




15 DE MAYO DE 2024

# DIAGRAMAS UML-PROYECTO INTEGRADO

PROYECTO INTEGRADO – ENTORNOS DE DESARROLLO

**Iván Contador Sorolla**  
**Dani Alós Prats**  
**Carlos Guijarro Mínguez**  
**Jonathan Agudo Sánchez**  
**Pau Hernández Fort**



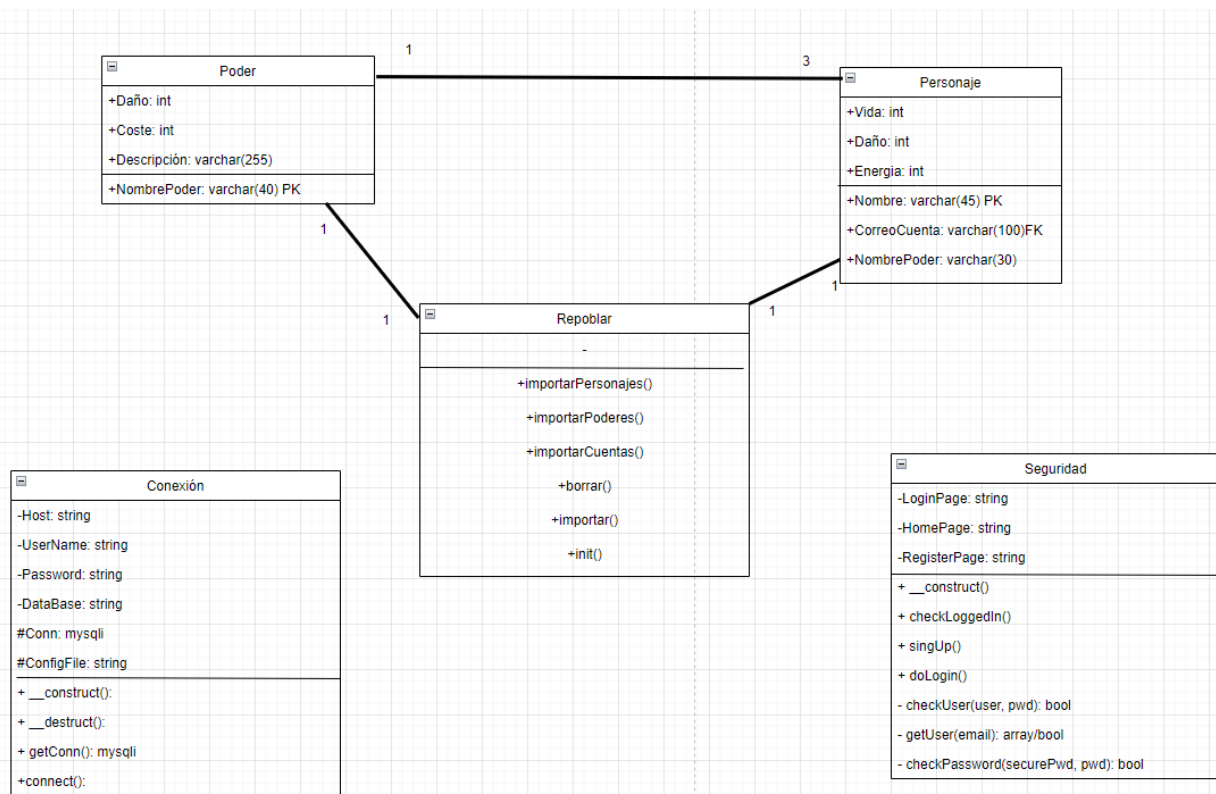
## Contenido

Diagrama de clases.....	2
Diagrama de casos de uso de la aplicación .....	3
Diagrama de actividades .....	4

## Diagrama de clases

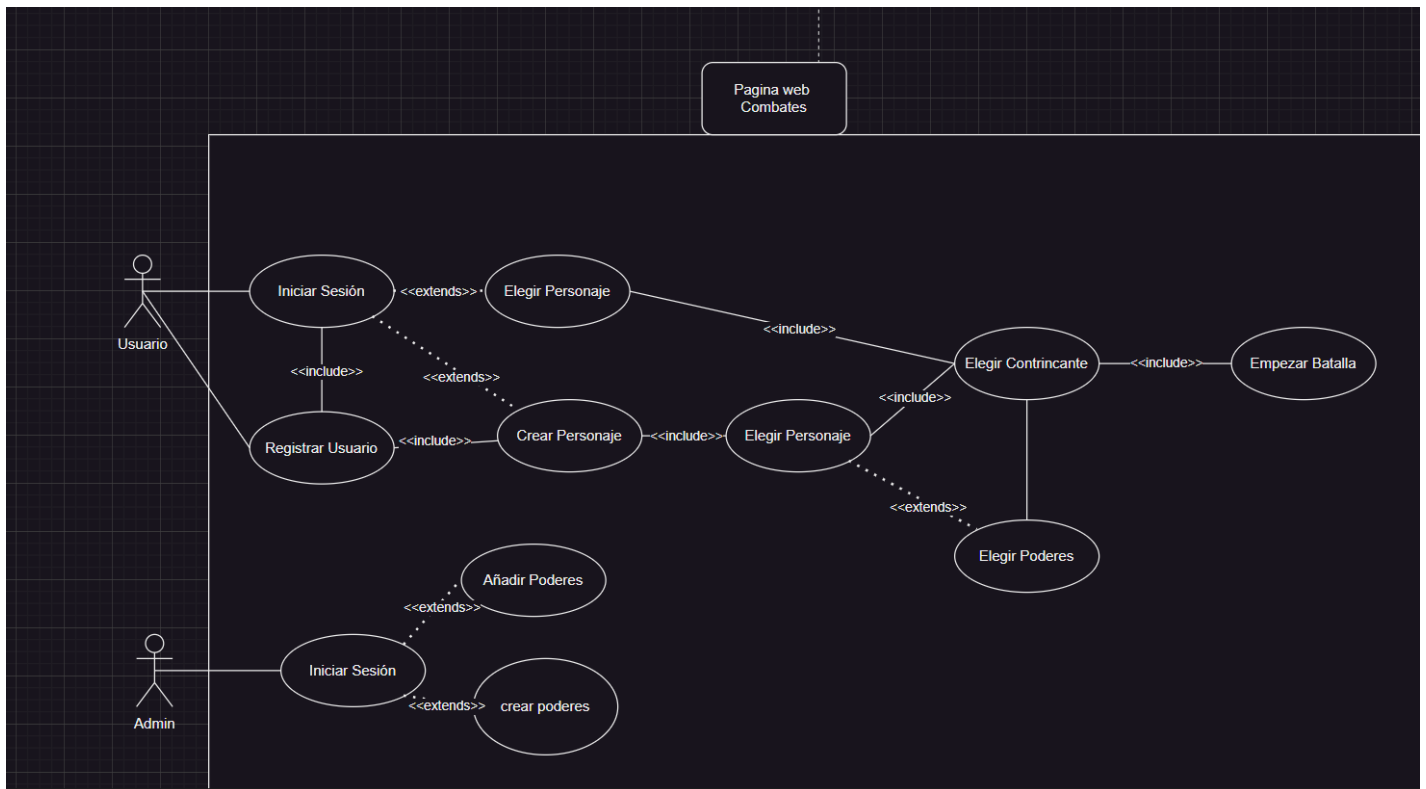
Este es nuestro diagrama de clases, en el hemos representado las 5 clases que tiene nuestro Proyecto, con sus respectivos atributos y métodos.

En sus relaciones podemos observar que un personaje tiene un poder, ese personaje está asociado a una cuenta y por último la clase Seguridad utiliza la clase Conexión para conectarse a la base de datos.



## Diagrama de casos de uso de la aplicación

Este diagrama muestra cómo los usuarios pueden interactuar con la página web de combates para registrar y elegir personajes, y cómo los administradores pueden gestionar los poderes dentro del sistema.



## Diagrama de actividades

Este diagrama de actividades representa el UX (User Experience), es decir, la experiencia de usuario a la hora de empezar a utilizar todas las herramientas de nuestro juego.

