

Buscamines

Arquitectura de Software

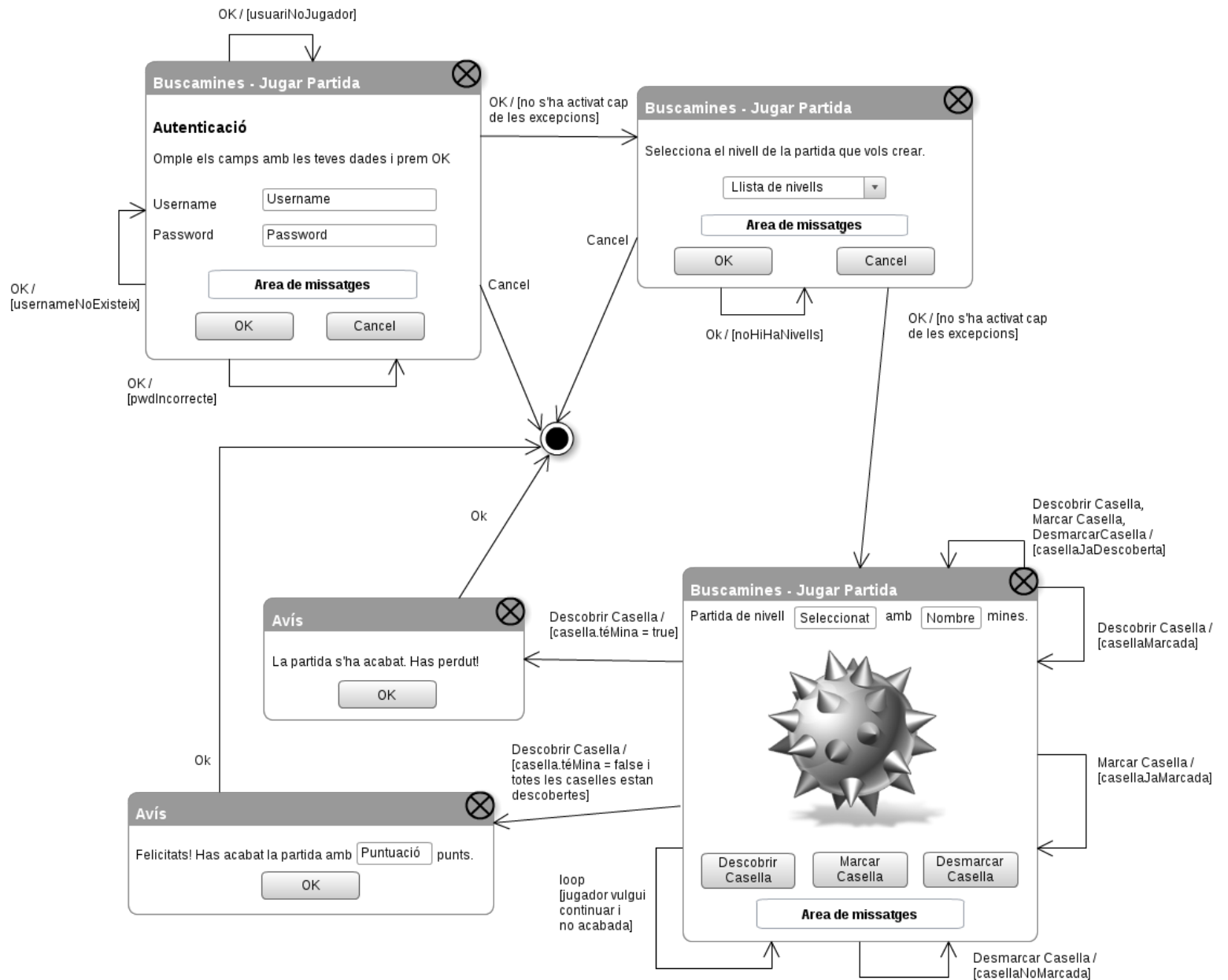
2n Lliurament

QT14-15

Grup 13

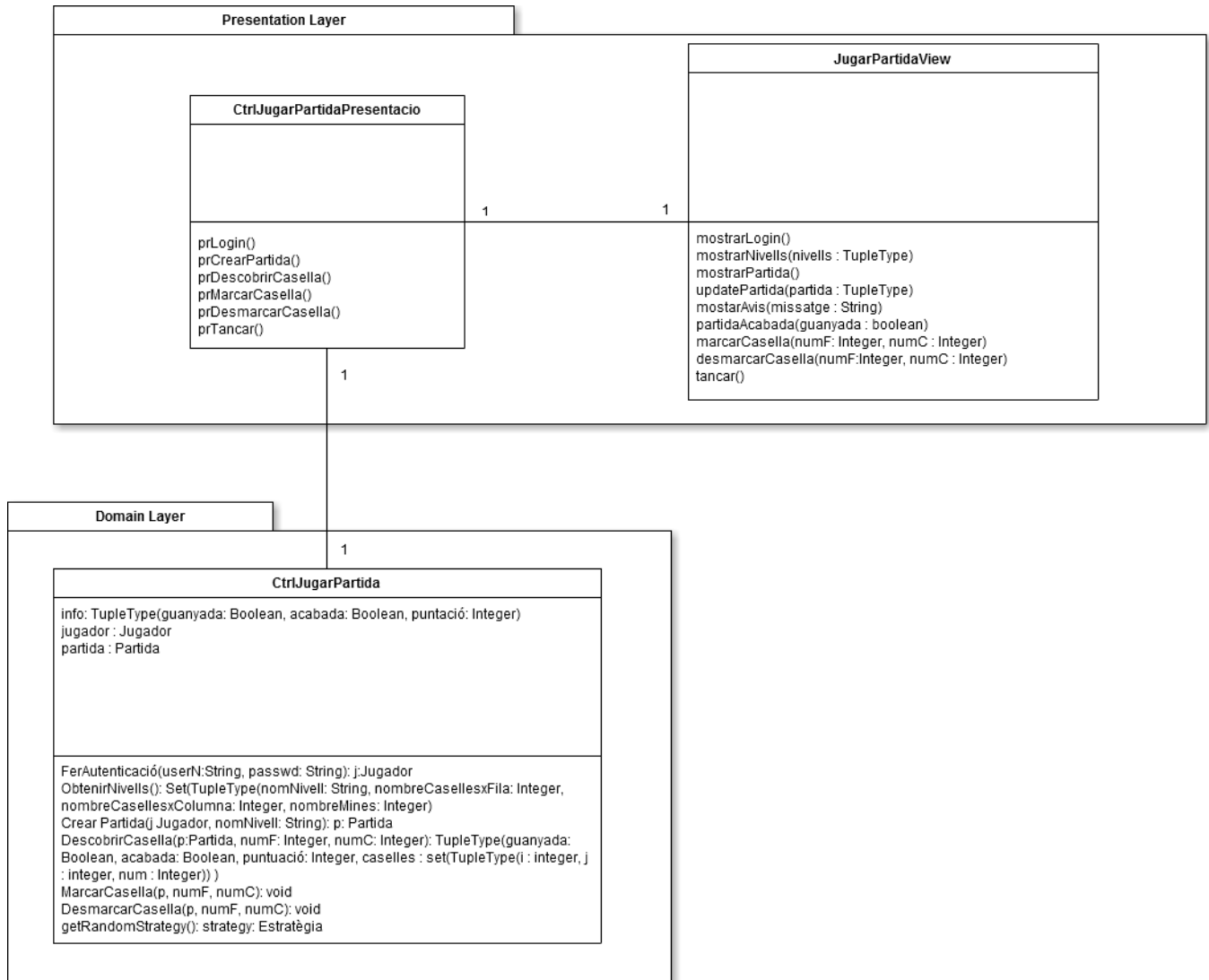
**Hector Gutierrez
Alex Morral
Albert Navarro
Riogemm Panopio**

1.- Mapa navegacional del cas d'ús Jugar partida.



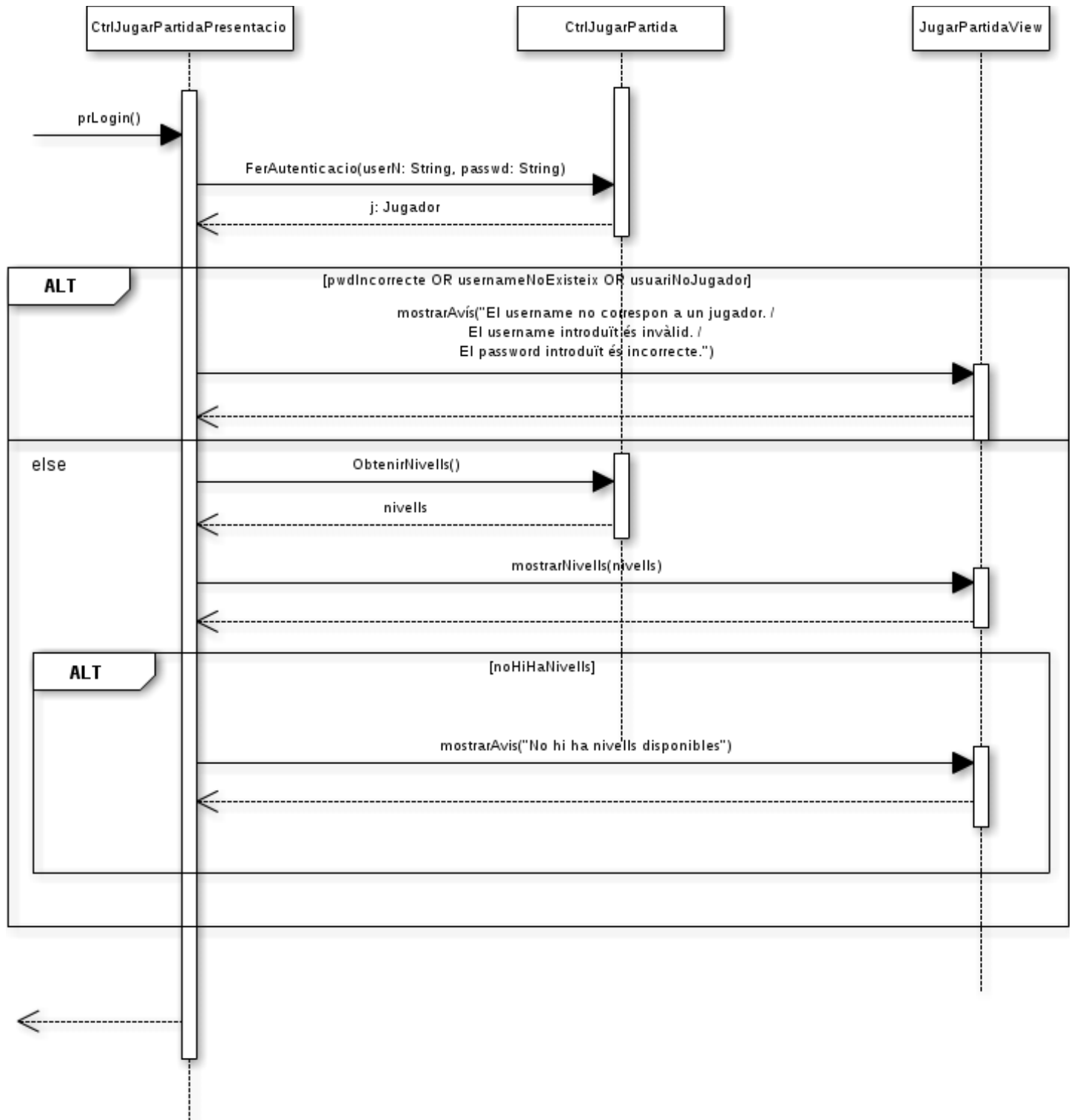
2.- Diagrama de classes de la capa de presentació i de la capa de domini del cas d'ús (a la capa de domini només cal que definiu els controladors de cas d'ús).

Ens hem adonat de que necessitem saber quines caselles s'han descobert així que hem afegit un set de retorn que conté un TupleType amb les coordenades de la casella i el seu numero.

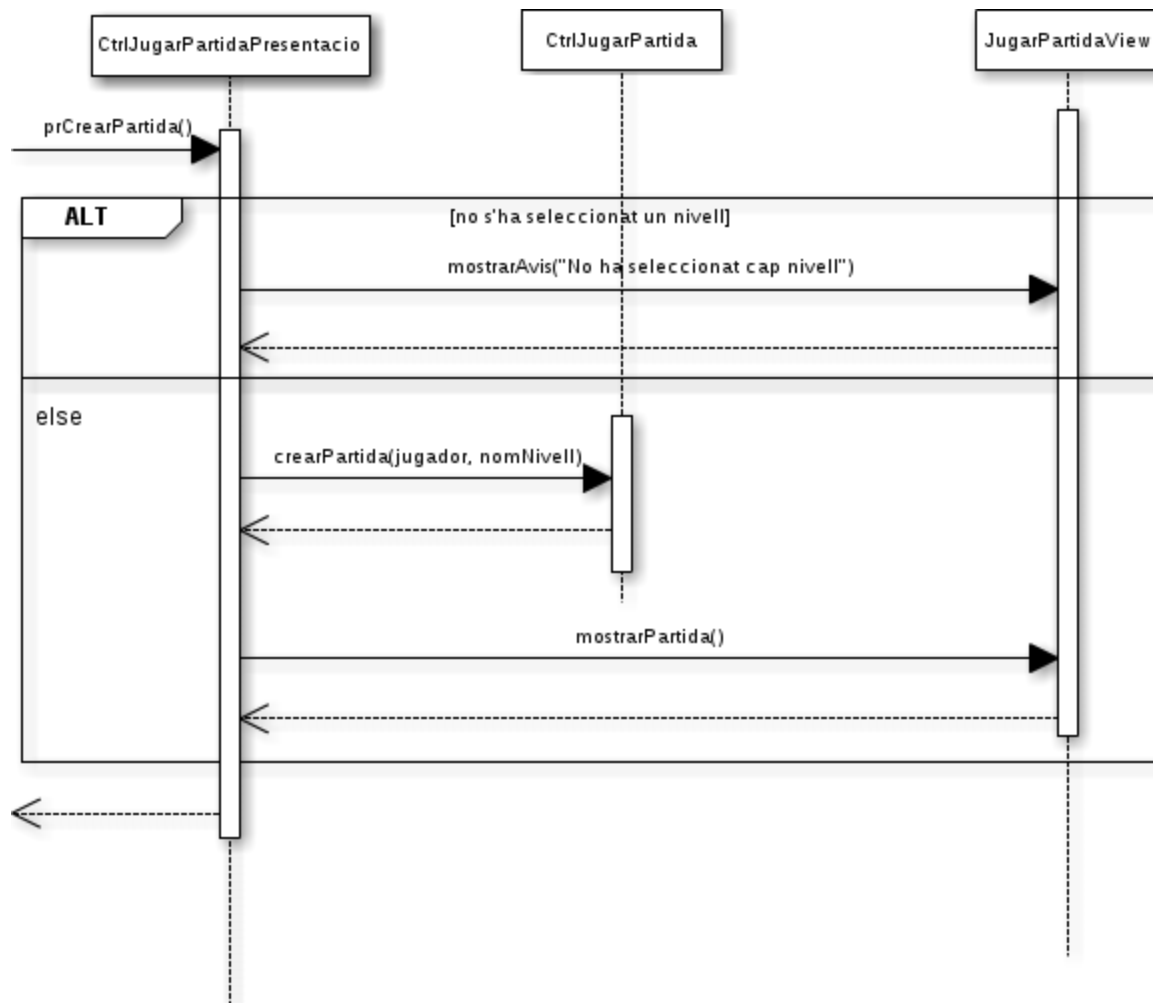


3.- Diagrames de seqüència de les operacions de la capa de presentació.

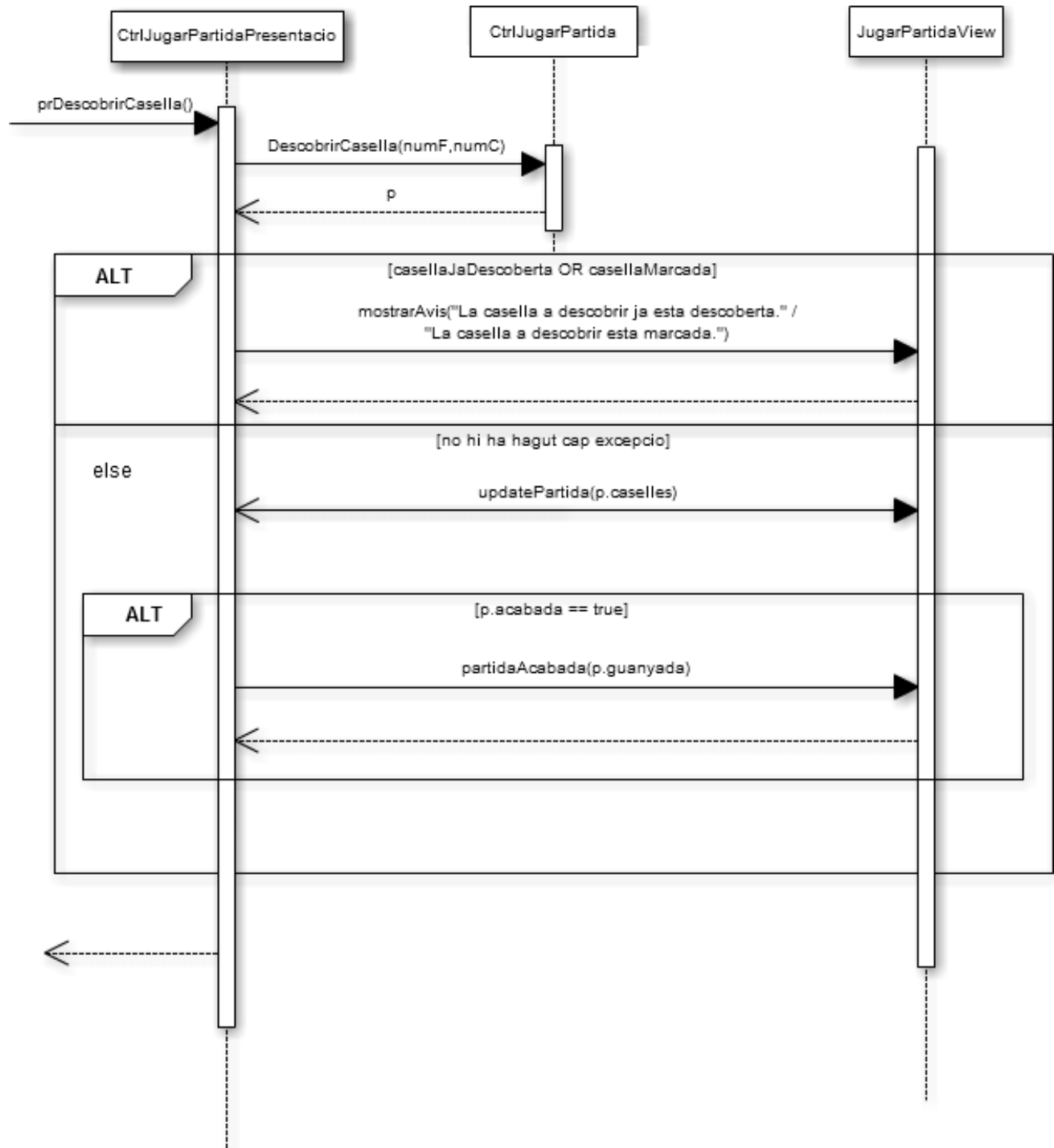
prLogin():



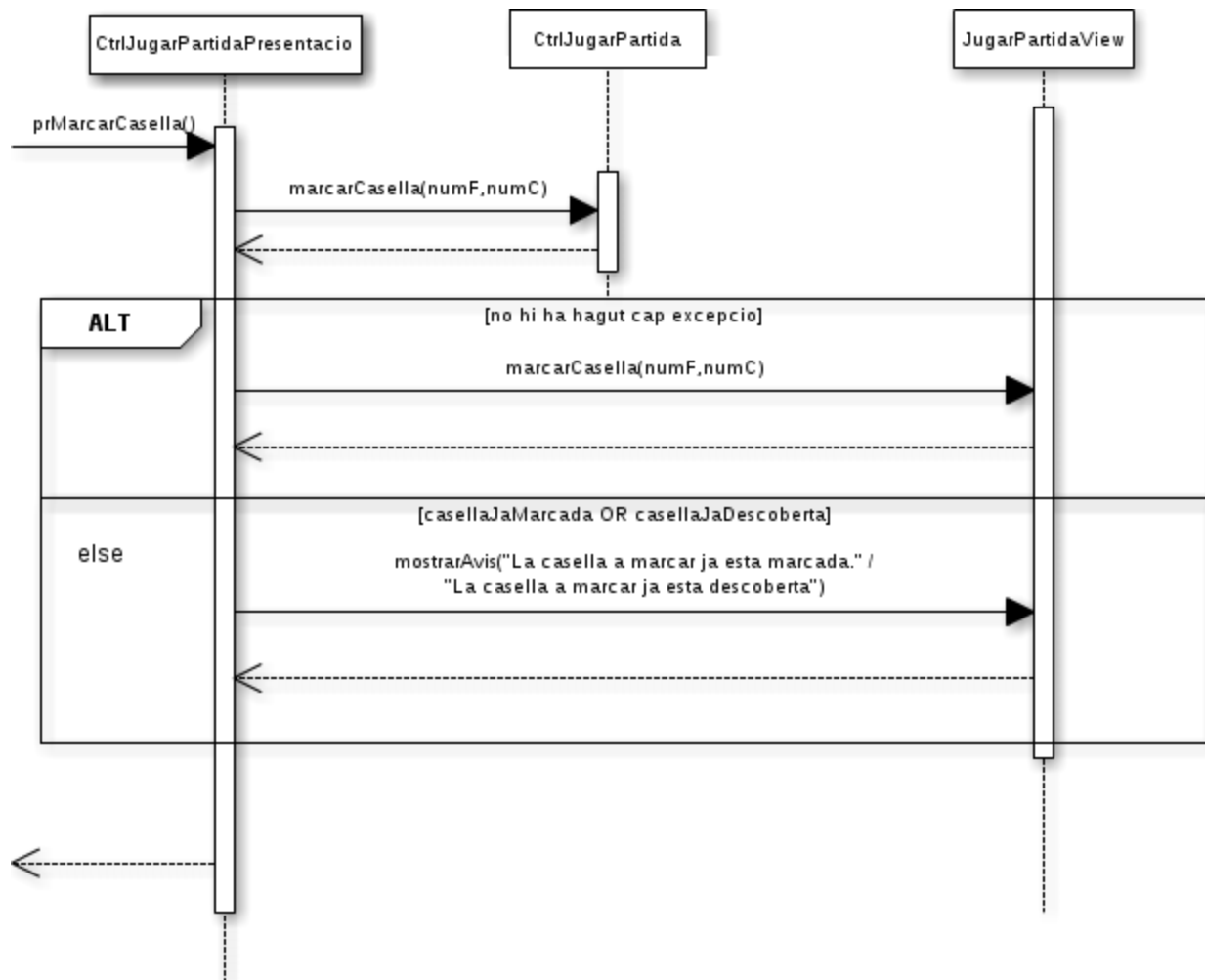
prCrearPartida():



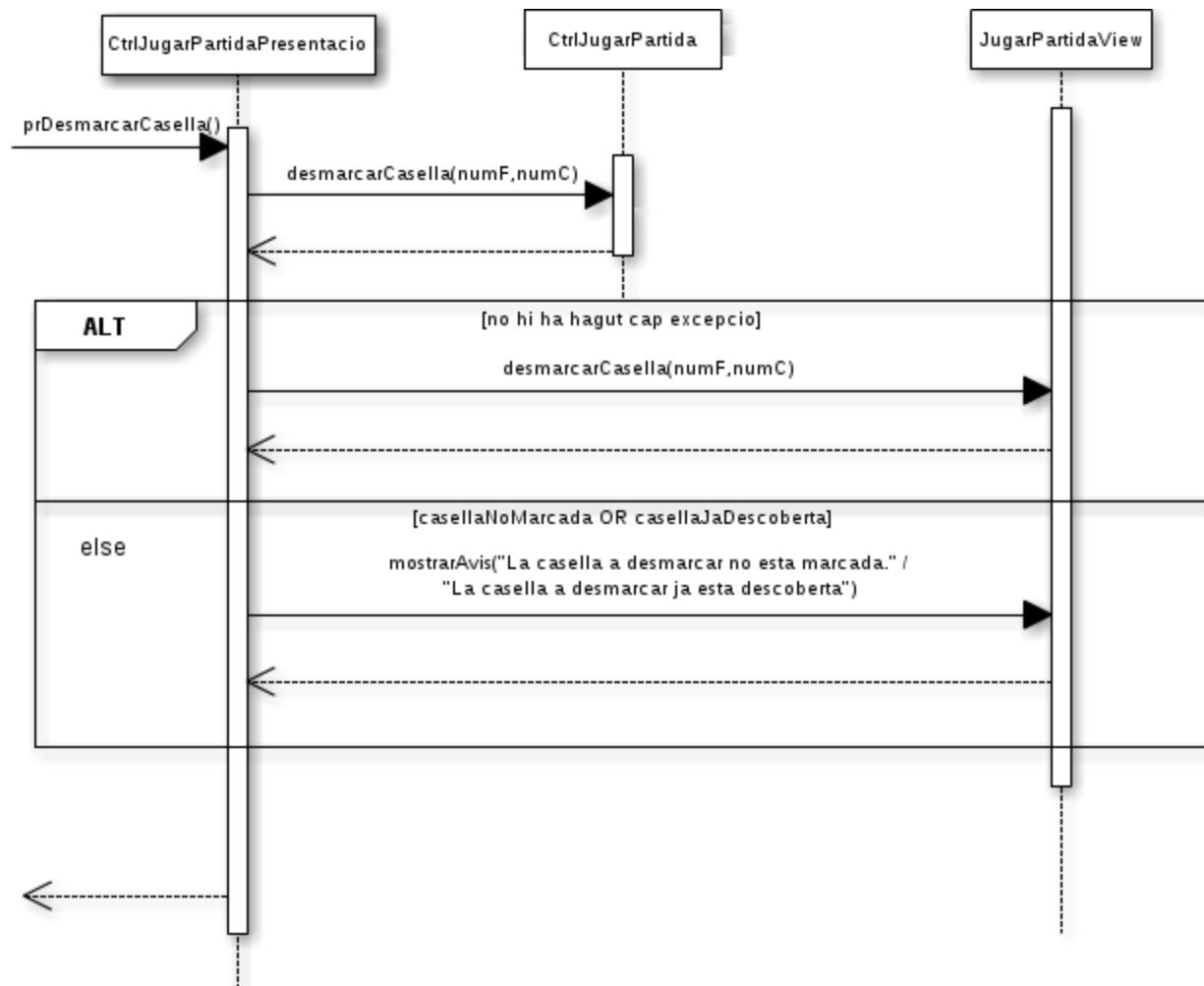
prDescobrirCasella():



prMarcarCasella():



prDesmarcarCasella():



prTancar():

