

Proyecto Alpaca Emblem

Etapas I

Alumna:	Fernanda Sanchirico
RUT:	20.071.436-9
Usuario Github:	SanquirinoB
Proyecto:	Alpaca Emblem SMode
Profesor:	Alexandre Bergel
Auxiliares:	Juan Pablo Silva Ignacio Slater

Fecha de realización: Martes 10 de Septiembre de 2019

Fecha de entrega: Jueves 12 de Septiembre de 2019

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

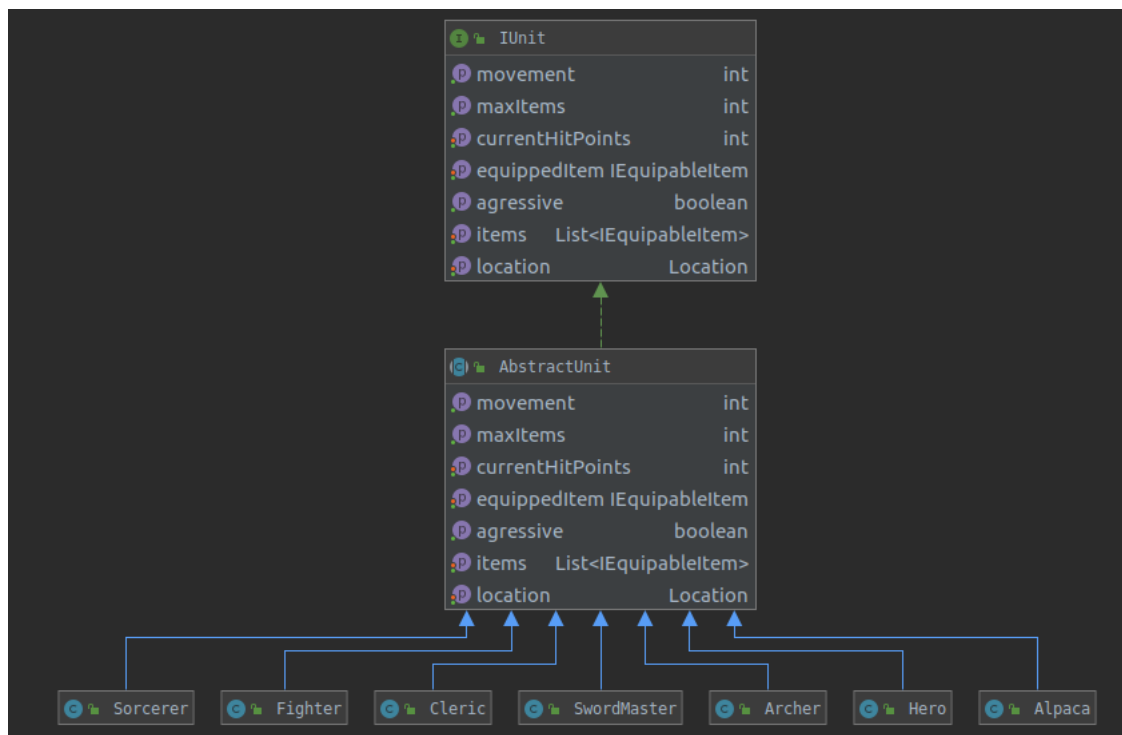


Figura 1: Diagrama UML del package IUnit.

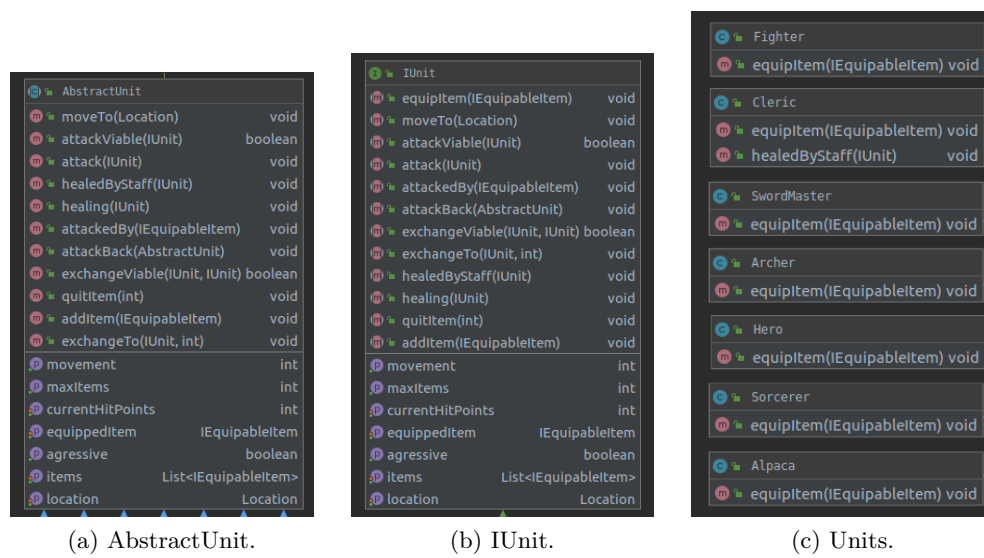


Figura 2: Cada componente con sus métodos

2. Items

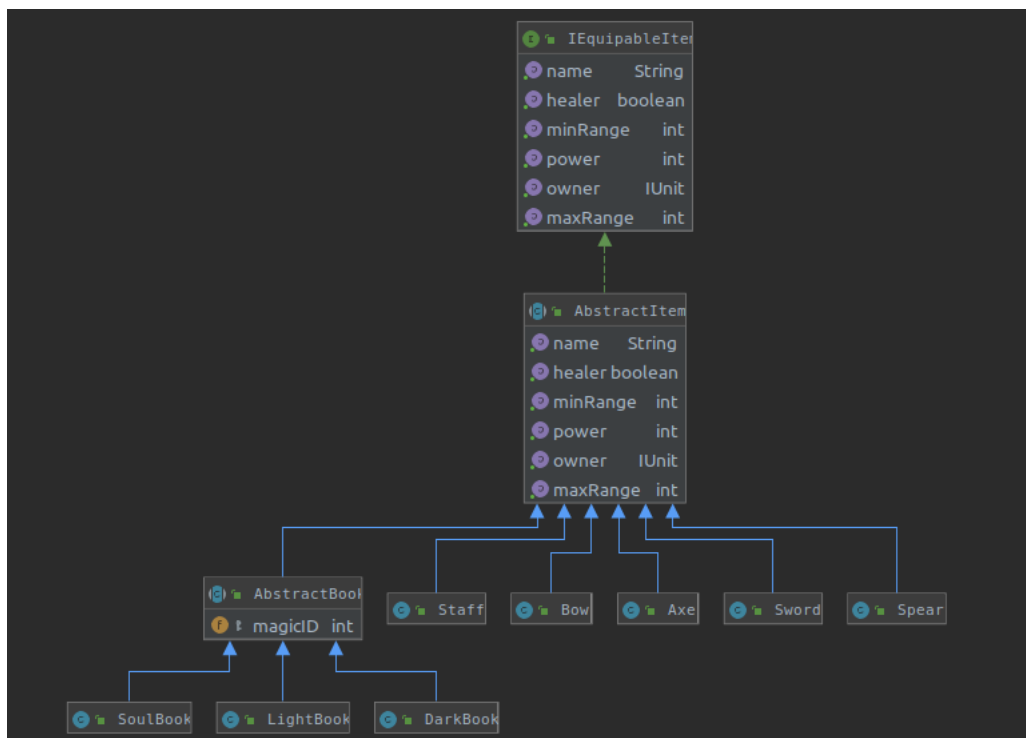


Figura 3: Diagrama UML del package IEquipableItem.

AbstractItem	
equipTo(IUnit)	void
fightAgainst(IEquipableItem)	int
attackedByAxe(IEquipableItem)	int
attackedBySword(IEquipableItem)	int
attackedBySpear(IEquipableItem)	int
attackedBySoulBook(IEquipableItem)	int
attackedByDarkBook(IEquipableItem)	int
attackedByLightBook(IEquipableItem)	int
powerful(IEquipableItem)	int
weak(IEquipableItem)	int
attackedByBow(IEquipableItem)	int
equippedByArcher(Archer)	void
equippedByCleric(Cleric)	void
equippedByFighter(Fighter)	void
equippedByHero(Hero)	void
equippedBySorcerer(Sorcerer)	void
equippedBySwordMaster(SwordMaster)	void
name	String
healer	boolean
minRange	int
power	int
owner	IUnit
maxRange	int

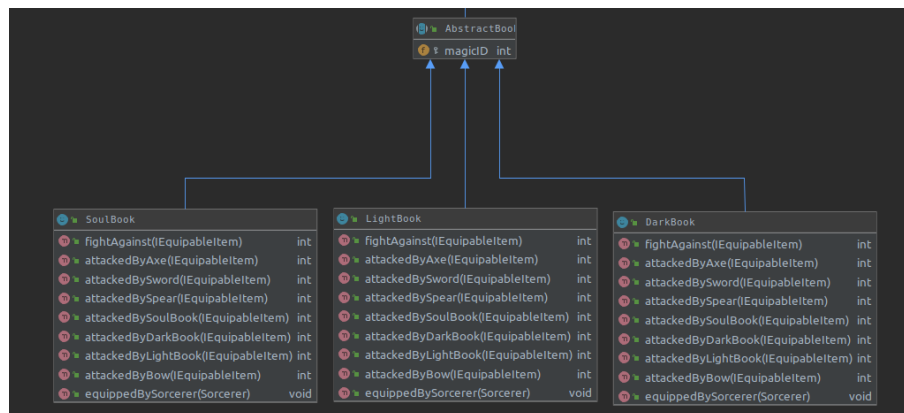
(a) AbstractItem.

(b) IEquipableItem.

Bow		Axe		Sword	
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	equippedByFighter(Fighter)	void	equippedBySwordMaster(SwordMaster)	void

Staff		Spear	
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
		equippedByHero(Hero)	void

(c) Items no mágicos.



(d) Items mágicos.

Figura 4: Cada componente con sus métodos

3. Mapa

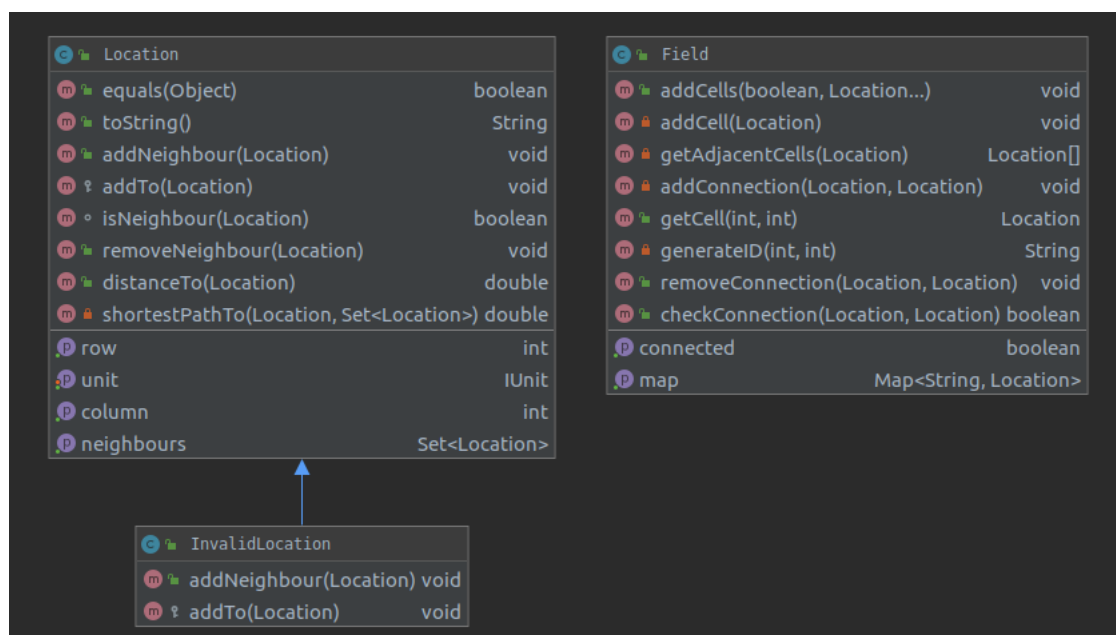


Figura 5: Diagrama UML del package Mapa.