



DOMINIO UML DEL PROYECTO: THE NEXUS BATTLE II

DOMINIO UML DEL PROBLEMA

THE NEXUS BATTLE II

GRUPO CONEJO: Sofía Salas, Andrés León, Didier Carvajal

Brayan Rodriguez, Oscar Moreno, Santiago Jagua, Nixon Gonzalez

OBJETIVO

- Crear un modelo UML de Dominio que describa el área a trabajar del grupo Conejo del proyecto THE NEXUS BATTLES II para representar conceptualmente el sistema de información, con el fin de comprender los conceptos clave y las relaciones en el dominio del problema.

METODOLOGÍA DEL ÁNALIS DEL DOMINIO

Para tener un mejor entendimiento de la situación problema, se empleó la metodología "divide y vencerás", en donde cada grupo se comprometió a abarcar un módulo del proyecto. De esta manera, se consigue una mejor retroalimentación entre el equipo de trabajo. A continuación, se presenta la división de los módulos entre los diferentes subgrupos.

GRUPO	MÓDULO
Tigre	E-commerce
Mono	Administración e inventario de cartas
Serpiente	Modulo Usuario y Comentarios, Subasta y Correo.
Conejo	Jugar Online, chatbot, chatbox
Dragón	Jugar online, chatbot, torneo

DIAGRAMAS DEL DOMINIO

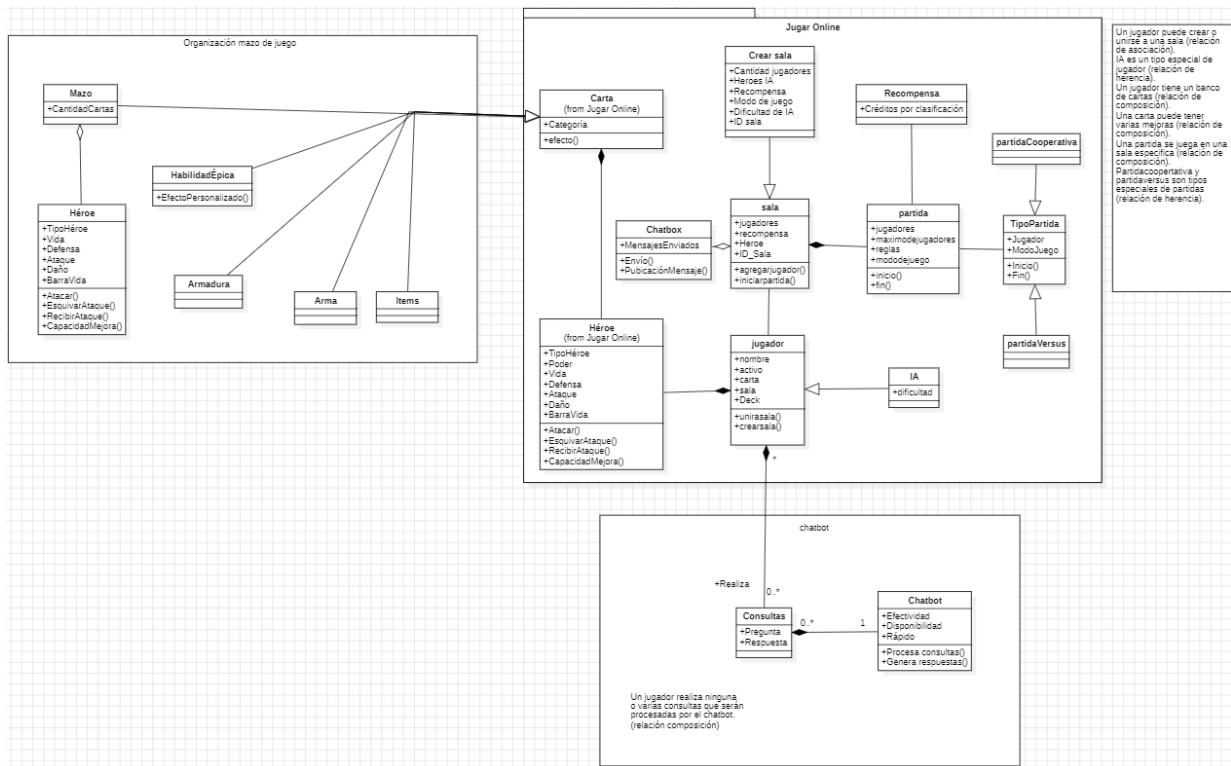
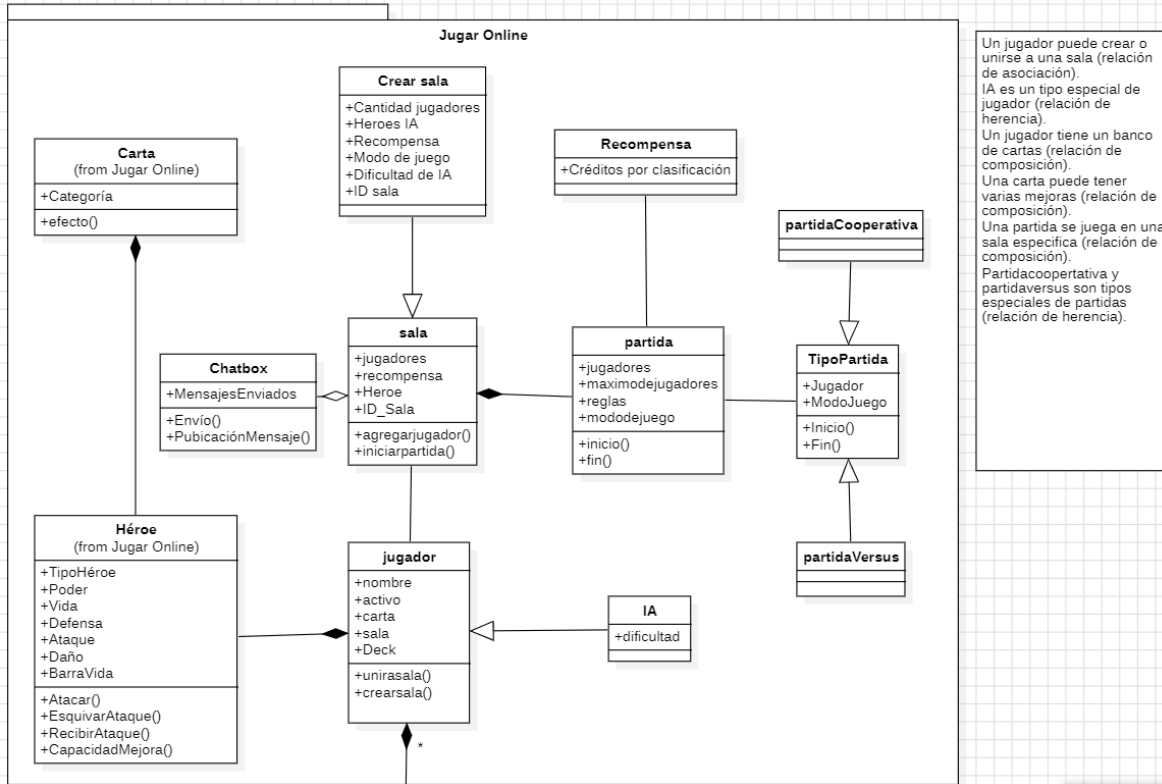


Ilustración 1. Diagrama de Dominio del Sistema

Se presentan las relaciones entre el módulo de jugar online, la creación del mazo para cada partida y el chatbot.

A continuación, se presentan los diferentes módulos del sistema.



Un jugador puede crear o unirse a una sala (relación de asociación).
IA es un tipo especial de jugador (relación de herencia).
Un jugador tiene un banco de cartas (relación de composición).
Una carta puede tener varias mejoras (relación de composición).
Una partida se juega en una sala específica (relación de composición).
Partidacooperativa y partidaversus son tipos especiales de partidas (relación de herencia).

Ilustración 2. Creacion de salas, jugar online

El diagrama actual representa los posibles tipos de partidas a los que un usuario puede acceder al momento de asumir el rol de jugador. El usuario puede optar por participar en partidas cooperativas (las cuales estarán compuestas por parejas) o enfrentamientos (versus). Estas partidas están diseñadas para tener un rango de dos o más jugadores, con un máximo de seis jugadores. En su rol de jugador, el usuario tiene la opción de crear o unirse a una sala de batalla, donde podrá decidir cuántos jugadores pueden unirse y la cantidad de jugadores que serán controlados por la inteligencia artificial (IA). Cada jugador debe contar con un mínimo de cartas especificadas en su mazo poder acceder a una sala, las cuales pueden recibir mejoras durante una partida en curso.

El jugador puede crear una sala de juego para que se unan diferentes jugadores de la página. Estas salas tienen como opciones elegir los jugadores que quiere invitar o sustituir el resto de jugadores por una IA, también elegir la dificultad y su héroe. El creador de la sala puede elegir recompensa al terminar el juego y también iniciar el juego cuando el desee. Estas recompensas se repartirán por créditos al terminar la partida.

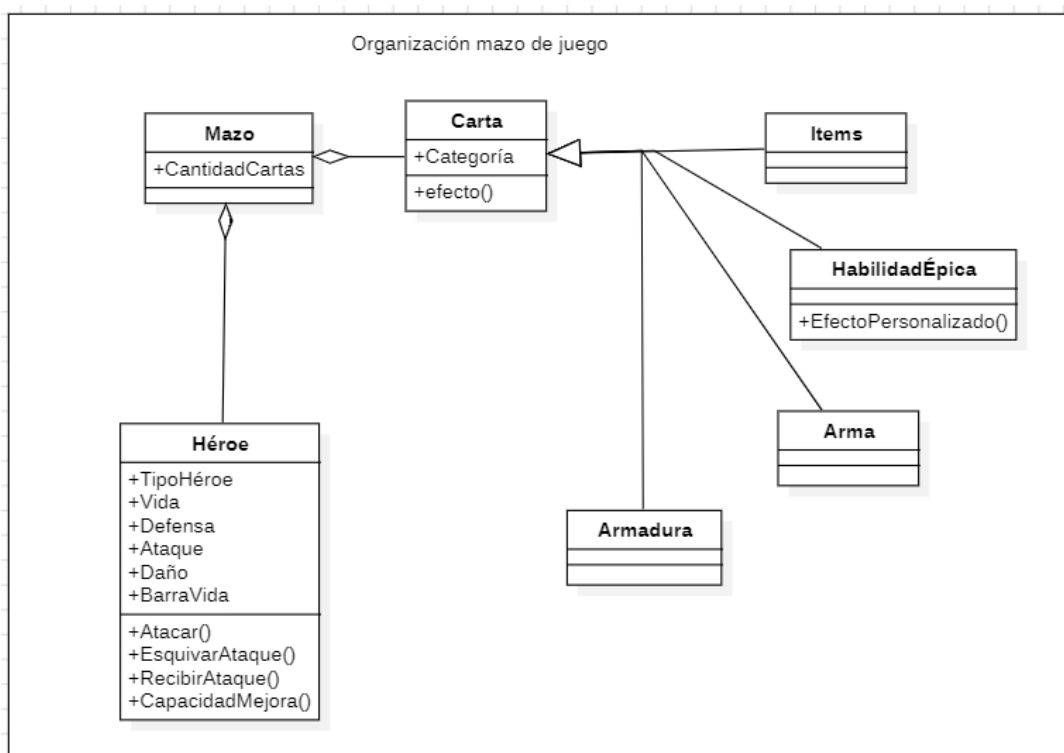


Ilustración 3. Formación del mazo

La organización del mazo de un jugador consiste en dos cartas de armas, una carta de armadura, una carta de ítem, cinco cartas épicas, y carta épica tipo héroe. Al momento de empezar una partida, este mazo se auto completa de la siguiente manera

NÚMERO DE CARTAS	TOTAL
(2) Cartas de armas x 4	8
(1) Carta de armadura x 4	4
(1) Carta de ítem x 4	4
(5) Carta épica x 2	10
(1) Carta épica tipo héroe x 4	4
TOTAL	30

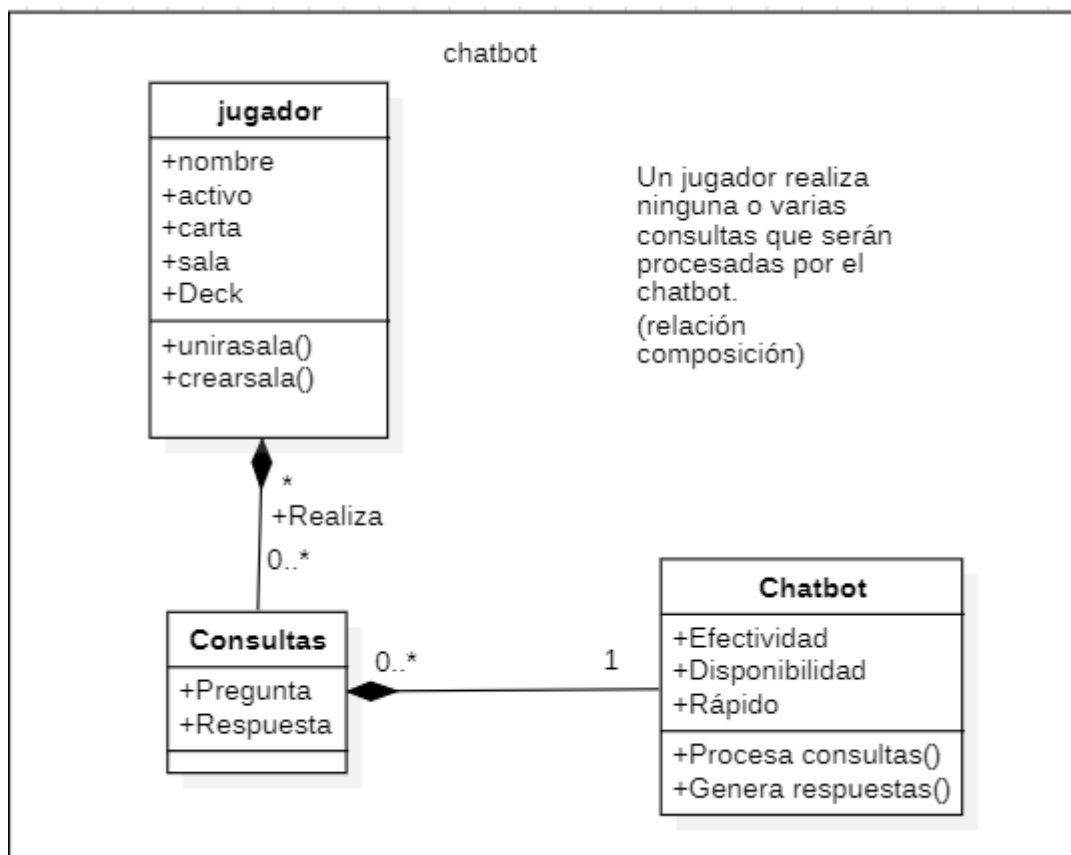


Ilustración 4. Diagrama de Chatbot

Este diagrama representa la interacción que tiene el jugador con el chatbot, en el cual el jugador puede realizar diferentes consultas (sobre el juego, subastas, compra de cartas, créditos). Este chatbot está diseñado para analizar la consulta y dar una respuesta de manera eficaz.

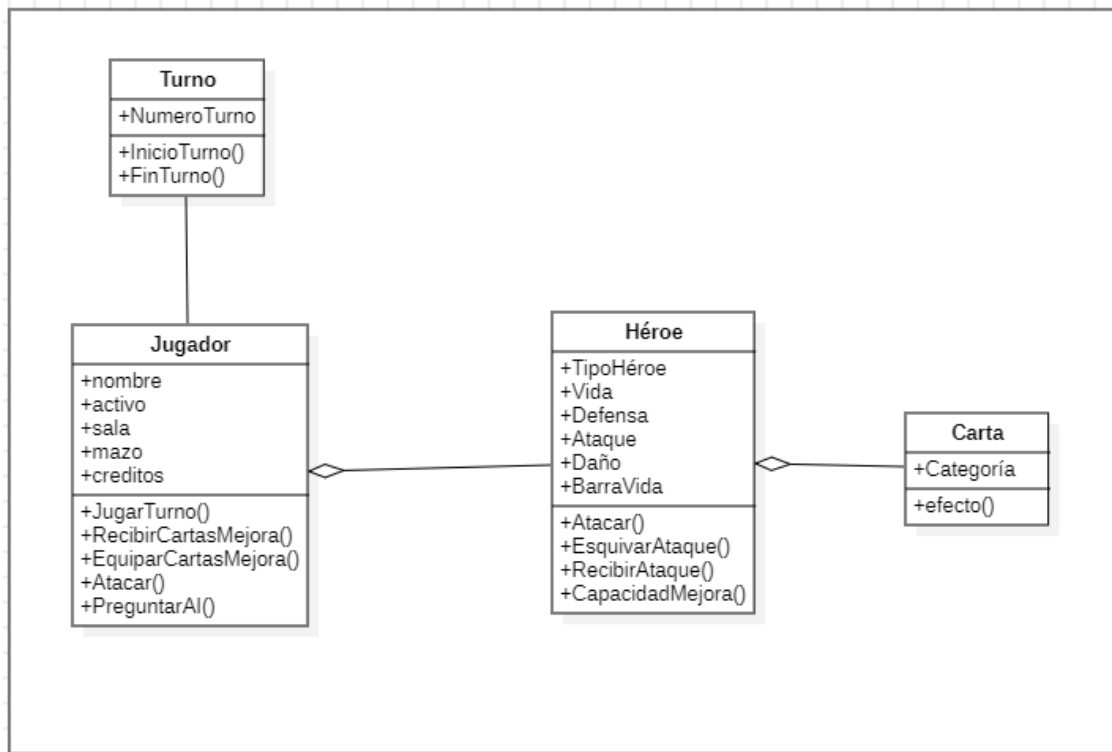


Ilustración 5. Diagrama de interacción dentro del juego

Cada turno es el mismo para todos los jugadores. Cada jugador tiene su carta de héroe, con la que realizará ataques, mejoras y el desarrollo de la partida. Esta carta se verá afectada por las mejoras que se le aplique según las cartas que posea el jugador. Cada ronda se reciben dos cartas. El final de la partida ocurre cuando solo queda un jugador vivo.