

Resum de Classes

Índex de classes

1	Resum de Classes	2
1.1	Classe 1: Objecte	2
1.1.1	Atributs	2
1.1.2	Mètodes	2
1.2	Classe 2: Motxilla	2
1.2.1	Atributs	2
1.2.2	Mètodes	2
1.3	Classe 3: Habitació	3
1.3.1	Atributs	3
1.3.2	Mètodes	3
1.4	Classe 4: Planta	3
1.4.1	Atributs	3
1.4.2	Mètodes	3
1.5	Classe 5: Edifici	3
1.5.1	Atributs	3
1.5.2	Mètodes	3
1.6	Classe 6: Timer	4
1.6.1	Atributs	4
1.6.2	Mètodes	4
1.7	Classe 7: User	4
1.7.1	Atributs	4
1.7.2	Mètodes	4
1.8	Classe 8: Ranking	5
1.8.1	Atributs	5
1.8.2	Mètodes	5
1.9	Classe 9: Gestor	6
1.9.1	Atributs	6
1.9.2	Mètodes	6
1.10	Classe 10: Interfície - Telegram	9
1.10.1	Atributs	9
1.10.2	Mètodes	9



2	Notació ID's	10
2.1	Notació Objecte	10
2.2	Notació Motxilla	10
2.3	Notació Habitació	10
2.4	Notació Planta	10
2.5	Notació Edifici	10
2.6	Notació Timer	10
2.7	Notació User	10
2.8	Notació Ranking	11
2.9	Notació Gestor	11
3	Diagrama General del Joc	11
3.1	Descripció	11
3.2	Diagrama Classes UML	12

1 Resum de Classes

1.1 Classe 1: Objecte

1.1.1 Atributs

- String o_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String o_Nom — Nom de l'objecte

1.1.2 Mètodes

- def __init__(self):

1.2 Classe 2: Motxilla

1.2.1 Atributs

- String m_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String m_Nom — Nom de l'objecte = Motxilla
- Dict [Objecte] m_objectes — Diccionari d'objectes

La clau del diccionari està en castellà per poder utilitzar les inicials.

key = llave, cuerda, pilas, alimento, material

values=[] — Llista on s'inclouen els diferents objectes segons clau.

1.2.2 Mètodes

- def __init__(self):
- def AddtoMotxilla (Objecte c)
- def UseObjecte (Objecte c)
- def PrintMotxilla ()
- def Teclat (string s) return ReplyKeyboard

1.3 Classe 3: Habitació

1.3.1 Atributs

- String h_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String h_Nom — Nom de l'objecte
- dict [Objecte] h_Objects — Diccionari d'objectes

La clau del diccionari està en castellà per poder utilitzar les inicials.

key = llave, cuerda, pilas, alimento, material

values=[] — Llista on s'inclouen els diferents objectes segons clau.

1.3.2 Mètodes

- def __init__(self):
- void EliminarObjecte (Objecte c)

1.4 Classe 4: Planta

1.4.1 Atributs

- String p_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String p_Nom — Nom de l'objecte
- List[Habitació] p_habitacions — Conté una llista amb les habitacions

1.4.2 Mètodes

- def __init__(self):

1.5 Classe 5: Edifici

1.5.1 Atributs

- String e_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String e_Nom — Nom de l'objecte
- List [Planta] e_plantes — Conté una llista de les plantes de l'edifici

1.5.2 Mètodes

- def __init__(self):

1.6 Classe 6: Timer

```
# import datetime

# a=str(datetime.timedelta(seconds=xxxx))

# b=a[2:]
```

1.6.1 Atributs

- String t_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String t_Nom — Nom de l'objecte
- int t_timer — Conté el temps restant de la partida en segons

1.6.2 Mètodes

- def __init__(self):
- def AddSeg (int s)
- def RestarSeg (int s) return bool
- def PrintTime () return String

1.7 Classe 7: User

1.7.1 Atributs

- String u_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String u_Nom — Nom de l'objecte
- int u_ChatID — Conté l'ID del chat (partida en curs)
- String u_NomJugador — Conté el nom del jugador
- Timer u_Time — Conté el timer amb el temps restant
- Edifici u_Edifici — Conté l'edifici amb el mapa principal del joc
- Motxilla u_Motxilla — Motxilla que conté els objectes trobats
- int u_ModeStart=0 — Indica si s'ha d'introduir el nom. 0-No/1-Sí
- int u_ModeTimeFinish=0 — Indica si s'ha d'acabar el joc per falta de temps. 0-No/1-Sí

1.7.2 Mètodes

- def __init__(self):

1.8 Classe 8: Ranking

1.8.1 Atributs

- String r_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String r_Nom — Nom de l'objecte
- Dict r_Ranking — Diccionari del rànquing
 - key = chat ID
 - values=[] — Llista on s'inclouen [Nom_Jugador, temps(s)]

1.8.2 Mètodes

- def __init__(self):
- def ReadTXT (file)
- def WriteTXT (file)
- def 5FirstRanking () return String
- def printRanking () return String
- def AddtoRanking (int ChatID, string NomJugador, int temps)

1.9 Classe 9: Gestor

1.9.1 Atributs

- String g_ID — Identifica l'objecte. (Veure notació al final)
- String g_Nom — Nom de l'objecte
- Dict g_Dialects — Diccionari dels diàlegs
key = nom_funció (pX_habX_XXX)
values= [Strings] — Diàlegs
- Dict g_Teclats — Diccionari dels teclats
key = nom_funció (pX_habX_XXX)
values= [ReplyKeyboard] — Teclats
- Dict g_Users — Diccionari dels usuaris actius
key = chat ID
values= [User] — Classe Usuari corresponent a l'ID
- Ranking g_rank — Conté el ranking general del joc
- User g_UserBase — Conté un usuari base sobre el qual s'inicialitzen la resta d'usuaris

1.9.2 Mètodes

1.9.2.1 Mètodes generals

- def __init__(self):
- def _init_g_Dialects(self):
- def _init_g_Teclats(self):
- def _init_g_UserBase(self):
- def realitzar_jugada(bot,update) return func()

1.9.2.2 Mètodes Telegram per enviar missatges per cada escena

- def generateclat(list a) return ReplyKeyboard
- def start(bot,update)
- def info (bot,update)
- def cancel (bot,update)

- def p2_hab1_desperta(bot,update)
- def p2_hab1_portasenseclau(bot,update)
- def p2_hab1_finestra(bot,update)
- def p2_hab1_mirarfinestraclau(bot,update)
- def p2_hab1_balcoclau(bot,update)
- def p2_hab1_mirarfinestrasenseclau(bot,update)
- def p2_hab1_balcosenseclau(bot,update)
- def p2_hab1_clau(bot,update)
- def p2_hab1_porta(bot,update)
- def p2_hab1_portasortir(bot,update)
- def p2_tornarhab1(bot,update)
- def p2_passadishab1(bot,update)
- def p2_passadishab2(bot,update)
- def p2_passadisascensor(bot,update)
- def p2_hab2_porta(bot,update)
- def p2_hab2_llit(bot,update)
- def p2_hab2_migdiada(bot,update)
- def p2_hab2_taula(bot,update)
- def p2_hab2_taulasensellanterna(bot,update)
- def p2_hab2_cadira(bot,update)
- def p2_hab2_suicidi(bot,update)
- def ascensor_pujar(bot,update)
- def ascensor_baixarP1(bot,update)
- def ascensor_baixarP2(bot,update)
- def ascensor_baixarP3(bot,update)
- def p1_habp_ppsensetarja(bot,update)

- def p1_habp_pptarjadaurada(bot,update)
- def p1_habp_pptarjamestra(bot,update)
- def p1_habp_recepcio(bot,update)
- def p1_passadisascensor(bot,update)
- def p3_passadisascensor(bot,update)
- def p3_hab3_porta(bot,update)
- def p3_habc_guardamorttarja(bot,update)
- def p3_hab3_portatarja(bot,update)
- def p3_habc_guardamortsensetarja(bot,update)
- def p3_habc_saludarguarda(bot,update)
- def p3_hab3_entrar(bot,update)
- def p3_hab3_entrarsensetarjadaurada(bot,update)
- def p4_passadissensellanterna(bot,update)
- def p4_passadisllanterna(bot,update)
- def p4_utilitzarllanterna(bot,update)
- def p4_passadispila(bot,update)
- def p4_passadissensepila(bot,update)
- def p4_hab4_porta(bot,update)
- def p4_hab4_armari(bot,update)
- def p4_hab4_armaribuit(bot,update)
- def p4_hab5_porta(bot,update)
- def p4_hab5_CPDspallatifont(bot,update)
- def p4_hab5_CPDarreglat(bot,update)
- def p4_hab5_impresora3D(bot,update)
- def p4_hab5_utilitzarmaterial3D(bot,update)
- def p2_hab2_agafarpeluix(bot,update)
- def p2_hab2_agafarllanterna(bot,update)

- `def p3_hab3_agafartarjadaurada(bot,update)`
- `def p4_hab4_agafarobjectes(bot,update)`
- `def p3_hab3_buscarbutxaquesguarda(bot,update)`
- `def p3_hab3_sortir(bot,update)`
- `def p4_baixaescalas(bot,update)`
- `def p4_hab4_sortir(bot,update)`
- `def p4_hab5_sortir(bot,update)`
- `def EndGame_1(bot,update)`
- `def EndGame_2(bot,update)`
- `def EndGame_3(bot,update)`
- `def EndGame_4(bot,update)`
- `def EndGame_5(bot,update)`
- `def Finish(bot,update)`

1.10 Classe 10: Interfície - Telegram

1.10.1 Atributs

-

1.10.2 Mètodes

- `Seleccionar_opció()`

2 Notació ID's

2.1 Notació Objecte

Per identificar als objectes utilitzarem:

- Per claus farem servir: (llave) : l_1, l_2, l_3...
- Per cordes farem servir: (cuerda) : c_1
- Per piles/bateries farem servir: (pilas) : p_1
- Per aliment farem servir: (alimento) : a_1, a_2...
- Per material 3D farem servir: (material) : m_1

2.2 Notació Motxilla

Com motxilla només n'hi haurà una per jugador, l'ID serà mt_x_1 i el nom serà "Motxilla"

2.3 Notació Habitació

Com que habitacions n'hi hauran 5 habitacions + l'entrada principal, l'ID serà hab_1...hab_5 + hab_principal + hab_cadaver i els noms seran "Habitació 1...5" + "Entrada Principal" + "Vigilant Mort"

2.4 Notació Planta

Com que planes n'hi hauran 3 plantes + la planta oculta (4) , l'ID serà plt_1...plt_4 i els noms seran "Planta 1...4"

2.5 Notació Edifici

Com edifici només n'hi haurà un per jugador, l'ID serà e_1 i el nom serà "The Destroyed Tower"

2.6 Notació Timer

Com timer només n'hi haurà un per jugador, l'ID serà t_1 i el nom serà "Temps Restant"

2.7 Notació User

Per usuari, l'ID serà u_X i el nom serà "Usuari X" on X estarà determinat per l'índex corresponent en la llista d'usuaris del servidor.

2.8 Notació Ranking

Com ranking només n'hi haurà un, l'ID serà r_1 i el nom serà "Ranking"

2.9 Notació Gestor

Com gestor només n'hi haurà un, l'ID serà g_1 i el nom serà "Gestor"

3 Diagrama General del Joc

3.1 Descripció

L'edifici conté 4 plantes, una de elles oculta:

A la primera planta es troba la habitació principal, anomenada "Entrada Principal".

A la segona planta es troba l'habitació on hem despertat, anomenada "Habitació 1" y una altra habitació "Habitació 2".

A la tercera planta es troba l'habitació d'escalas tancada amb targeta, anomenada "Habitació 3".

A la quarta planta (oculta) es troba l'habitació amb diferents objectes, anomenada "Habitació 4" i l'habitació amb el super-ordinador, anomenada "Habitació 5".

Només hi ha un ascensor a l'edifici i un sol cadàver.

3.2 Diagrama Classes UML

