

# NIENTIENDO



M<sup>a</sup> Victoria Huesca Peláez - victoriahuesca@uma.es

Álvaro Mora Núñez - 0610947157@uma.es

Sergio Guzmán Cañete - sergioguzman@uma.es

Francisco Galisteo Guzmán - fran2@uma.es

Julio Serrano Laguna - julioserranolaguna@uma.es

Sergio Bueno Gómez - seyronh@uma.es

José Luis García Martínez - xelu.gm@uma.es

David Casado Silva - davidcasadosilva@uma.es

<https://github.com/Seyronh/UMA-IIS23-C-E3>

## **Contenidos**

1. Diagramas de secuencia
2. Documentación de los diagramas

Diagrama 1 - (Configuración)

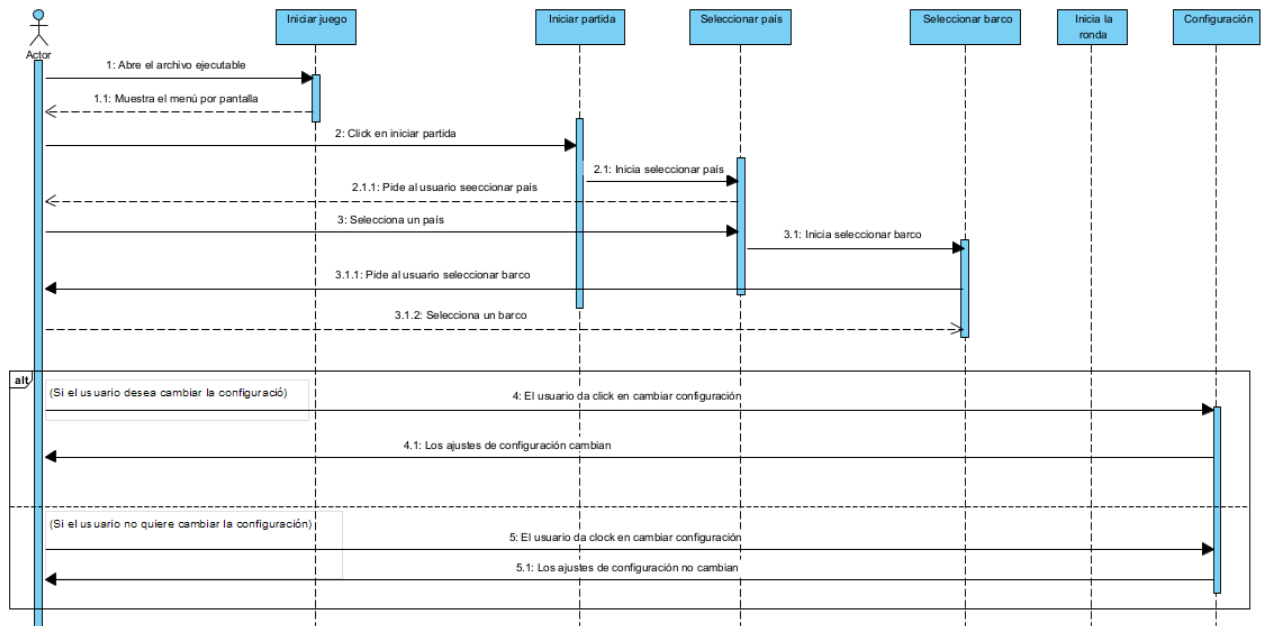


Diagrama 2 - (Iniciar Juego)

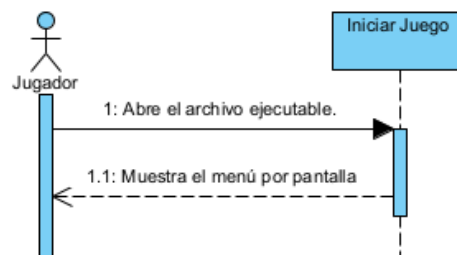


Diagrama 3 - (Seleccionar país y barco)

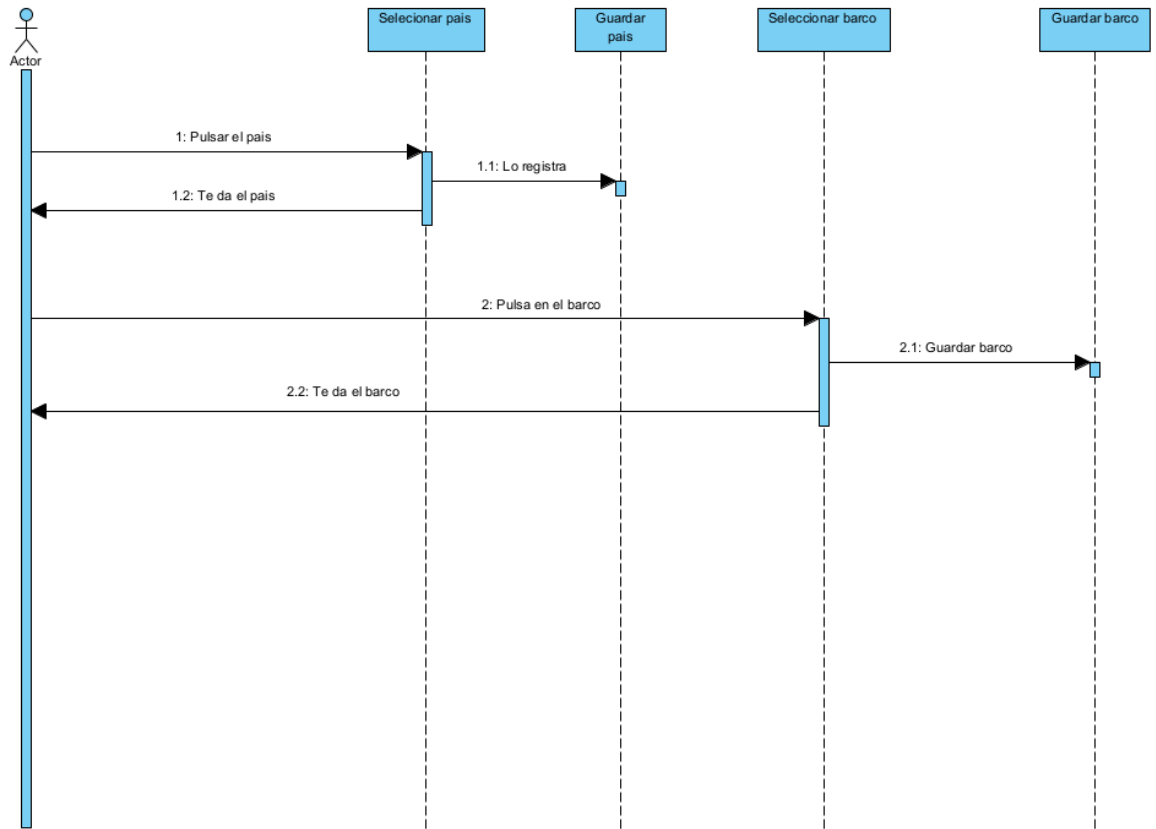


Diagrama 4 - Iniciar partida

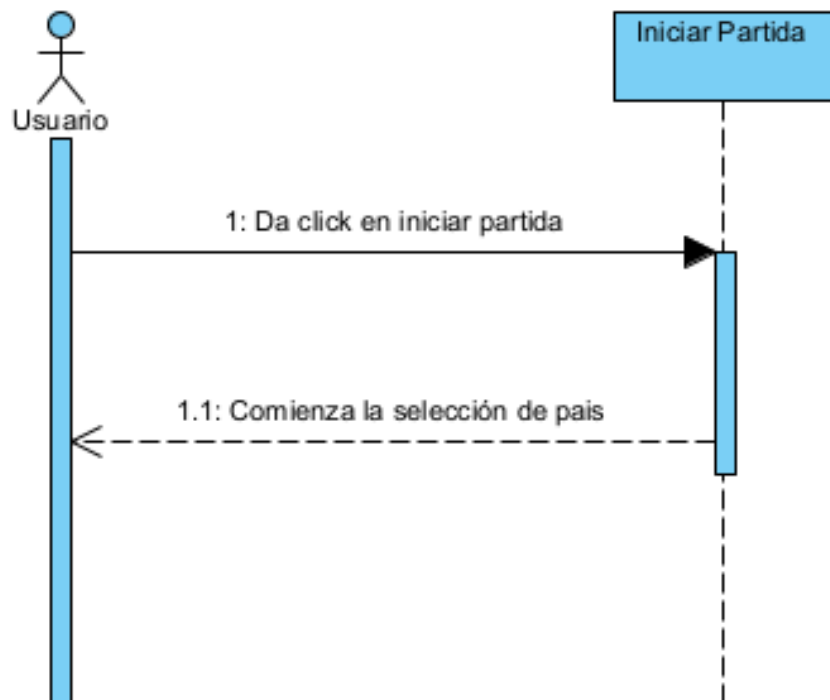


Diagrama 5 - (Mover Barco)

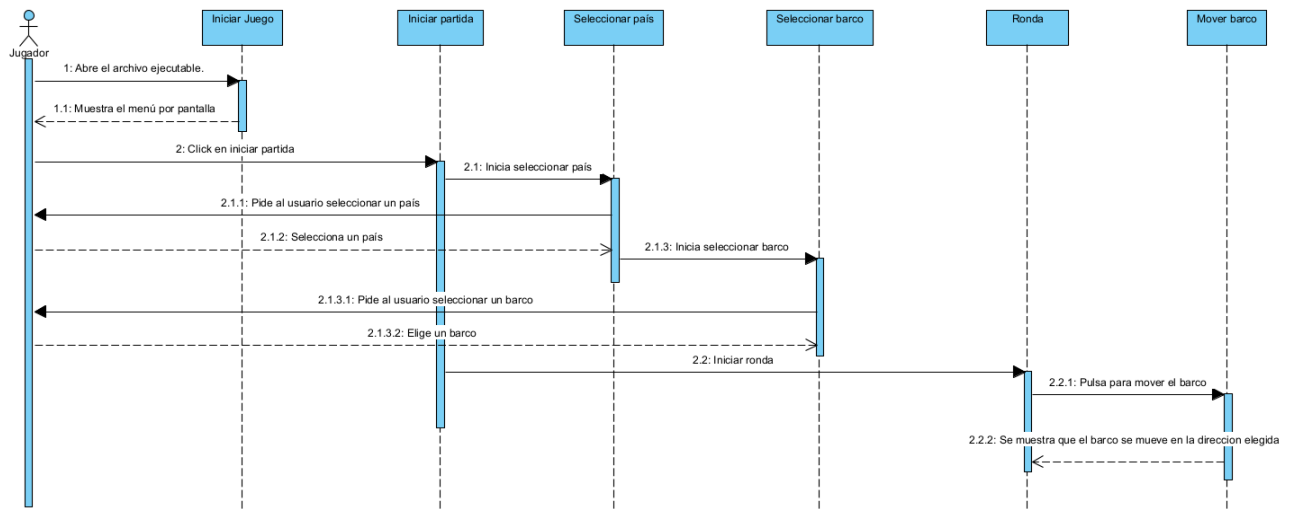
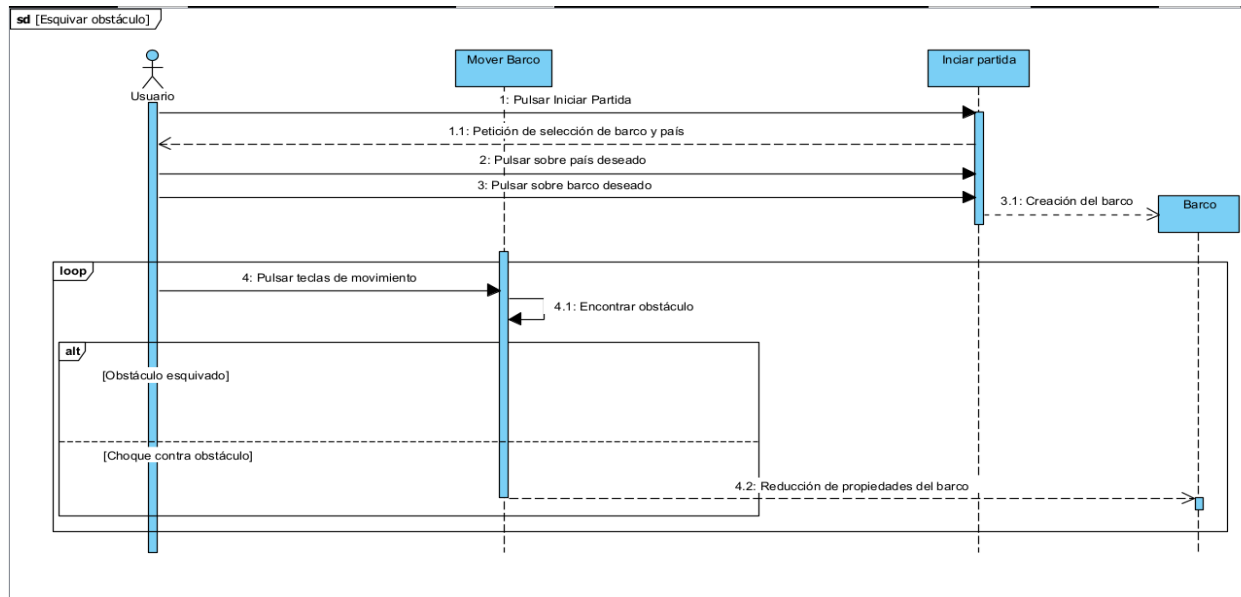


Diagrama 6 - Esquivar obstáculo



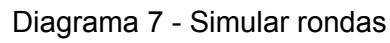


Diagrama 9 - (Power-up)

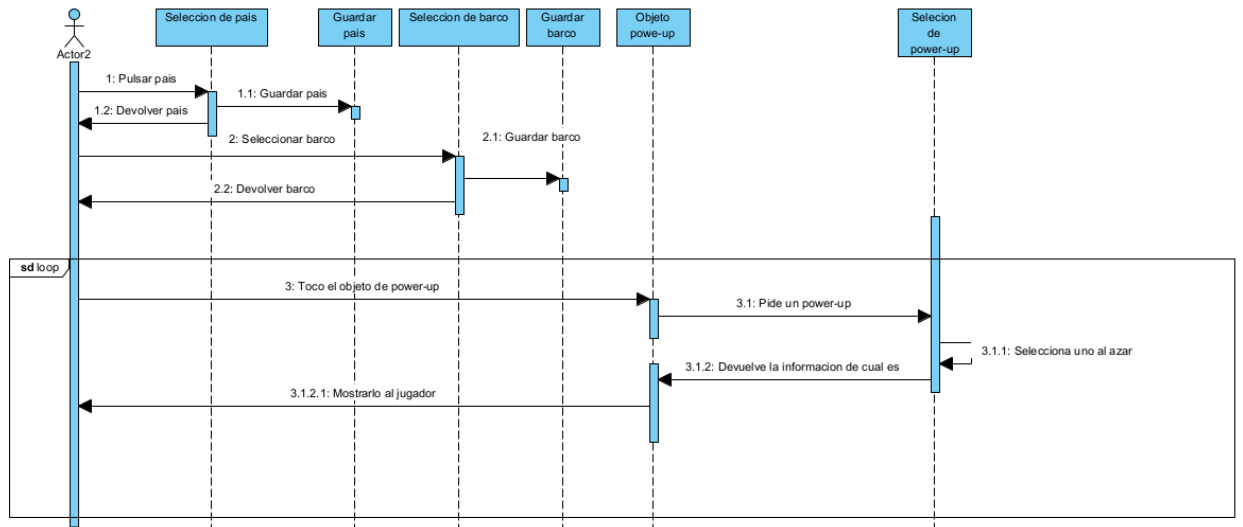


Diagrama 10 - Jugar minijuego

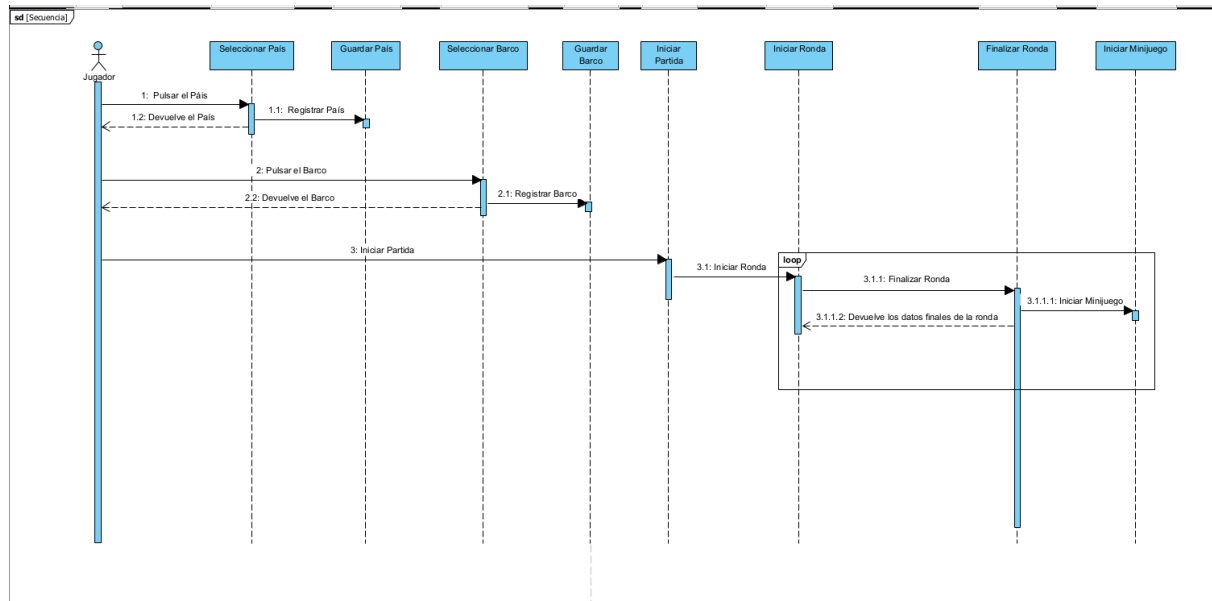


Diagrama 11 - (Saltar minijuego)

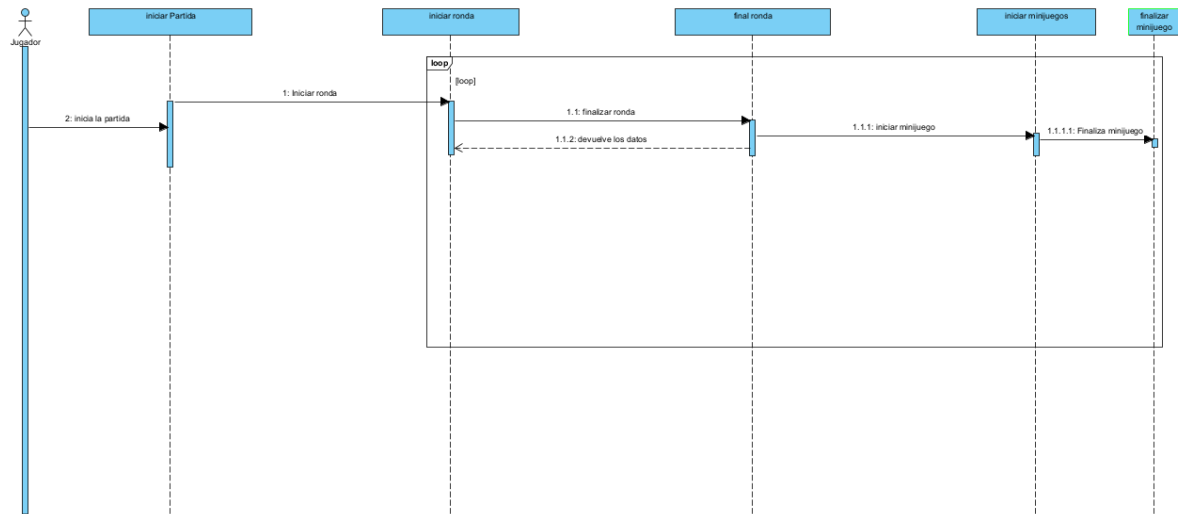


Diagrama 12 - Finalizar partida

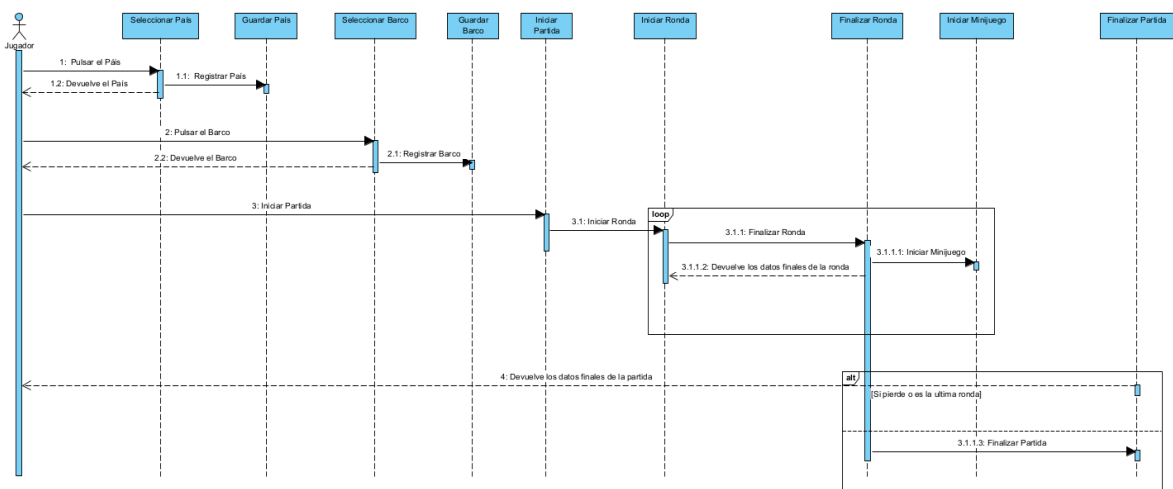




Diagrama 13 - (Simular partida)

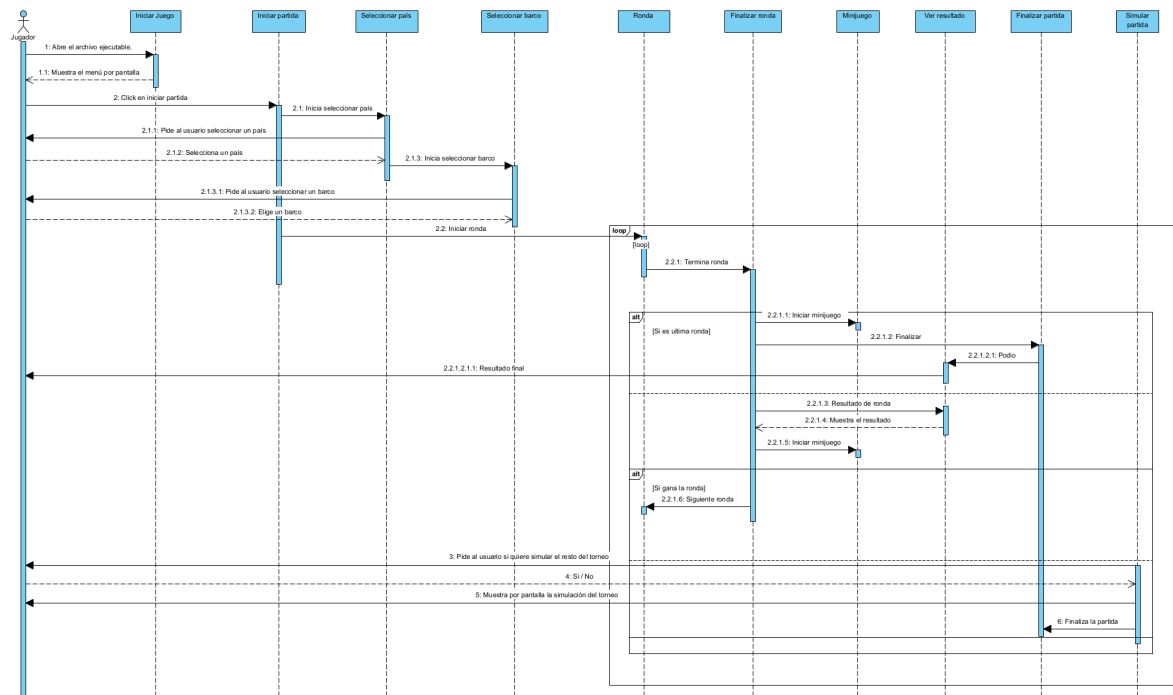


Diagrama 14 - (Ver resultados)

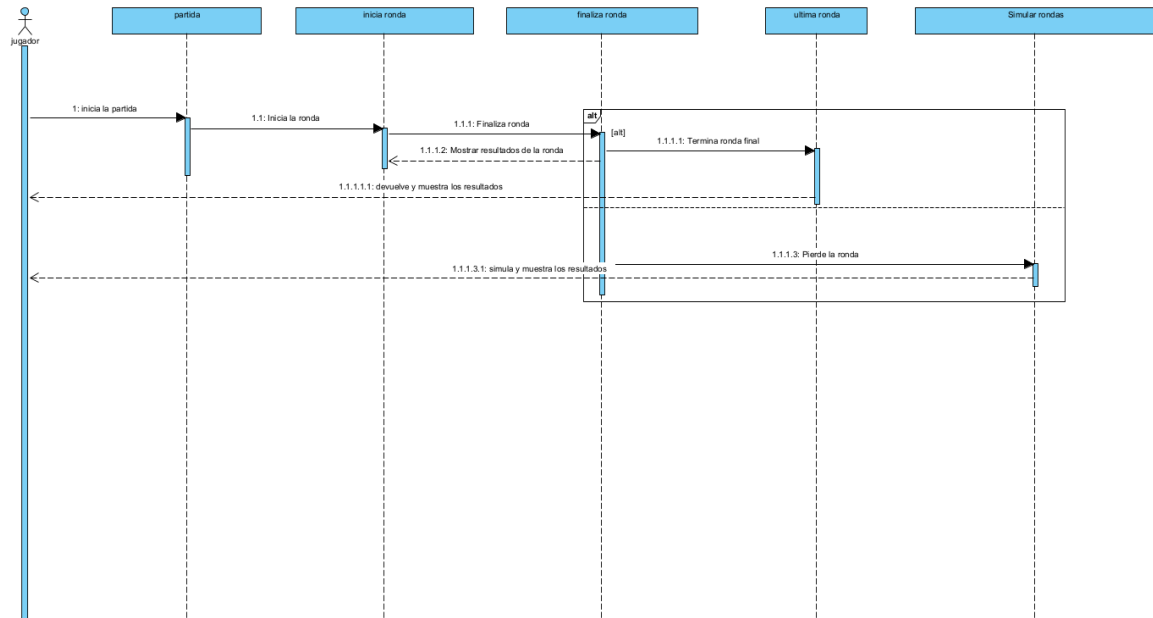


Diagrama 15 - (Ganar)

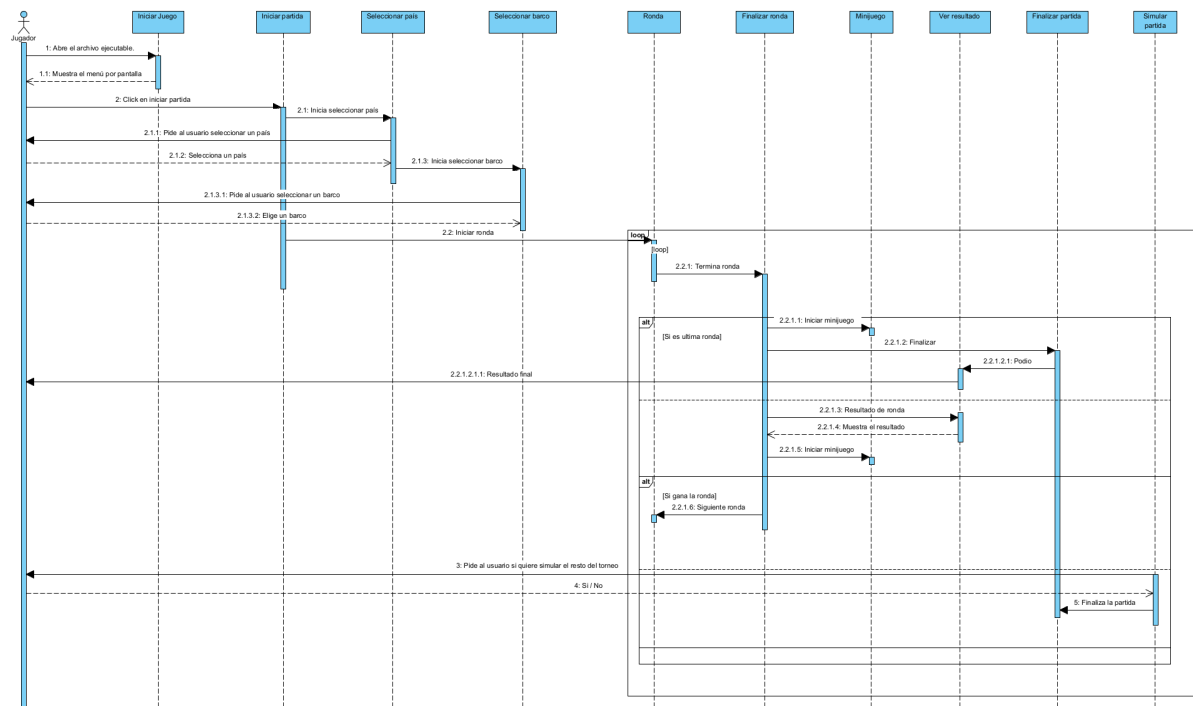
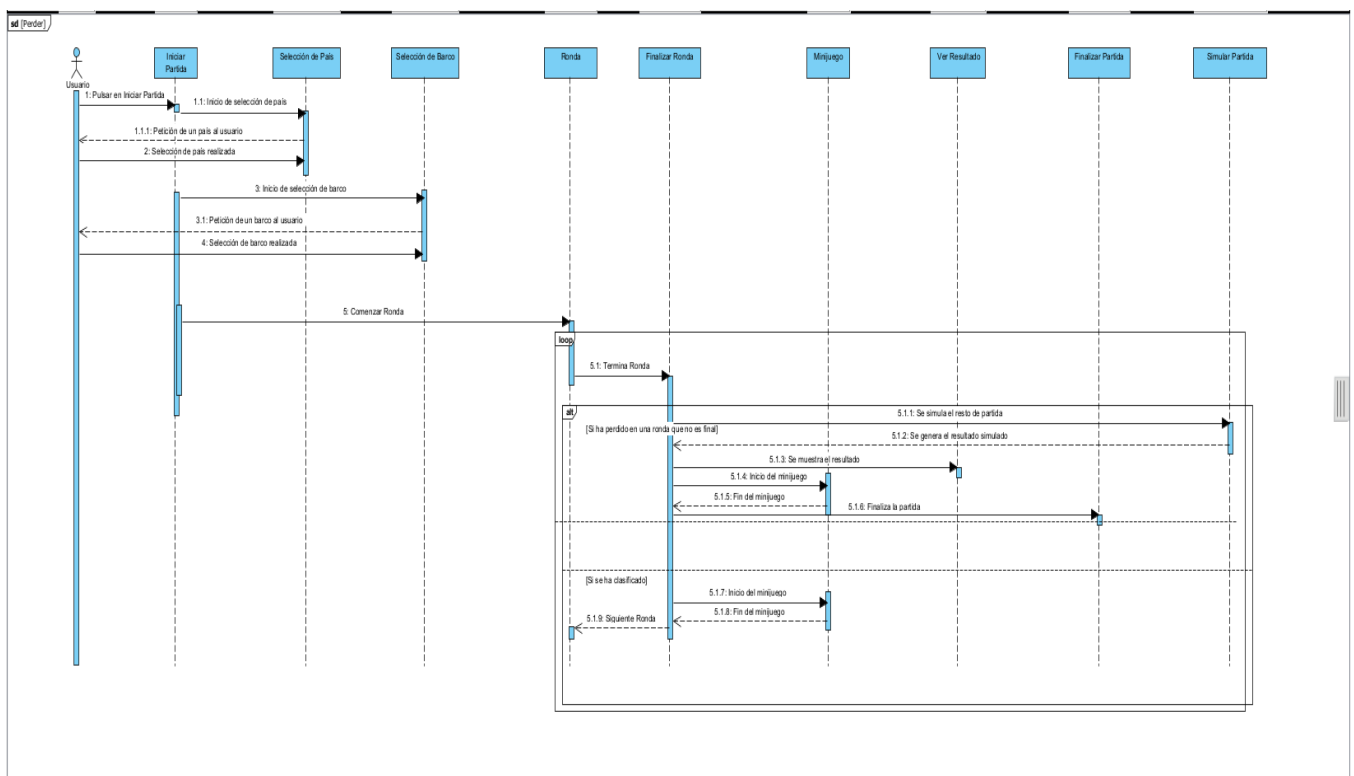


Diagrama 16 - Perder



## Documentación de los diagramas de secuencia

### Diagrama 1 - (Configuración)

Al iniciar la partida el usuario puede decidir si cambiar la configuración del juego o no.

### Diagrama 2 - (Iniciar juego)

Al abrir el archivo ejecutable, el juego se iniciará y cuando termine de cargar mostrará el menú por pantalla.

### Diagrama 3 - (Seleccionar país y barco)

Una vez dado el botón de iniciar partida, se nos pedirá el país, el cual registramos para que no se repita y luego seleccionaremos el barco, que registramos para saber las propiedades de este.

### Diagrama 4 - Iniciar Partida

Le damos al botón de iniciar partida y pasamos a la siguiente pantalla.

### Diagrama 5 - (Mover barco)

Una vez iniciado el juego, el usuario comienza escogiendo un barco y país, para posteriormente iniciar la partida. Al iniciarse, el usuario usa el teclado para mover su barco en una dirección.

### Diagrama 6 - Esquivar obstáculo

Una vez iniciado el juego, el usuario comienza escogiendo un barco y país, para posteriormente iniciar la partida. Al iniciarse, el usuario usa el teclado para mover su barco. Al encontrar un obstáculo, si lo esquivo no sucede nada, y en caso contrario se reducen las cualidades del barco (velocidad y resistencia).

### Diagrama 7 - Simular Rondas

Una vez acabada una ronda se procede a simular las demás rondas para al finalizar luego poder ver los demás ganadores de las respectivas rondas.

### Diagrama 8 - (Finalizar ronda)

Una vez que el usuario pierde todos los puntos finaliza la ronda.

### Diagrama 9 - (Power-up)

Una vez escogido país y barco e iniciado la partida, entra en el bucle de que si encuentra y recoge el power-up, te generará uno aleatoriamente y te lo mostrará en pantalla.

### Diagrama 10 - Jugar minijuego

Una vez iniciado el juego, el usuario comienza escogiendo un barco y país para posteriormente iniciar la partida. Al iniciarse la partida se inicia una ronda y al finalizar la

ronda aparecerá la pantalla de carga y el respectivo minijuego que será cargado aleatoriamente, así sucesivamente hasta que ya no se puedan jugar más rondas.

#### Diagrama 11 - Saltar minijuegos

Una vez que se acaba la ronda, al jugador le aparecerá un minijuego relacionado con la temática principal del juego. Una vez en el minijuego el usuario tendrá la oportunidad de saltarse ese “nivel” una vez que esté cargada la siguiente ronda.

#### Diagrama 12 - Finalizar partida

Una vez iniciado el juego, el usuario comienza escogiendo un barco y país para posteriormente iniciar la partida. Al iniciarse la partida se inicia una ronda. Al finalizar la ronda si el usuario gana se iniciará la siguiente ronda pero si es la última ronda o el usuario pierde, se finalizará la partida.

#### Diagrama 13 - (Simular partida)

Una vez acabada la partida llegando a la final o perdiendo antes, aparece por pantalla una simulación con los resultados de todo el torneo.

#### Diagrama 14 - Ver Resultados

Una vez el jugador acaba la ronda, si este logra pasar de esta, le aparecerán los resultados en pantalla. Si por el contrario no logra superar la ronda, el juego habrá acabado pero los resultados se simularán y también se mostrarán por pantalla.

#### Diagrama 15 - (Ganar)

Una vez iniciado el juego, el usuario comienza escogiendo un barco y país para posteriormente iniciar la partida. Al iniciarse la partida se inicia una ronda. Al finalizar la ronda se muestra el resultado de esta, si no es la ronda final empezará un minijuego. Si el usuario gana se iniciará la siguiente ronda pero si es la última ronda o el usuario pierde, se finalizará la partida.

#### Diagrama 16 - Perder

Una vez iniciado el juego, el usuario escoge país y barco, procediendo al inicio de la partida. Si en la ronda actual (no final), el usuario pierde, se procede con la simulación del resto de la partida, para mostrar posteriormente el resultado de dicha simulación. A continuación se inicia el minijuego, tras el cual finaliza la partida.

Si por el contrario gana la ronda (no final), se inicia el minijuego y se procede con la siguiente ronda.