



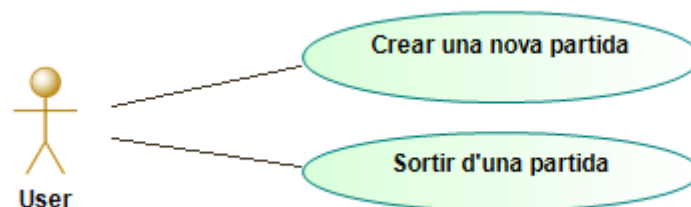
Exercici 10: Diagrama de seqüència inicial

Descripció:

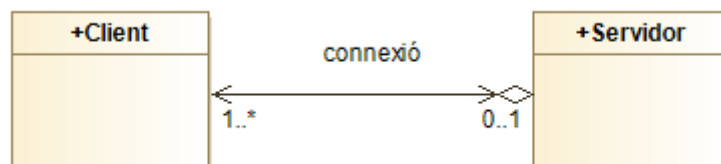
- **Objectiu:** Aprofundir i consolidar els coneixements adquirits sobre UML, en concret sobre el diagrama de seqüència.
- **Desenvolupament:** Individual.
- **Lliurament:** No cal lliurar cap document.

Enunciat

Estàs desenvolupant un videojoc online i et trobes en una fase molt inicial del procés de disseny del sistema de partides multijugador. De moment has definit el següent diagrama de casos d'ús:



I el següent diagrama de classes:

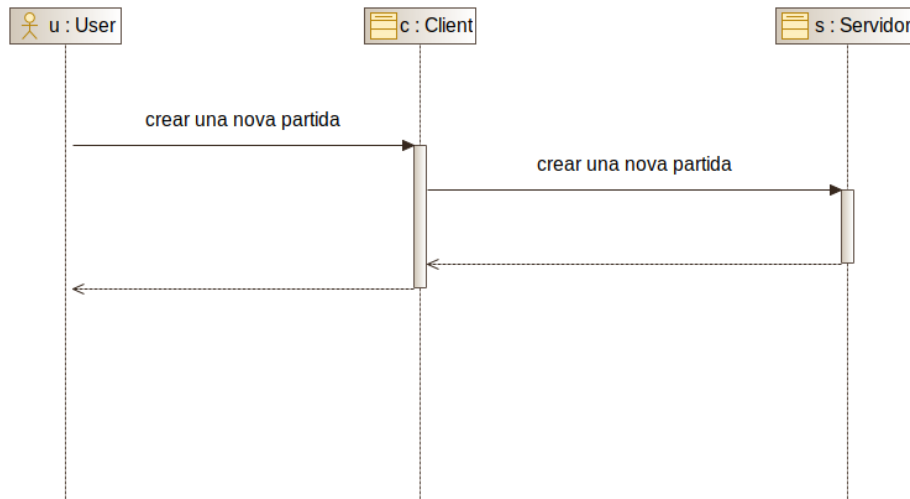


Has de tenir en compte que, segons la documentació de la qual disposes fins al moment, un usuari només es pot comunicar amb el client del joc, mentre que el client és l'encarregat d'enviar peticions al servidor i rebre'n resposta d'aquest.



Exercici 1:

Dibuixa 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:

Dibuixa 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.

