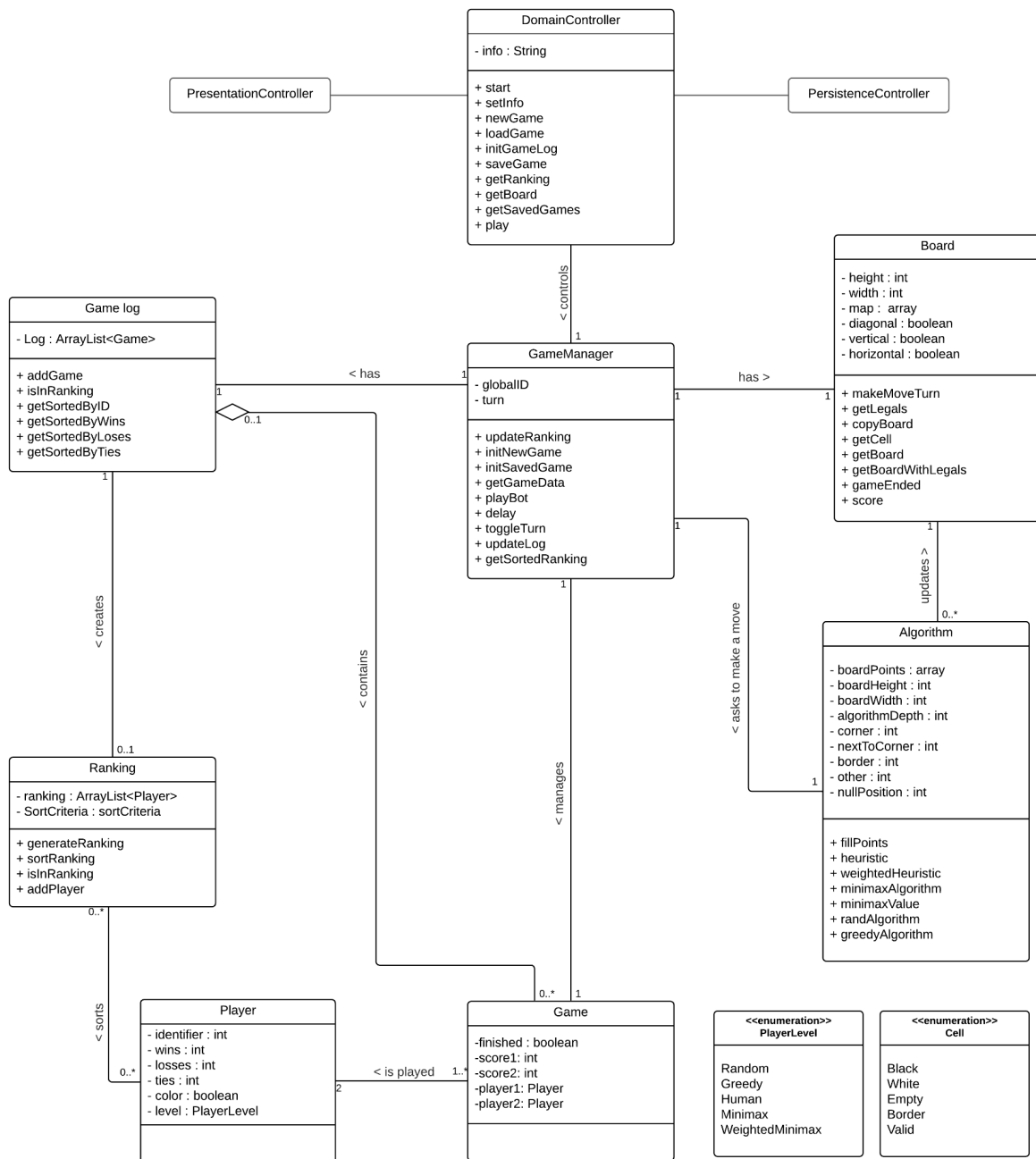
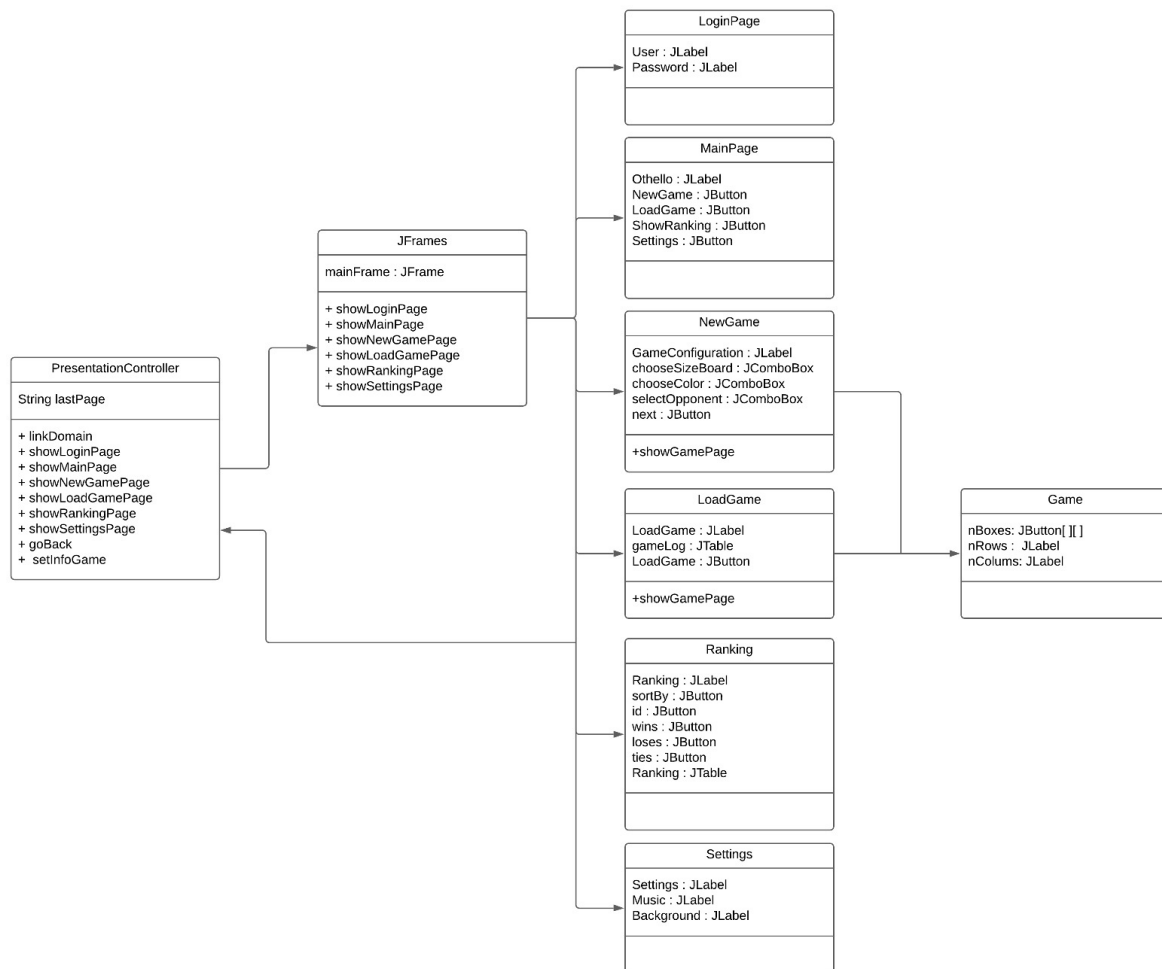


1. Diagrames de classes UML

1.1 Domini i controladors del domini



1.2 Vistes i controladors de presentació



La nostre capa de presentació constarà d'un únic controlador que serà l'encarregat d'anar canviant entre les diferents vistes:

MainPage: Es mostraran quatre botons que dirigiran a les corresponents vistes: new game, load game, show ranking, login i settings.

NewGame: Es donarà la opció d'escollir el tipus de taulell, les regles del joc i els tipus i color de jugador.

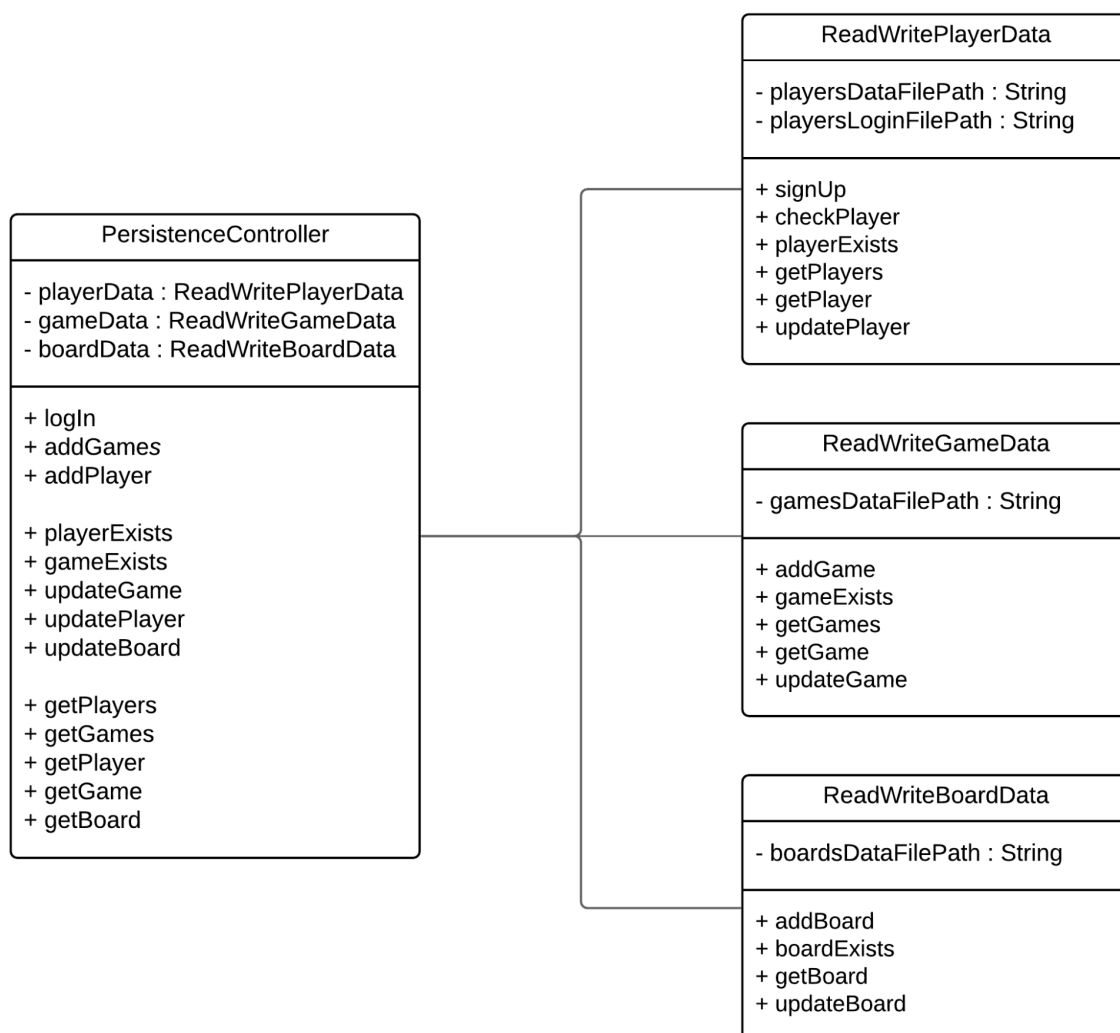
LoadGame: Es mostraran els games que es puguin carregar i donarà l'opció a carregar-los.

Game: Aquesta és la vista on es jugarà la partida. Compta amb un array de botons per a representar el taulell i els discos que hi posin els jugadors.

Ranking: Es mostrarà una llista amb els jugadors i un botó per a seleccionar l'ordre.

Settings: Es mostraran els paràmetres de configuració d'activar música i canviar de fons. Aquesta era una funcionalitat addicional que creiem útil i que seria interessant per a implementacions futures, però que no s'ha pogut implementar per falta de temps.

1.3 Gestors de disc



Persistence Controller dona nom a la classe on es centra tota la entrada-sortida de disc del nostre joc. Mitjançant aquest controlador podrem accedir a les dades guardades a disc, modificar-les i afegir-ne de noves. Tenint en compte les dades que cal guardar, hem decidit crear tres subcontroladors que són qui realment farà l'accés a disc, un per les dades dels usuaris (*ReadWritePlayerData*), un pels jocs (*ReadWriteGameData*) i un altre pels taulells d'aquests jocs (*ReadWriteBoardData*).

Aquests gestors, fent ús d'arxius de text `.txt`, fan la funció de base de dades. D'igual forma que aquestes, funcionen mitjançant identificadors (*primary key*) de cada dada a guardar per tal de no repetir dades i fer consistent el sistema.