

# MASTERMIND

## Descripción Diagrama de Classes Persistencia

**Projectes de Programació:** Quadrimestre Primavera 2022-23

**Grup 42.5:**

Elsa Boix Solina

Joel Macías Rojas

Ricard Medina Amado

Marcel Sánchez Roca

# Descripción del diagrama de clases Persistencia

## 1. UserPersistence

**Breu descripció de la classe:** La classe UserPersistence s'encarrega de tota la persistència relacionada amb el usuari, és a dir, gestiona les dades de les partides guardades del usuari i l'informació dels seus records personals.

### Descripció dels atributs:

1. **private static String path:** Variable que conté el path de la carpeta del usuari actual

### Descripció dels mètodes:

- **CheckUser(String usuari):** Comprova si hi han dades del usuari, sino es crea una carpeta amb el seu nom.
- **SavePartida():** Dins del directori del usuari es crea un arxiu .txt amb l'informació de la partida que s'ha guardat.
- **GetPartidasGuardadas():** Retorna un ArrayList amb les id de les partides que l'usuari té guardades
- **GetNturnos(String id):** Donada la id d'una partida guardada, retorna els torns d'aquesta.
- **GetRol(String id):** Donada la id d'una partida guardada, retorna el rol del usuari en el moment de guardar.
- **GetSolucion(String id):** Donada la id d'una partida guardada, retorna la solució de la partida.
- **GetAyuda(String id):** Donada la id d'una partida guardada, retorna si la partida estava configurada amb ajuda o no.
- **GetDificultad(String id):** Donada la id d'una partida guardada, retorna el nivell de dificultad de la partida.
- **GetCombinaciones(String id):** Donada la id d'una partida guardada, retorna les combinacions enviades pel usuari fins el moment de guardar la partida,
- **GetRondasMaquina(String id):** Donada la id d'una partida guardada, retorna el número de rondas que ha necessitat la màquina per resoldre la solució.

- **DeletePartida(String id):** Donada la id d'una partida guardada, elimina l'arxiu associat aquella partida.
- **SaveRecord(int record[]):** Guarda en un arxiu .txt el record personal de l'usuari.
- **LoadRecord():** Restaura la persistència dels records personals del usuari,

## 2. RankingPersistence

**Breu descripció de la classe:** La classe RankingPersistence s'encarrega de tota la persistència relacionada amb els rankings globals, és a dir, gestiona les dades dels rankings de totes les dificultats.

### Descripció dels atributs:

1. **private static String path:** Variable que conté el path de la carpeta dels rankings.

### Descripció dels mètodes:

- **CheckRanking():** Comprova si existeix la carpeta on es guardaran els rankings, si no hi ha crea una
- **SaveRanking(int dificultad):** Guarda les dades del ranking de la dificultat especificada.
- **LoadRanking():** Restaura la persistència dels rankings en la aplicació.
- **ExistsRanking():** Retorna fals o cert depenent si hi han dades de ranking.

## 3. CtrlPersistence

**Breu descripció de la classe:** La classe CtrlPersistence és el controlador de la persistència, s'encarrega de comunicar-se amb la classe domini i poder accedir als mètodes de les demés classes de la persistència.

### Descripció dels mètodes:

- Accés a tots els mètodes anteriorment mencionats.