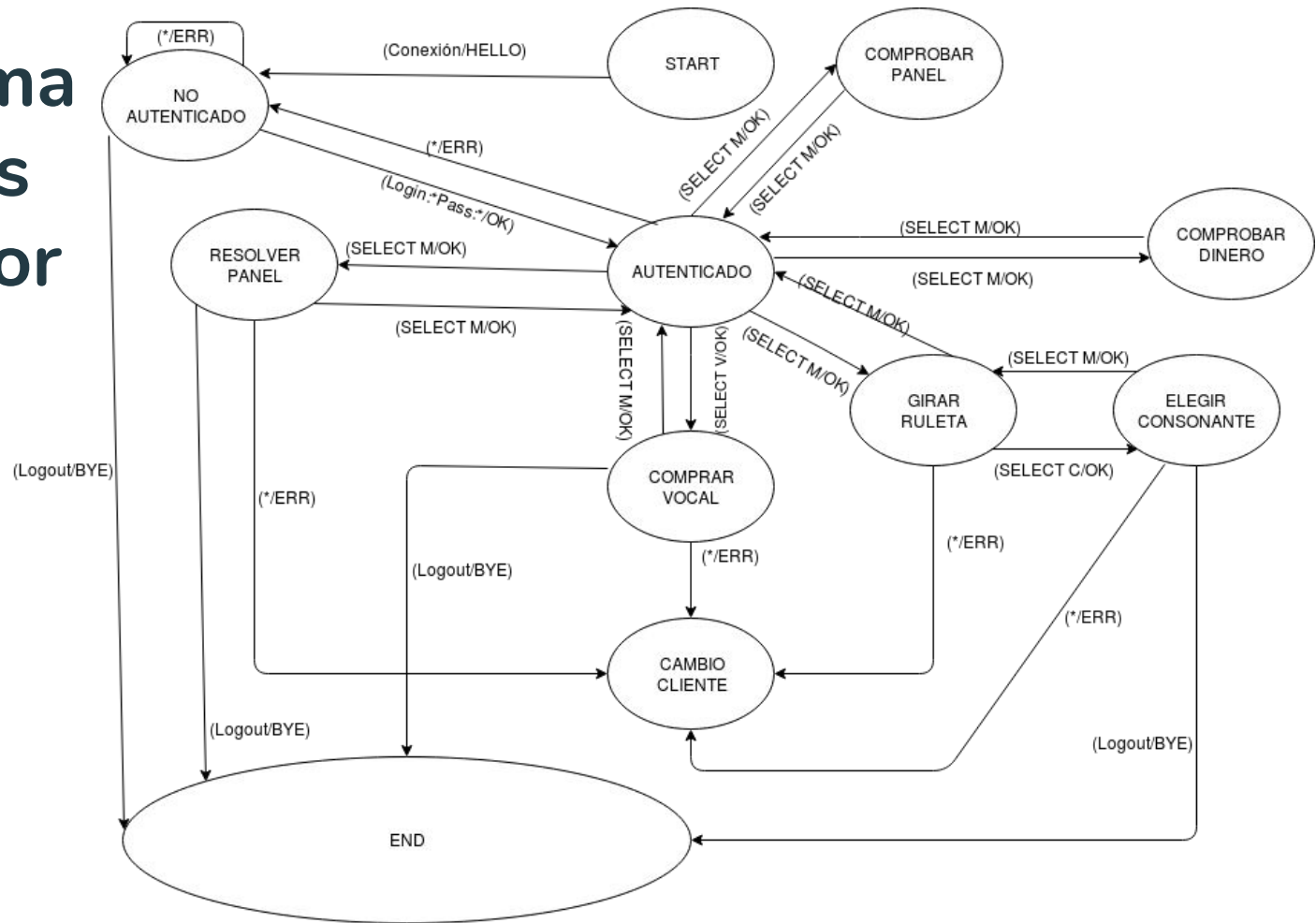
1.2.Funcionalidad



1.3.Actores



2. Diagrama de estados del servidor



3. Mensajes que intervienen

3.1 Cliente

Código	Cuerpo	Descripción
1001	LOGIN+user+PASS+password	Este mensaje se enviará por el cliente para autenticarse con el servidor
1002	ElegirConsonante + letra	Este mensaje será enviado por el cliente para elegir consonante
1003	ComprarVocal + letra	Este mensaje será enviado por el cliente para comprar vocal
1004	PreguntarDinero	Este mensaje será enviado por el cliente para ver cuánto dinero posee
1005	ResolverPanel + opcion	Este mensaje será enviado por el cliente para resolver el panel
1006	ConsultarPanel	Este mensaje será enviado por el cliente para ver el estado actual de la frase
1007	ElegirOpción + opcion	Este mensaje será enviado por el cliente para volver a jugar o no

3. Mensajes que intervienen

3.2 Servidor

Código	Cuerpo	Descripción
200	“Verificado”	Mensaje de petición para la autenticación
300	ERROR+ “No verificado”	Mensaje para cuando el usuario o la contraseña son incorrectos
201	“Gira la ruleta o compra una vocal”	Mensaje que da la opción al cliente de girar la ruleta o comprar una letra
202	“Has ganado X euros”	Mensaje para cuando has acertado una consonante y has ganado X euros por ello
301	ERROR+ “no tienes fondos suficientes”	Mensaje para cuando el cliente quiere comprar una vocal y no tiene fondos

3. Mensajes que intervienen

3.2 Servidor

Código	Cuerpo	Descripción
302	ERROR+ “Esa letra no está en la frase”	Mensaje para cuando la letra elegida por el cliente no está en la frase
303	ERROR+ “Has caído en la quiebra”	Mensaje para cuando el cliente ha caído en la casilla de la Quiebra
304	ERROR + “Has caído en la casilla de “Pierde el Turno””	Mensaje para cuando el cliente ha caído en una casilla de Pierde el Turno
203	“¡Has completado el panel!”	Mensaje para cuando la frase ha sido completada
204	“¿Quieres volver a jugar?”	Mensaje para dar la opción al cliente de volver a jugar o no