



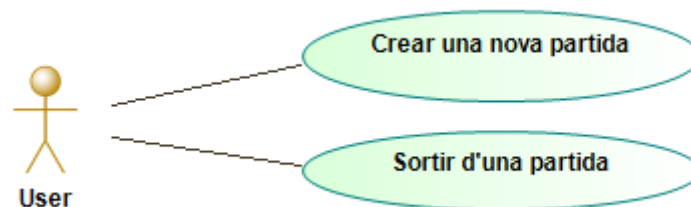
## Exercici 11: Diagrama de seqüència intermedi

### Descripció:

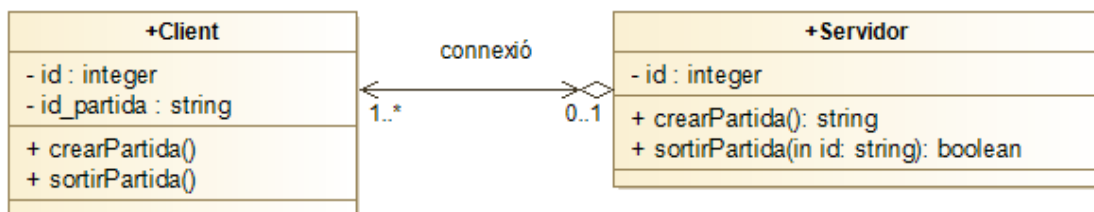
- **Objectiu:** Aprofundir i consolidar els coneixements adquirits sobre UML, en concret sobre el diagrama de seqüència.
- **Desenvolupament:** Individual.
- **Lliurament:** No cal lliurar cap document.

### Enunciat

Continues desenvolupant un videojoc online i de mica en mica vas detallant cada cop més el disseny de la teva aplicació. De moment no has modificat el diagrama de casos d'ús:



Però sí que has ampliat la informació que conté el diagrama de classes:

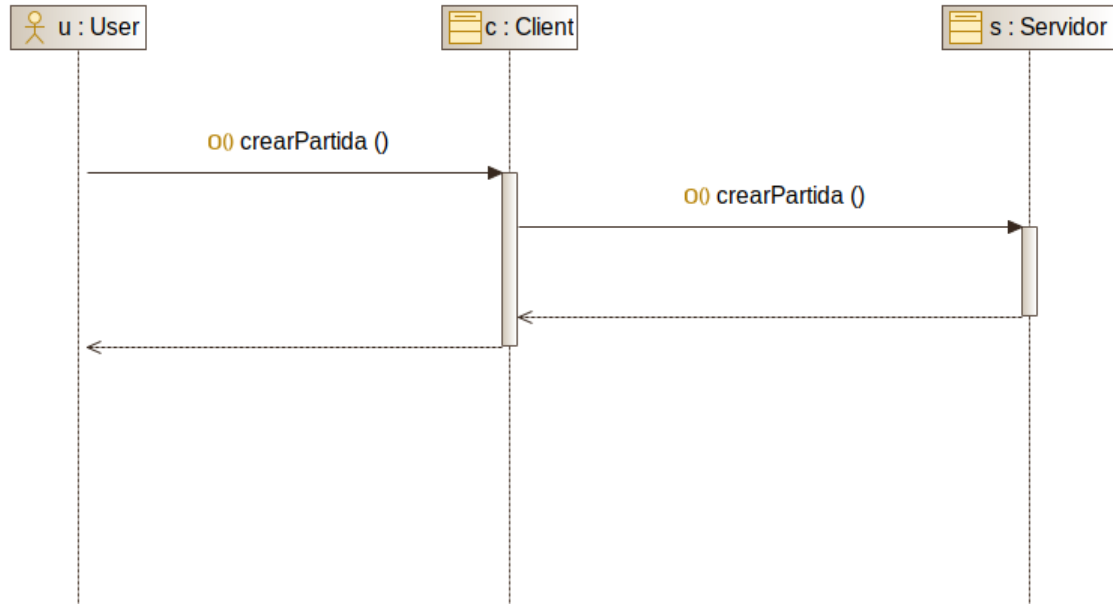


Has de tenir en compte que, igual que en la versió original, un usuari només es pot comunicar amb el client del joc, mentre que el client és l'encarregat d'enviar peticions al servidor i rebre'n resposta d'aquest. Si el servidor retorna "true" quan es demana sortir d'una partida, es pot assumir que tot ha funcionat correctament; altrament, si retorna "false", la petició ha fallat i no s'ha pogut sortir de la partida.



### Exercici 1:

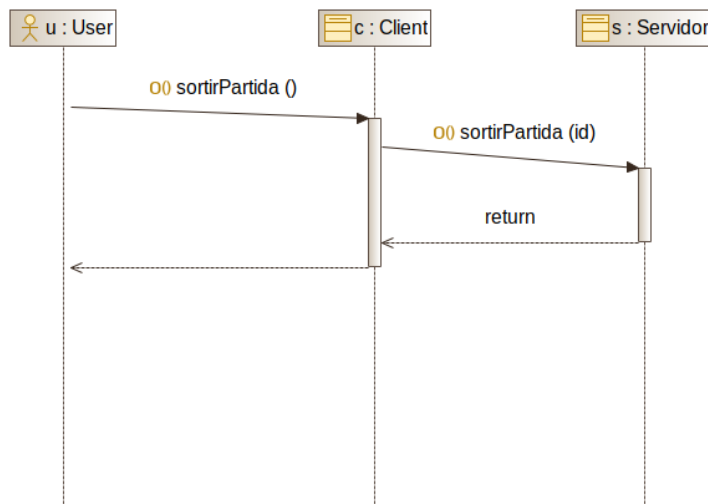
Ara que ja coneixes els mètodes que s'han de fer servi, actualitza el diagrama de seqüència del cas d'ús "crear una nova partida" tenint en compte que ja disposes d'instàncies creades de "Client" i "Servidor" i, per tant, les pots dibuixar directament al diagrama.





### Exercici 2:

Ara que ja coneixes els mètodes que s'han de fer servi, actualitza el diagrama de seqüència del cas d'ús "sortir d'una partida" tenint en compte que ja disposes d'instàncies creades de "Client" i "Servidor" i, per tant, les pots dibuixar directament al diagrama. Pots assumir que el servidor sempre retornarà un estat correcte (return = true).





### Exercici 3:

Modifica el diagrama de seqüència pel cas d'ús "sortir d'una partida" perquè faci intents si el servidor retorna un missatge d'error (return = false).

