Software SEMA

Diagrama de contención

Caballo

Tablero

Texto

Graficador

de juego

Segundero

Solver

Funciones

Manejo de Datos

Interfaz

Graficador

Función

Juego Memoria

Juego Caballo

Mesa

Segundero

Carta

Circulo

Cuadrado

Estrella

Triángulo

Espiral

Diagrama de herencia de Figura

Figura

Triángulo

Espiral

Estrella

Cuadrado

Circulo

Diagrama de herencia de dibujo

Dibujo

Funciones

Texto

Tablero

Caballo

Diagramas de colaboración

Juego

Memoria

4.2 Pide datos a guardar

4.3 Devuelve los datos

3.1 Comunica la configuración y la ejecución

1.Modificar/cargar datos

2.Graficar en base a datos

3.Configurar/iniciar juegos

4.Seleccionar paciente y guardar test

1.1 Comunica la operación

Y envía los datos necesarios

2.1 Comunica que datos utilizar

4.1 Comunica que paciente seleccionar y que juego guardar

Manejo

Datos

Interfaz

2.2 Recopila los datos y los envía para dibujar la función

Usuario

3.1 Comunica la configuración y la ejecución

4.3 Devuelve los datos

4.2 Pide datos a guardar

Funciones

2.3 Envía la función dibujada

Juego

Caballo

Graficador

función

3.2 Comunica que se dibuje

Y modifique sus parámetros cuando se necesite

3.3 Distribuye y modifica cuando se necesite

Mesa

Carta

3.1Ejecución

Juego

Memoria

3.4 Dibuja de ser necesario

3.6 Comunica el tiempo al finalizar

3.5 Comienza

Cuadrado

Circulo

Estrella

Segundero

Triángulo

Espiral

Solver

Texto

3.3 Devuelve la solución

3.2 Pide la solución

3.4 Dibuja en base a la solución

Tablero

Caballo

Juego

Caballo

3.1Ejecución

3.6 Comienza

3.5 Envía los dibujos a graficar

3.8 Comunica el tiempo

3.7 Comunica la respuesta

Segundero

Graficador

de juego

Tarjetas CRC

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Pixel (C) | |
| ***Descripción:*** La clase pixel se encargará de guardar los colores | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Guardar color | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Figura (A) | |
| ***Descripción:*** La clase figura generaliza comportamientos de distintas figuras | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** Cuadrado, triángulo, círculo, espiral, estrella | |
| **Responsabilidades** Establecer color | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Cuadrado (C) | |
| ***Descripción:*** La clase cuadrado se encarga de graficar un cuadrado | |
| ***Superclases:*** Figura | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Triángulo (C) | |
| ***Descripción:*** La clase cuadrado se encarga de graficar un triángulo | |
| ***Superclases:*** Figura | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Espiral (C) | |
| ***Descripción:*** La clase espiral se encarga de graficar un espiral | |
| ***Superclases:*** Figura | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Estrella (C) | |
| ***Descripción:*** La clase estrella se encarga de graficar una estrella | |
| ***Superclases:*** Figura | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Círculo (C) | |
| ***Descripción:*** La clase círculo se encarga de graficar un círculo | |
| ***Superclases:*** Figura | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Carta (C) | |
| ***Descripción:*** La clase carta se encarga de modelar una carta con un dorso o una figura dibujada según si es visible o no | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** Círculo, Cuadrado, Triangulo, Espiral, Estrella |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Segundero (C) | |
| ***Descripción:*** La clase segundero se encargará de contabilizar el tiempo | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Iniciar cronometro  Detener cronometro  Reiniciar cronometro  Obtener el tiempo | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Mesa (C) | |
| ***Descripción:*** La clase mesa se encarga de manejar cartas | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Mezclar cartas  Repartir cartas  Esconder cartas  Mostrar cartas  Dibujarse | ***Colaboraciones*** Carta  Carta |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Juego de memoria (C) | |
| ***Descripción:*** La clase mesa se encarga de gestionar el juego de la memoria y proveer los datos estadísticos necesarios | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Seleccionar mazo  Repartir cartas  Graficar  Voltear cartas  Guardar y devolver datos (tiempo, nivel) | ***Colaboraciones*** Carta  Mesa  Mesa  Carta, mesa  Segundero |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Dibujo (A) | |
| ***Descripción:*** La clase dibujo generaliza comportamientos de los distintos dibujos | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** Texto, tablero, caballo, funciones | |
| **Responsabilidades** Establecer dimensiones mínimas y máximas | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Texto (C) | |
| ***Descripción:*** La clase se encarga de graficar textos | |
| ***Superclases:*** Dibujo | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Tablero (C) | |
| ***Descripción:*** La clase se encarga de graficar un tablero con casillas negras y blancas | |
| ***Superclases:*** Dibujo | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Caballo (C) | |
| ***Descripción:*** La clase se encarga de dibujar una forma similar a una pieza de ajedrez de caballo | |
| ***Superclases:*** Dibujo | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Solver del juego caballo (C) | |
| ***Descripción:*** La clase mesa se encarga de generar soluciones correctas o incorrectas al juego del caballo | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Generar solución | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Graficador (C) | |
| ***Descripción:*** La clase se encarga de la graficación del juego del caballo y de las funciones. También se encarga de tomar respuestas del usuario | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Graficar  Comunicar respuesta del usuario | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Juego del caballo (C) | |
| ***Descripción:*** La clase modela el juego del caballo y se encarga de proveer los datos estadísticos | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Iniciar juego  Guardar y devolver datos | ***Colaboraciones*** Solver, graficador  Segundero |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Manejo de datos (C) | |
| ***Descripción:*** La clase se encarga de administrar los datos de los pacientes así como guardar nuevos pacientes o tests | |
| ***Superclases:*** | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Agregar, modificar pacientes  Filtrar datos y devolverlos  Guardar tests | ***Colaboraciones*** |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre:*** Funciones de desempeño (C) | |
| ***Descripción:*** La clase crea los dibujos de las gráficas de desempeño del paciente en base a los datos provistos | |
| ***Superclases:*** Dibujo | |
| ***Subclases:*** | |
| **Responsabilidades** Dibujarse | ***Colaboraciones*** |