

## Validación del modelo

Las siguientes preguntas son una guía que nos permite validar la completitud y robustez de nuestra propuesta del modelo del dominio. Si el modelo NO puede responder a una pregunta lógica sobre el juego, significa que le falta información (un atributo), una conexión (una relación) o una capacidad (un método). Haga sus propias preguntas repasando el planteamiento del problema y los flujos de los casos de uso.

¿Puedo representar el estado "esperando a que ambos jugadores confirmen su tablero"?

¿Cómo sé cuántas naves de cada tipo (por ejemplo, 2 Cruceros, 4 Submarinos) le quedan por colocar a un jugador?

¿Se puede verificar si un jugador ha colocado la cantidad exacta y el tipo correcto de naves que las reglas exigen?

¿Cómo se asegura el modelo de que una nave se coloca completamente dentro de los límites del tablero? (por ejemplo, evitar colocar un portaaviones en la columna 9 en horizontal)

¿Cómo puedo verificar que una nave que se intenta colocar no está pegada a otra ya existente (en casillas adyacentes, incluyendo diagonales)?

¿El modelo puede determinar si ambos jugadores ya han confirmado su tablero para poder iniciar la partida?

¿Cómo puedo saber si un jugador está intentando disparar a una coordenada en la que ya había disparado antes?

Si una nave es impactada, ¿Cómo sabe el sistema si ese impacto ha provocado que la nave se hunda por completo?

Cuando un disparo resulta en "Impacto", ¿qué clase y atributo permiten saber que el jugador actual debe mantener el turno?

¿Cómo determina el modelo que un jugador ha ganado la partida?

¿Puedo generar el marcador del juego en cualquier momento (por ejemplo, 1 Submarino Avariado, 2 Hundidos, 1 Intacto)?

Si un jugador abandona, ¿tengo forma de asignar la victoria al otro jugador inmediatamente, sin importar el estado de las naves?