

# Proyecto Alpaca Emblem

## Etapas II

Alumna:	Fernanda Sanchirico
RUT:	20.071.436-9
Usuario Github:	<a href="#">SanquirinoB</a>
Proyecto:	<a href="#">Alpaca Emblem SMode</a>
Profesor:	Alexandre Bergel
Auxiliares:	Juan Pablo Silva Ignacio Slater
Santiago, Chile	

## Resumen

A continuación se presentará el diagrama UML del código del proyecto, para efectos de visualización, primero se desplegará el diagrama donde se hayan las componentes relacionadas, sin métodos, de esta forma resulta ver más fácil visualizar la herencia.

Luego, se mostrará cada componente del UML con los métodos que tiene implementados, en virtud de la notación se puede inferir con claridad todos los atributos.

Para más información de detalles, léase el archivo [README](#) que se haya en el repositorio en GitHub.

## 1. Unidades

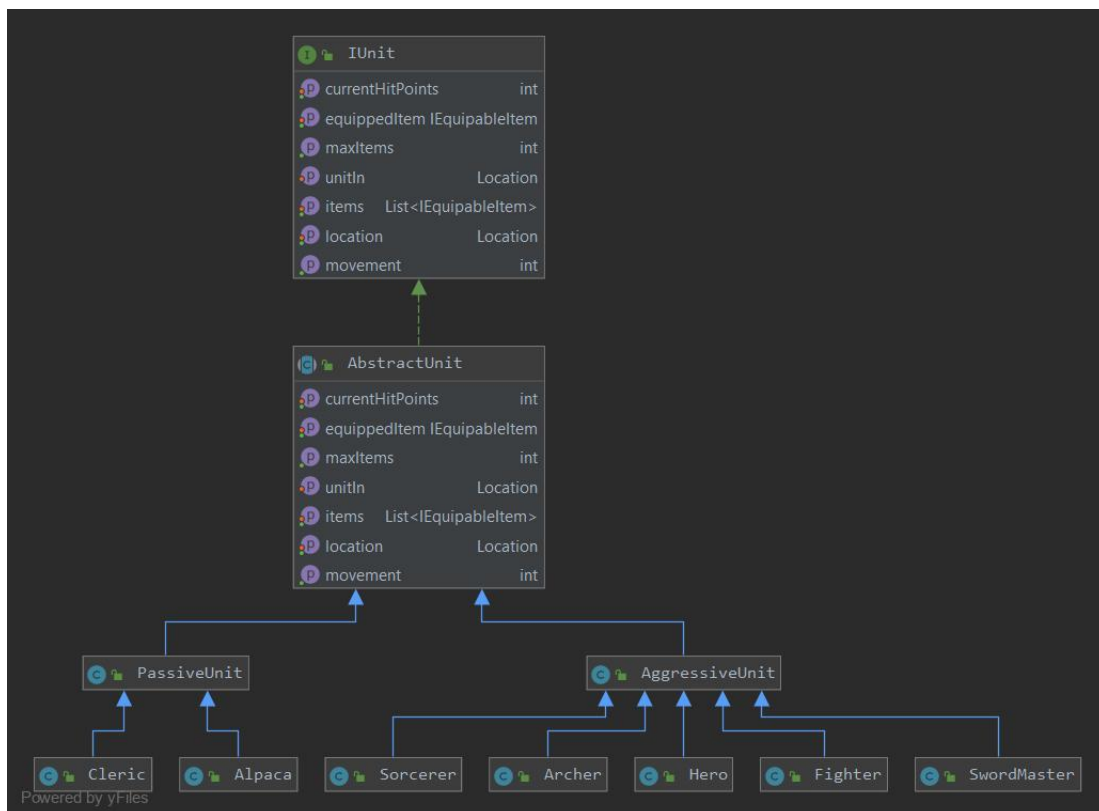


Figura 1: Diagrama UML del package IUnit.

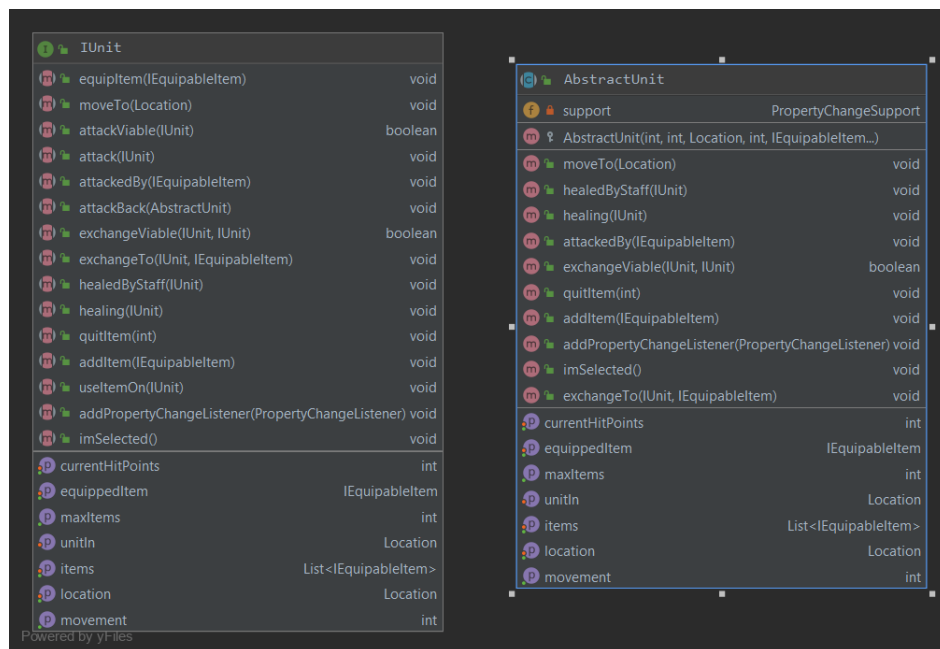
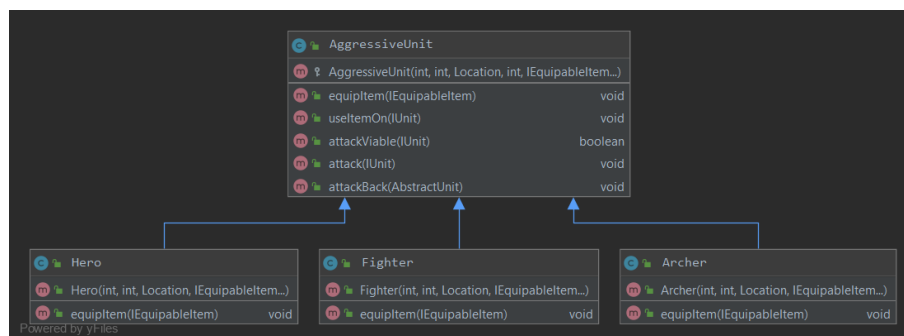
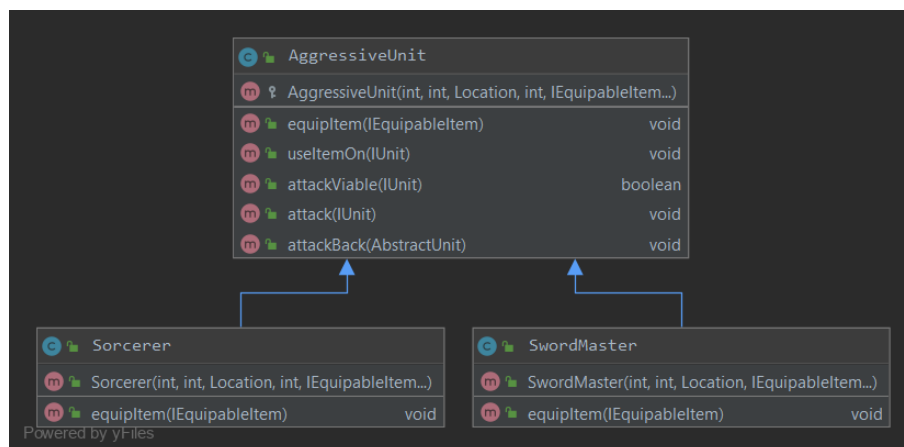


Figura 2: AbstractUnit y IUnit.



(a) Fighter, Archer and Hero units.



(b) Sorcerer and Sword Master units.

Figura 3: Unidades agresivas

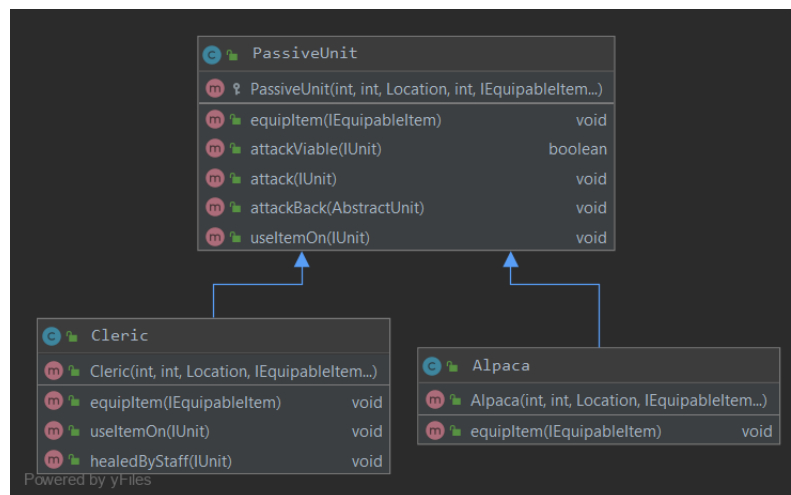


Figura 4: Unidades Pasivas.

## 2. Items

Notar que para efectos prácticos no se consideró conveniente aplicar double dispatch para los items, ya que el único item no agresivo es el Staff.

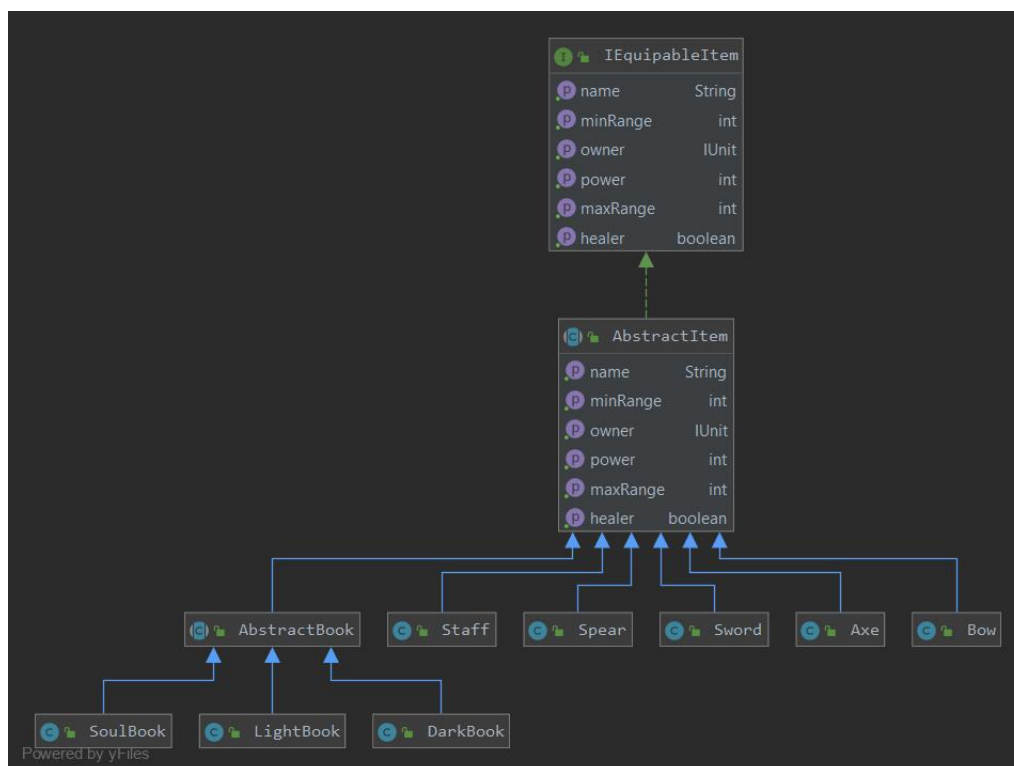
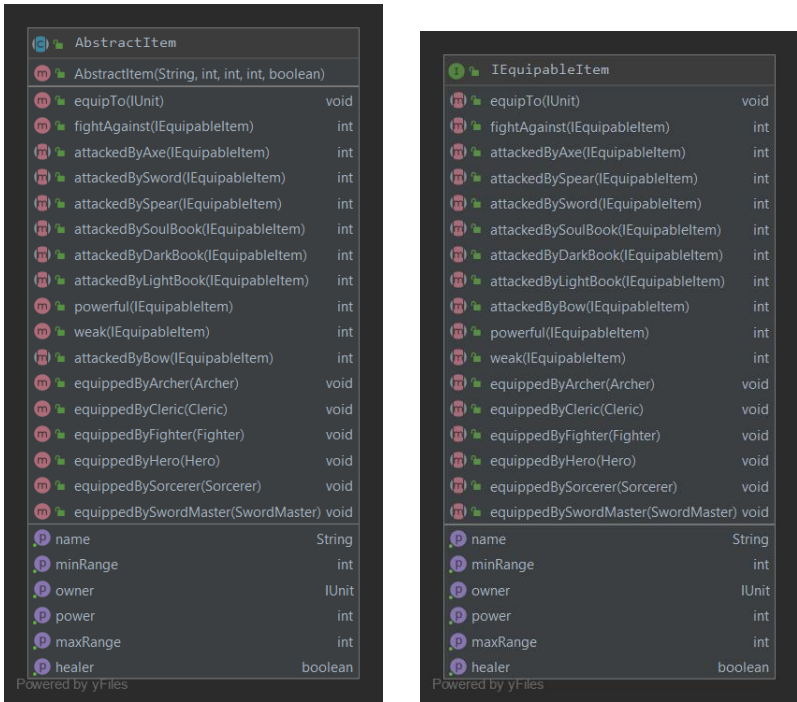


Figura 5: Diagrama UML del package IEquipableItem.



Bow	Spear	Axe
Bow(String, int, int, int)	Spear(String, int, int, int)	Axe(String, int, int, int)
fightAgainst(IEquipableItem) int	fightAgainst(IEquipableItem) int	fightAgainst(IEquipableItem) int
attackedByAxe(IEquipableItem) int	attackedByAxe(IEquipableItem) int	attackedByAxe(IEquipableItem) int
attackedBySword(IEquipableItem) int	attackedBySword(IEquipableItem) int	attackedBySword(IEquipableItem) int
attackedBySpear(IEquipableItem) int	attackedBySpear(IEquipableItem) int	attackedBySpear(IEquipableItem) int
attackedBySoulBook(IEquipableItem) int	attackedBySoulBook(IEquipableItem) int	attackedBySoulBook(IEquipableItem) int
attackedByDarkBook(IEquipableItem) int	attackedByDarkBook(IEquipableItem) int	attackedByDarkBook(IEquipableItem) int
attackedByLightBook(IEquipableItem) int	attackedByLightBook(IEquipableItem) int	attackedByLightBook(IEquipableItem) int
attackedByBow(IEquipableItem) int	attackedByBow(IEquipableItem) int	attackedByBow(IEquipableItem) int
equippedByArcher(Archer) void	equippedByHero(Hero) void	equippedByFighter(Fighter) void

Powered by yFiles

(a) Axe, Bow y Spear.

Staff	Sword
Staff(String, int, int, int)	Sword(String, int, int, int)
attackedByAxe(IEquipableItem) int	fightAgainst(IEquipableItem) int
attackedBySword(IEquipableItem) int	attackedByAxe(IEquipableItem) int
attackedBySpear(IEquipableItem) int	attackedBySword(IEquipableItem) int
attackedBySoulBook(IEquipableItem) int	attackedBySpear(IEquipableItem) int
attackedByDarkBook(IEquipableItem) int	attackedBySoulBook(IEquipableItem) int
attackedByLightBook(IEquipableItem) int	attackedByDarkBook(IEquipableItem) int
attackedByBow(IEquipableItem) int	attackedByLightBook(IEquipableItem) int
equippedByCleric(Cleric) void	attackedByBow(IEquipableItem) int
	equippedBySwordMaster(SwordMaster) void

Powered by yFiles

(b) Staff y Sword.

Figura 8: Items no Mágicos

### 3. Mapa

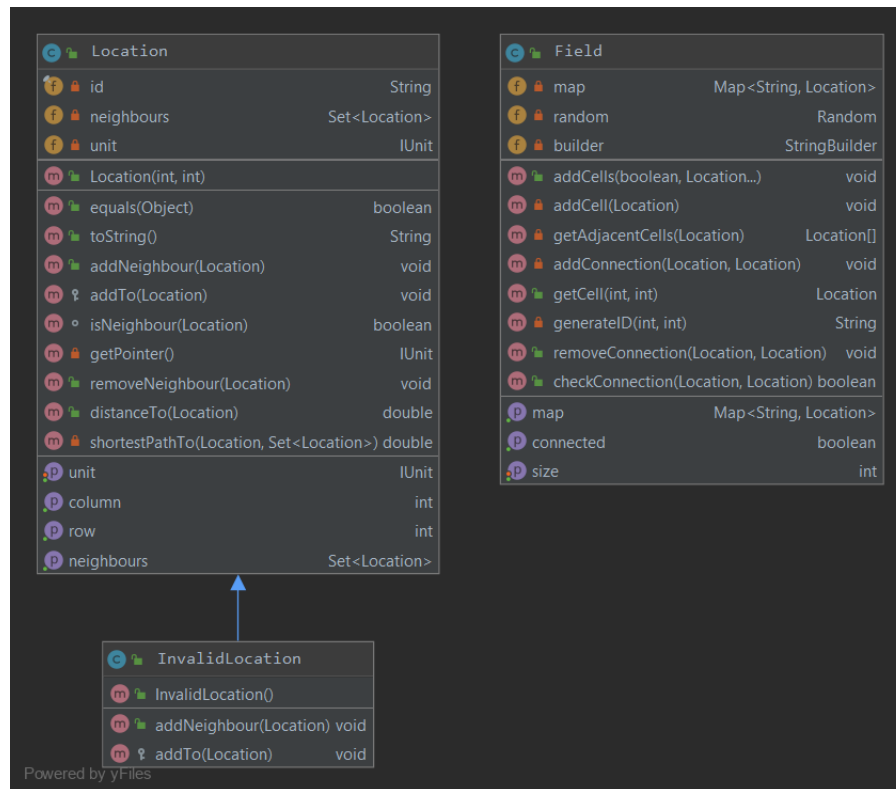


Figura 9: Diagrama UML del package Map.

## 4. Factories

### 4.1. Item Factory

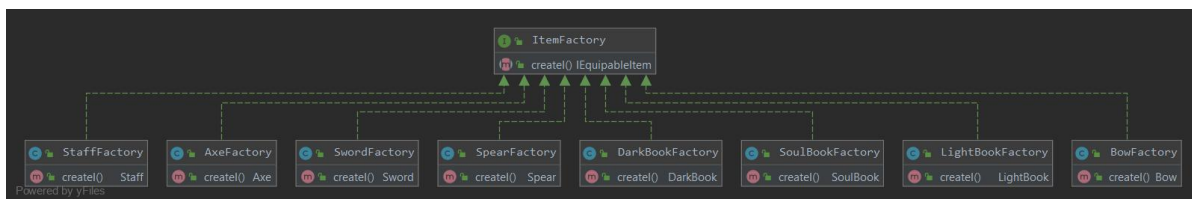


Figura 10: Diagrama UML del package Map.

## 4.2. Unit Factory

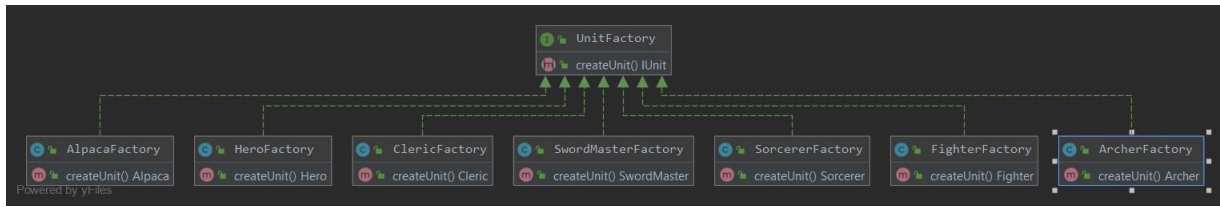


Figura 11: Diagrama UML del package Map.



## 5. Controller

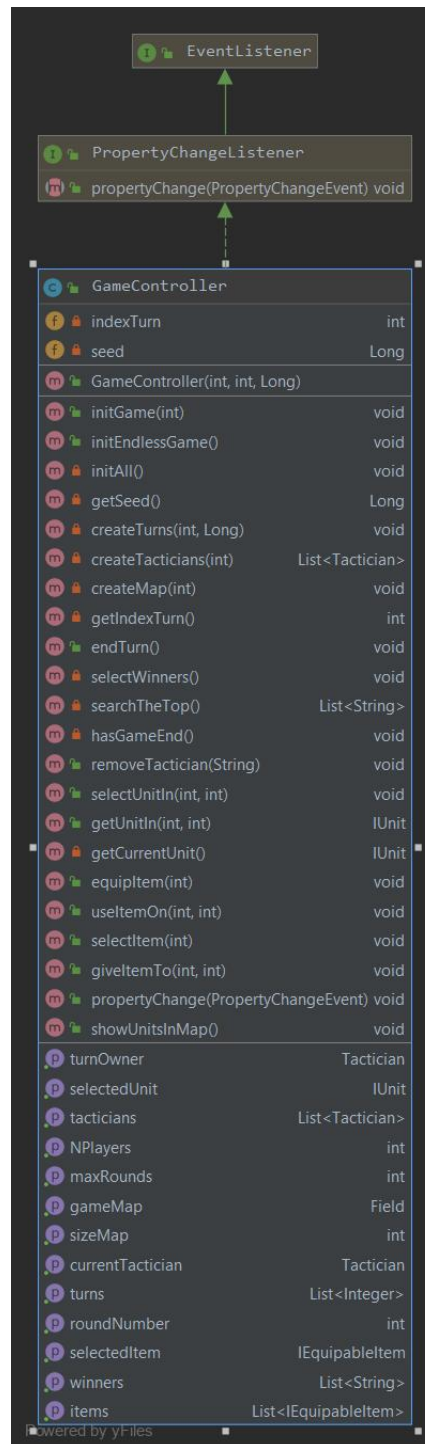


Figura 12: Diagrama UML del package Map.

## 6. Tactician

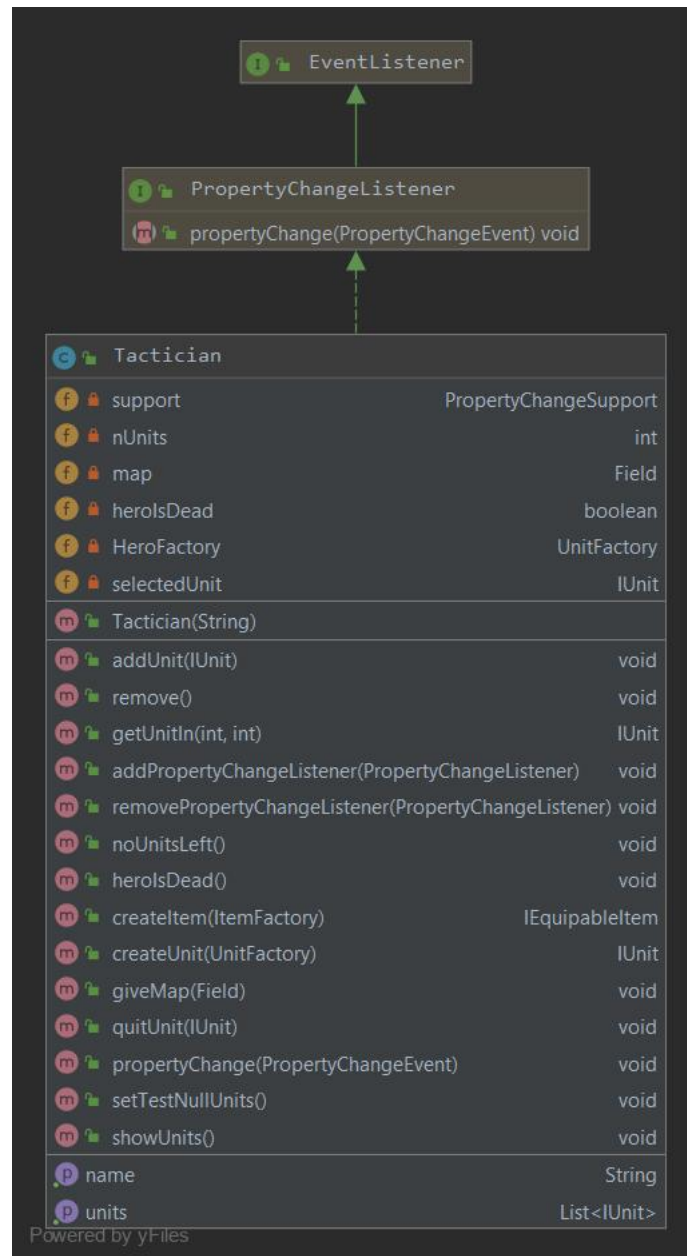


Figura 13: Diagrama UML del package Map.