Iván Contador Sorolla

Dani Alós Prats

Carlos Guijarro Mínguez

Jonathan Agudo Sánchez

Pau Hernández Fort

DIAGRAMAS UML-Proyecto integrado

Proyecto Integrado – Entornos de Desarrollo

15 de mayo de 2024

Contenido

[Diagrama de clases 2](#_Toc166660506)

[Diagrama de casos de uso de la aplicación 3](#_Toc166660507)

[Diagrama de actividades 4](#_Toc166660508)

# Diagrama de clases

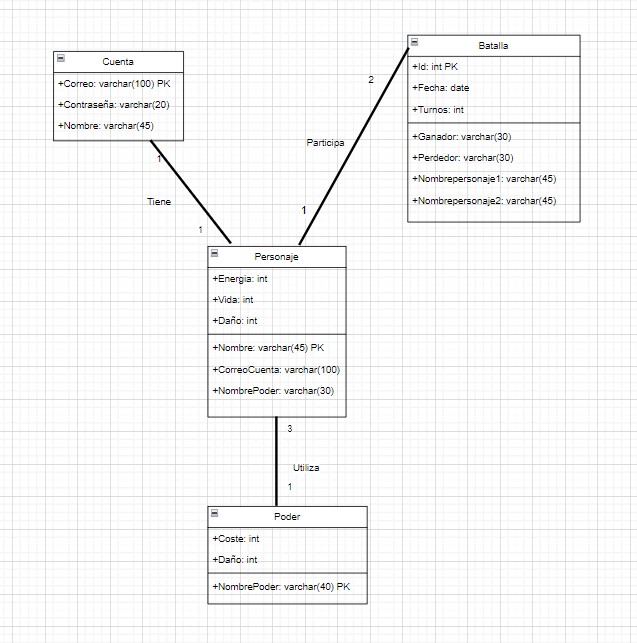
Nuestro diagrama de clases describe la estructura de un sistema mostrando las clases del sistema, sus atributos y las relaciones entre objetos.

Mostramos 4 clases disponibles; la principal es Cuenta, que representan a los usuarios en el sistema, de esta clase almacenamos el correo como clave principal, la contraseña y el nombre de la cuenta.

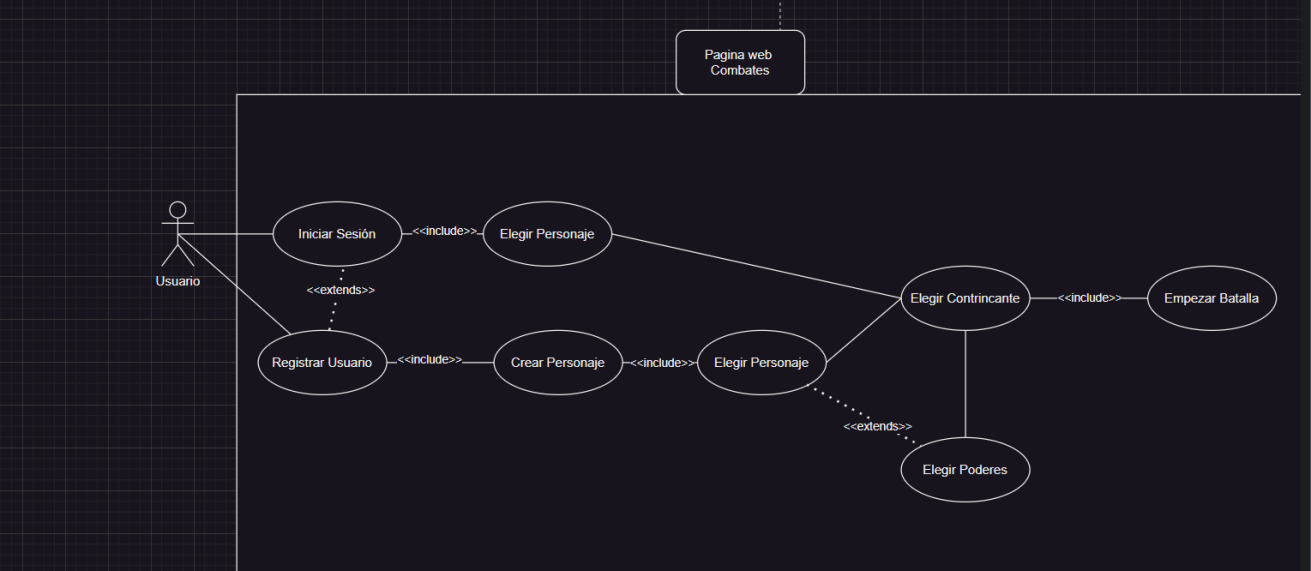
Una cuenta contiene un Personaje, del personaje almacenamos como atributos su energía, vida y daño, por otro lado, como métodos tenemos su nombre como clave principal con su correo de la cuenta y el nombre poder.

Por otro lado, dos personajes pueden participar en una batalla, por eso en la clase Batalla almacenamos como atributos el id como clave principal, con la fecha y los turnos. En esta clase almacenamos como métodos el ganador o perdedor y los nombres de los personajes que estarán con la batalla.

Por último, un personaje utiliza un poder para poder atacar a su rival, la clase Poder tiene como atributos el coste y el daño y como método el Nombre de Poder.



# Diagrama de casos de uso de la aplicación



# Diagrama de actividades

