

# PRÀCTICA Arquitectura del Software

## 2on Lliurament

### QT14-15

- La solució de la pràctica s'ha d'entregar en un únic fitxer .pdf al Racó. Només l'ha d'entregar un dels components del grup.
- Tots els diagrames s'han de poder llegir correctament.
- La data de lliurament de la pràctica és el 20-11-2014

### Enunciat: Joc “Buscamines”

Després de dissenyar la part de la capa de domini del cas d'ús per jugar una partida decidim començar el disseny de la capa de presentació.

Abans de començar el disseny d'aquesta capa ens reunim amb els responsables de l'empresa que ens ha demanat dissenyar el joc. Després de successives reunions, ens diuen que volen tenir el joc funcionant en dues modalitats:

- Joc escriptori: el joc està disponible per ordinadors personals.
- Joc web: el joc està disponible mitjançant una interfície web.

L'ús de dues tecnologies de presentació diferents farà necessari disposar, en realitat, de dos subsistemes, un per a cada una de les tecnologies de presentació.

Ara bé, gràcies a l'arquitectura en tres capes, totes les diferències entre el joc web i el joc escriptori poden quedar només a la capa de presentació. La capa de domini i la de gestió de dades pot ser la mateixa a tots dos subsistemes, ja que el seu nivell d'abstracció no es veu afectat per raons de la presentació.

Considerant que nosaltres ens encarreguem de dissenyar i implementar la capa de presentació pel joc escriptori (no web), es demana:

- 1.- Mapa navegacional del cas d'ús *Jugar partida*.
- 2.- Diagrama de classes de la capa de presentació i de la capa de domini del cas d'ús (a la capa de domini només cal que definiu els controladors de cas d'ús).
- 3.- Diagrames de seqüència de les operacions de la capa de presentació.