

Trabajo Práctico Casino OnLine

Arquitectura Conceptual de la Aplicación

Contenido

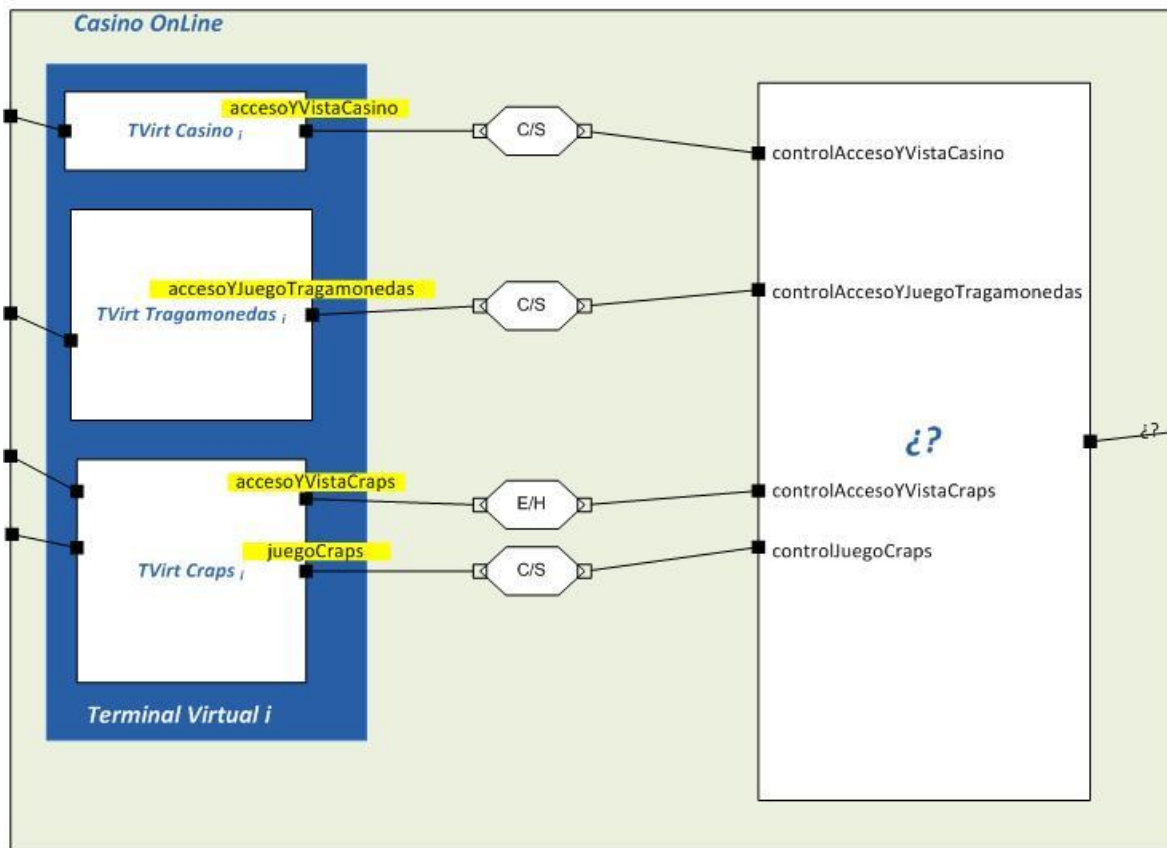
1	Arquitectura Conceptual de la Aplicación	2
2	Protocolos	4
2.1	Componente TVirt Casino _i	5
2.1.1	Port accesoYVistaCasino _i	5
2.2	Componente TVirt Tragamonedas _i	12
2.2.1	Port accesoYJuegoTragamonedas _i	12
2.3	Componente TVirt Craps _i	19
2.3.1	Port accesoYVistaCraps _i	19
2.3.2	Port juegoCraps _i	24
3	Historial de cambios	29

1 Arquitectura Conceptual de la Aplicación

A continuación se muestra la arquitectura conceptual de la aplicación propuesta por Nosmamamus (luego del pedido de simplificación realizado), representada por una vista de componentes y conectores de alto nivel de abstracción.

Esto que se presenta es una base de trabajo para cada grupo, quedando a criterio de los mismos realizarle variaciones o ajustes que se adapten al diseño encarado, con la debida justificación. La arquitectura conceptual que resulte y las justificaciones correspondientes de las modificaciones a esta propuesta deberán figurar en el informe 2 del TP.

Arquitectura Conceptual de la Aplicación



La componente "terminal virtual" tiene funcionalidades básicas que permiten la interacción de un usuario final con el casino. La lógica de negocios está dentro de la componente "¿?", la que se encargará de todas las validaciones que sean necesarias para garantizar que la aplicación funcione de la manera especificada. La componente "¿?" se encargará también de la interacción con los

usuarios administradores. Para definir la arquitectura de “¿?” cada grupo podrá tomar como referencia la arquitectura conceptual propuesta para por Nosmamamus.

La componente “terminal virtual” y la componente “¿?” interactuarán a respetando los protocolos especificados en el presente documento.

Como criterio general de la interacción entre las dos grandes componentes presentadas, la componente “¿?” funciona en forma reactiva a los pedidos desde las terminales virtuales. Esto es válido para todos los conectores cliente /servidor (C/S).

Sin embargo, para el caso del juego craps este tipo de conectores no permitía adaptarse a las necesidades, por lo que se recurrió también a un conector event/handler (E/H) para permitir que la terminal virtual sea notificada de todos los cambios de estado ocurran en la mesa de craps en la que se está jugando.

2 Protocolos

La comunicación entre las distintas componentes del diagrama anterior se realizará mediante archivos xml y una carpeta compartida (o también podrá ser vía sockets si el grupo así lo determina)

La carpeta será exclusiva de cada servidor, y la ubicación de la misma debe ser configurable en la aplicación.

¿Cuál es la idea subyacente en estos protocolos?

- Cualquier persona puede ingresar al casino a través de la componente “terminal virtual”, ya sea cliente o no. Sólo los clientes pueden entrar en “modo jugador”, en tanto que los no clientes sólo pueden hacerlo en “modo observador”.
- Mientras alguien está dentro del casino, puede pedir en cualquier momento al casino que le muestre el estado en ese momento, pedido que será respondido por el casino.
- Cualquiera que está dentro del casino en “modo jugador” puede ingresar a una mesa de un juego.
- Mientras está dentro de una mesa tragamonedas, el jugador realiza las apuestas y los tiros. Como parte de la respuesta de cada pedido, el casino muestra el estado detallado de la mesa en cuestión.
- Mientras está dentro de una mesa craps:
 - la componente “terminal virtual” va recibiendo periódicamente mensajes del casino mostrando el estado de la mesa en cuestión.
 - Mientras está en la mesa también puede realizar las apuestas y los tiros.

A continuación se describen los protocolos de cada port de los componentes de una Terminal Virtual, así como los formatos de los respectivos archivos de comunicación.

En los grafos dirigidos se utilizó una convención de notación para ayudar a comprender mejor el protocolo: Los nodos y transiciones en color verde corresponde a lo que se podría ver como el comportamiento esperado en el curso normal. Los que están en color rojo corresponden a situaciones de error detectadas sobre la solicitud realizada. Las que están en gris oscuro corresponden a situaciones que, si bien son válidas, no corresponden al comportamiento habitual. Independientemente de los colores, **todos** los nodos y transiciones tienen igual importancia.

2.1 Componente TVirt Casino_i

2.1.1 Port accesoYVistaCasino_i

2.1.1.1 Descripción

Este protocolo corresponde a un port de un componente Cliente de un Conector Cliente/Servidor.

Se usa para que un cliente entre y salga del casino, y pueda pedir y recibir la información del estado del casino mientras está adentro del mismo.

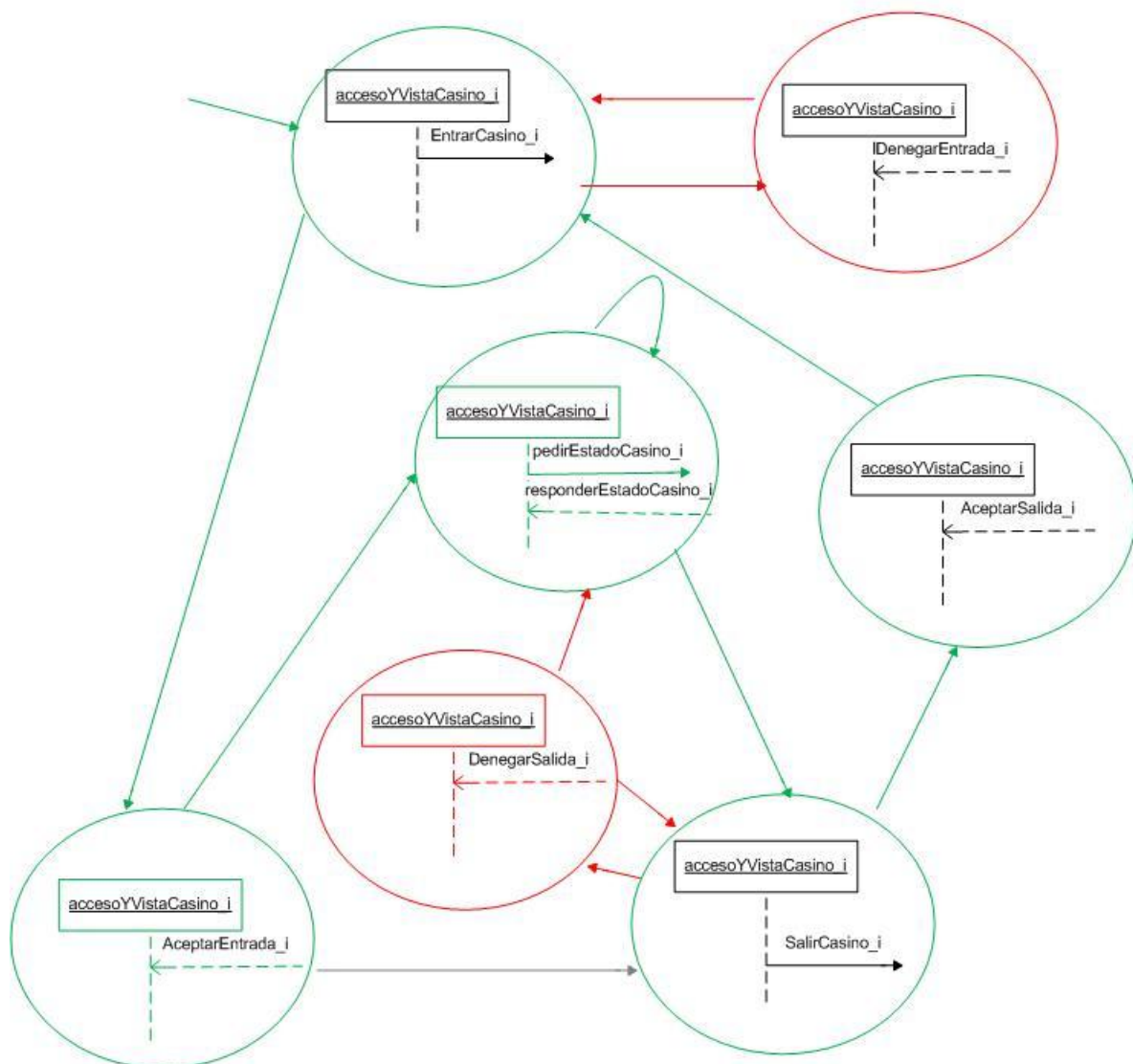
En el mensaje de entrada va el nombre del usuario que quiere ingresar, que puede ser un cliente del casino (de la lista que confecciona marketing) o no, y el modo en que se quiere ingresar (modo observador o modo jugador). Sólo los clientes registrados pueden ser aceptados en “modo jugador” por el servidor.

Notar que este protocolo no garantiza que un cliente del casino no intente entrar desde dos terminales virtuales diferentes.

2.1.1.2 Diagrama

Protocolo port accesoYVistaCasino_i

accesoYVistaCasino_i



2.1.1.3 Archivos de comunicación

- **entrarCasino_i**
 - **Nombre del archivo:** entradaCasinoXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaCasino vTerm="id terminal virtual "
                usuario="nombre del usuario">
    <modoAcceso>"jugador" | "observador"</modoAcceso>
</entradaCasino>
```
- **aceptarEntrada_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaEntradaCasinoXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaCasino vTerm="id terminal virtual "
                usuario="nombre del usuario">
    <aceptado>si</aceptado>
    <modoAcceso>"jugador" | "observador"</modoAcceso>
    <saldo>"saldo del jugador" (si modoAcceso=observador está vacío) </saldo>
    <descripcion>"descripcion de la respuesta o vacío</descripcion>
</entradaCasino>
```
- **denegarEntrada_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaEntradaCasinoXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaCasino vTerm="id terminal virtual "
                usuario="nombre del usuario">
    <aceptado>no</aceptado>
    <modoAcceso></modoAcceso>
    <saldo></saldo>
    <descripcion>"motivo de la denegacion del ingreso"</descripcion>
</entradaCasino>
```

- **salirCasino_i**
 - **Nombre del archivo:** SalidaCasinoXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<salidaCasino vTerm="id terminal virtual "
              usuario="nombre del usuario">
</salidaCasino>
```
- **aceptarSalida_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaSalidaCasinoXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<salidaCasino vTerm="id terminal virtual "
              usuario="nombre del usuario">
    <aceptado>no</aceptado>
    <descripcion>"motivo de la denegacion de la salida"</descripcion>
</salidaCasino>
```
- **denegarSalida_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaSalidaCasinoXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<salidaCasino vTerm="id terminal virtual "
              usuario="nombre del usuario">
    <aceptado>si</aceptado>
    <descripcion>"descripcion de la respuesta o vacío"</descripcion>
</salidaCasino>
```


- **pedirEstadoCasino_i**

- **Nombre del archivo:** pedidoEstadoCasinoXXXXXX.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
- **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<estadoCasino vTerm="id terminal virtual "
              usuario="nombre del usuario">
</estadoCasino>
```

- **responderEstadoCasino_i**

- **Nombre del archivo:** respuestaEstadoCasinoXXXXXX
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
- **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<estadoCasino vTerm="id terminal virtual "
              usuario="nombre del usuario">
  <jugadores>
    <jugador nombre="nombre del usuario jugador">
    </jugador>
    ...
  </jugadores>
  <observadores>
    <observador nombre="nombre del usuario observador"></observador>
    ...
  </observadores>
  <juegos>
    <tragamonedas>
      <pozoProgresivo>"monto del pozo progresivo de las
tragamonedas" </pozoProgresivo>
      <mesasTragamonedas>
        <mesaTragamonedas id="id del tragamonedas">
          <jugador>nombre del jugador en la
mesa</jugador>
          <ultimoTiro>
            <tirador>nombre del jugador que
efectuó el ultimo tiro</tirador>
            <resultado>
              <rueda1>"cereza" o "bar
simple" o "bar doble" o "bar triple" o "dinosaurio"</rueda1>
```

```

<rueda2>"cereza" o "bar
simple" o "bar doble" o "bar triple" o "dinosaurio"</rueda2>
<rueda3>"cereza" o "bar
simple" o "bar doble" o "bar triple" o "dinosaurio"</rueda3>
</resultado>
</ultimoTiro>
</mesaTragamonedas>
...
</mesasTragamonedas>
</tragamonedas>
<craps>
<mesasCraps>
<mesaCraps id="id de mesa craps">
<jugadores>
<jugador>nombre de un jugador en la
mesa</jugador>
....
</jugadores>
<proximoTiro>
<tirador>"nombre del jugador con el
turno" (si no ningún próximo tirador, el tag
estará vacío)
</tirador>
<tiroSalida>"Si" o "No", según sea o no
 tiro de salida (si no hay próximo tirador, el tag
estará vacío)
</tiroSalida>
<punto>"valor del punto establecido
en el tiro de salida" (si es punto de salida o no
hay próximo tirador, el tag estará vacío)
</punto>
</proximoTiro>

<ultimoTiro>
<tirador> nombre del jugador que
efectuó el ultimo tiro </tirador>

<resultado></resultado>
</ultimoTiro>
</mesaCraps>
...
</mesasCraps>
</craps>

```

```
</juegos>
<pozosCasino>
  <pozoFeliz>"monto del pozo feliz"</pozoFeliz>
</pozosCasino>
</estadoCasino>
```

En caso de que no corresponda enviar información del casino, el tag estadoCasino de la respuesta estará vacío.

2.2 Componente TVirt Tragamonedas_i

2.2.1 Port accesoYJuegoTragamonedas_i

2.2.1.1 Descripción

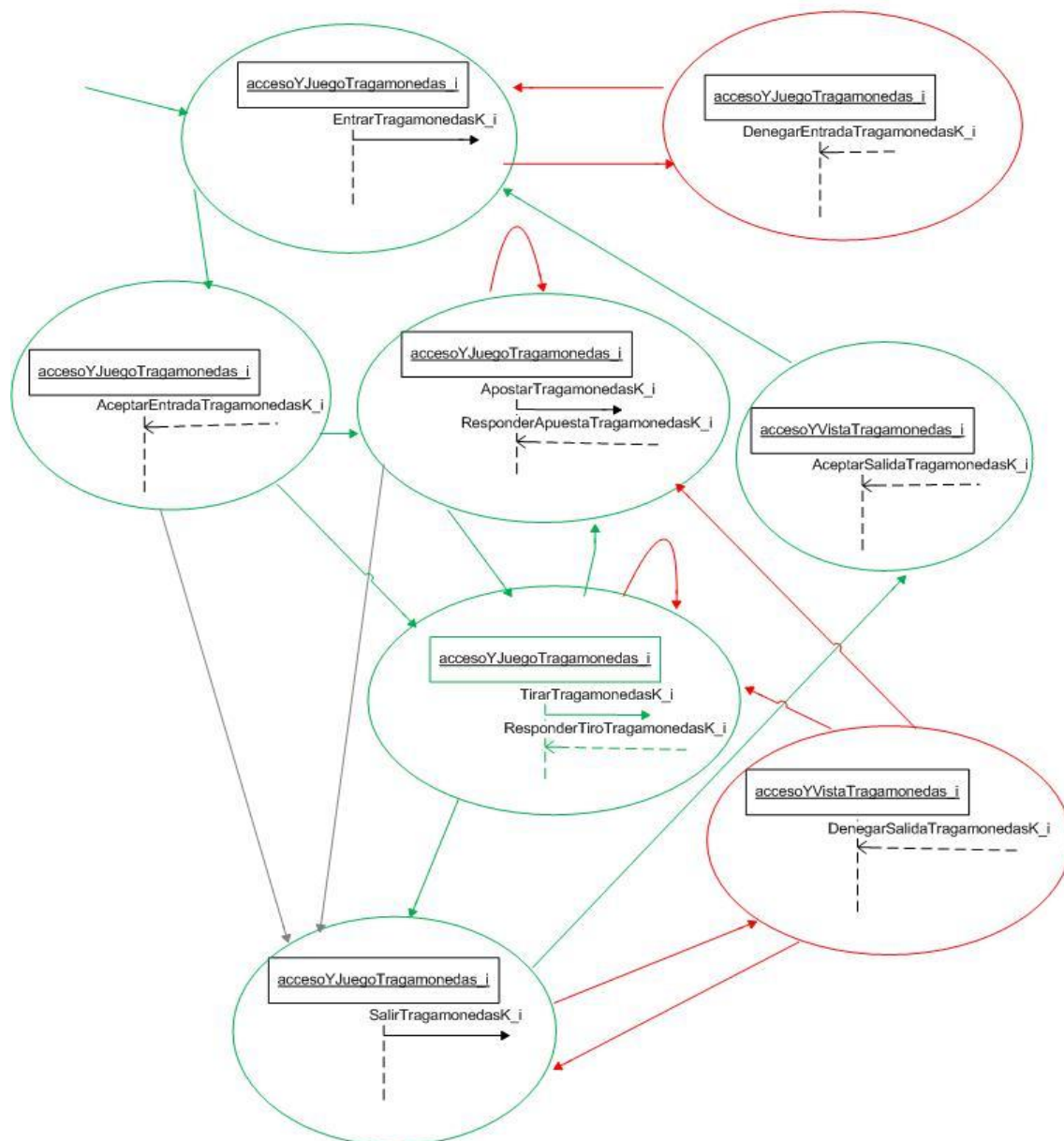
Este protocolo corresponde a un port de un componente cliente de un Cliente/Servidor.

Se usa para que un cliente entre y salga de una máquina tragamonedas (la k-ésima máquina), y para que realice las apuestas y los tiros, recibiendo adicionalmente en la respuesta a cada acción la información del estado de la mesa k del tragamonedas.

De acuerdo al protocolo hay K máquinas tragamonedas a las que podría ingresar. El servidor no debería aceptarlo si ya está en otra mesa o si no está adentro del casino en “modo jugador”.

Este protocolo no garantiza que un cliente no intente entrar a más de una máquina tragamonedas.

Protocolo port AccesoYJuegoTragamonedas ;

AJTragamonedas_k_i

2.2.1.3 Archivos de comunicación

- **entrarTragamonedasK_i**
 - **Nombre del archivo:** entradaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                        usuario="nombre del usuario"
                        mesa="" >
</entradaTragamonedas>
```
- **aceptarEntradaTragamonedasK_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaEntradaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                        usuario="nombre del usuario"
                        mesa="id de la mesa en la que ingreso" >
    <aceptado>si</aceptado>
    <descripcion>"descripcion de la respuesta o vacío</descripcion>
</entradaTragamonedas>
```
- **denegarEntradaTragamonedasK_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaEntradaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                        usuario="nombre del usuario"
                        mesa="" >
    <aceptado>no</aceptado>
    <descripcion>"motivo de la denegación del ingreso"</descripcion>
</entradaTragamonedas>
```

- **salirTragamonedasK_i**
 - **Nombre del archivo:** salidaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<salidaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                    usuario="nombre del usuario"
                    mesa="id de la mesa a salir">
</salidaTragamonedas>
```
- **aceptarSalidaTragamonedasK_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaSalidaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<salidaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                    usuario="nombre del usuario"
                    mesa="id de la mesa a salir">
    <aceptado>si</aceptado>
    <descripcion>"descripcion de la respuesta o vacío"</descripcion>
</salidaTragamonedas>
```
- **denegarSalidaTragamonedasK_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaSalidaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<salidaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                    usuario="nombre del usuario"
                    mesa="id de la mesa a salir">
    <aceptado>no</aceptado>
    <descripcion>"motivo de la denegación de la salida"</descripcion>
</salidaTragamonedas>
```

- **apostarTragamonedasK_i**
 - **Nombre del archivo:** apuestaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<apuestaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                        usuario="nombre del usuario"
                        mesa="id de la mesa">
    <fichasApostadas>"cantidad de fichas apostadas"</fichasApostadas>
</apuestaTragamonedas>
```
- **responderApuestaTragamonedasK_i – caso “apuesta aceptada”**
 - **Nombre del archivo:** respuestaApuestaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<apuestaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                        usuario="nombre del usuario"
                        mesa="id de la mesa">
    <aceptado>si</aceptado>
    <montoApostado>monto </montoApostado>
    <pozoProgresivoHabilitado>"si" o "no"</pozoProgresivoHabilitado>
</apuestaTragamonedas>
```
- **responderApuestaTragamonedasK_i – caso “apuesta denegada”**
 - **Nombre del archivo:** respuestaApuestaTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<apuestaTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                        usuario="nombre del usuario"
                        mesa="id de la mesa">
    <aceptado>no</aceptado>
    <pozoProgresivoHabilitado></pozoProgresivoHabilitado>
</apuestaTragamonedas>
```


- **tirarTragamonedasK_i**

- **Nombre del archivo:** tiroTragamonedasXXYYYY.xml

- XX: número de grupo
- YYYY: número de terminal virtual

- **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<tiroTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                    usuario="nombre del usuario"
                    mesa="id de la mesa">
</tiroTragamonedas>
```

- **responderTiroTragamonedasK_i – caso “tiro aceptado”**

- **Nombre del archivo:** respuestaTiroTragamonedasXXYYYY.xml

- XX: número de grupo
- YYYY: número de terminal virtual

- **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<tiroTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                    usuario="nombre del usuario"
                    mesa="id de la mesa">
    <aceptado>si</aceptado>
    <tipoJugada>"normal" o "feliz" o "todosponen"</tipoJugada>
    <resultado>
        <rueda1>"cereza" o "bar simple" o "bar doble" o "bar triple" o
"dinosaurio"</rueda1>
        <rueda2>"cereza" o "bar simple" o "bar doble" o "bar triple" o
"dinosaurio"</rueda2>
        <rueda3>"cereza" o "bar simple" o "bar doble" o "bar triple" o
"dinosaurio"</rueda3>
    </resultado>
    <premios>
        montoPremioJugada> </montoPremioJugada>
        <montoPremioProgresivo> </montoPremioProgresivo>
        <montoPremioJugadaFeliz> </montoPremioJugadaoFeliz>
        <montoRetenidoJugadaTodosponen>
        </montoRetenidoJugadaTodosponen>
    </premios>
</tiroTragamonedas>
```

- **responderTiroTragamonedasK_i – caso “tiro denegado”**
 - **Nombre del archivo:** respuestaTiroTragamonedasXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<tiroTragamonedas vTerm="id terminal virtual "
                    usuario="nombre del usuario"
                    mesa="id de la mesa">
    <aceptado>no</aceptado>
    <resultado></resultado>
</tiroTragamonedas>
```

2.3 Componente TVirt Craps_i

2.3.1 Port accesoYVistaCraps_i

2.3.1.1 Descripción

Este protocolo corresponde a un port de un componente suscriptor de un Event/Handler.

Se usa para que un cliente entre y salga de una mesa de craps (la k-ésima mesa), recibiendo la información del estado de la mesa k del tragamonedas mientras está adentro de la misma.

Hay K eventos a los que se puede suscribir, cada uno corresponde al estado detallado de una mesa, aunque en cada momento sólo debería estar habilitado a suscribirse a uno solo (el de la mesa en que ingresó).

El servidor no debería aceptarlo si ya está en otra mesa o si no está adentro del casino en “modo jugador”.

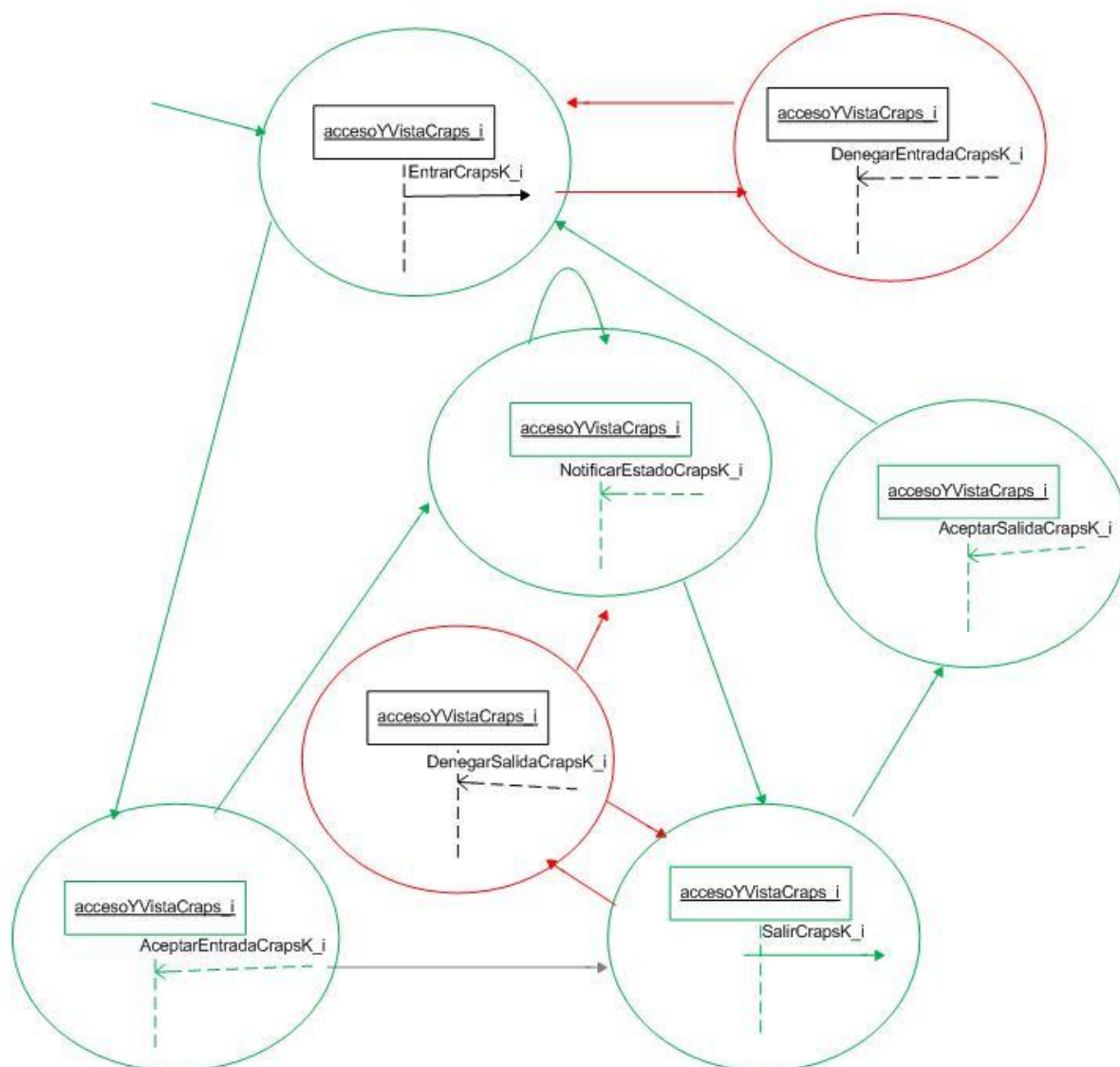
Notar que este protocolo no garantiza que un cliente no intente entrar a más de una máquina craps.

2.3.1.2 Diagrama

Protocolo port AccesoYVistaCraps_i

port AccesoYVistaCraps_i = AVCraps_1_i || ... || AVCraps_MaxCantMesas_i

AVCraps_k_i



2.3.1.3 Archivos de comunicación

- **entrarCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** entradaCrapsXXXXXX.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaCraps vTerm="id terminal virtual "
                usuario="nombre del usuario"
                mesa="id de la mesa a ingresar o string nulo (para crear mesa)" >
</entradaCraps>
```
- **aceptarEntradaCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaEntradaCrapsXXXXXX.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaCraps vTerm="id terminal virtual "
                usuario="nombre del usuario"
                mesa="id de la mesa en la que ingreso" >
    <aceptado>si</aceptado>
    <descripcion>"descripcion de la respuesta o vacío"</descripcion>
</entradaCasino>
```
- **denegarEntradaCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaEntradaCrapsXXXXXX.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaCraps vTerm="id terminal virtual "
                usuario="nombre del usuario"
                mesa="id de la mesa solicitada" >
    <aceptado>no</aceptado>
    <descripcion>"motivo de la denegacion del ingreso"</descripcion>
</entradaCraps>
```

- **salirCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** salidaCrapsXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<salidaCraps vTerm="id terminal virtual "
            usuario="nombre del usuario"
            mesa="id de la mesa a salir">
</salidaCraps>
```
- **aceptarSalidaCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaSalidaCrapsXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaCraps vTerm="id terminal virtual "
            usuario="nombre del usuario"
            mesa="id de la mesa" >
    <aceptado>si</aceptado>
    <descripcion>"descripcion de la respuesta o vacío"</descripcion>
</entradaCasino>
```
- **denegarSalidaCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** respuestaSalidaCrapsXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<entradaCraps vTerm="id terminal virtual "
            usuario="nombre del usuario"
            mesa="id de la mesa" >
    <aceptado>no</aceptado>
    <descripcion>"motivo de la denegacion de la salida"</descripcion>
</entradaCraps>
```

- **notificarEstadoCrapsK_i**

- **Nombre del archivo:** EstadoCrapsXXYYYY.xml

- XX: número de grupo
- YYYY: número de terminal virtual

- **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<estadoMesaCraps vTerm="id terminal virtual "
    usuario="nombre del usuario"
    mesa="id de la mesa">
    <jugadores></jugadores>
    <proximoTiro>
        <tirador>"nombre del jugador con el turno" (si no ningún próximo
tirador, el tag estará vacío)</tirador>
        <tiroSalida>"Si" o "No", según sea o no tiro de salida (si no hay próximo
tirador, el tag estará vacío)</tiroSalida>
        <punto>"valor del punto establecido en el tiro de salida" (si es punto de
salida o no hay próximo tirador, el tag estará vacío)</punto>
    </proximoTiro>
    <ultimoTiro>
        <tirador>nombe del tirador</tirador>
        <resultado></resultado>
        <premios>
            <premio>
                <apostador>nombre del apostador</apostador>
                <montoPremioJugada></montoPremioJugada>

<montoPremioJugadaFeliz></montoPremioJugadaoFeliz>

<montoRetenidoJugadaTodosponen ></montoRetenidoJugadaTodosponen>
            </premios>
        </ultimoTiro>
    <apuestasVigentes>
        <apuesta>
            <apostador>nombre del jugador que realizo la
apuesta</apostador>
            <opcionApuesta>
                <tipoApuesta>"pase" o "no pase" o "venir" o "no venir"
o "campo" o "a ganar" o "en contra"</tipoApuesta>
                <puntajeApostado>"puntaje de la apuesta realizada
(solo en "a ganar" o "en contra" o "venir" o "no venir") </puntajeApostado>
```

```
        </opcionApuesta>
        <valorApuesta>
            <fichaValor>
                <cantidad>"cantidad de fichas
apostadas"</cantidad>
                <valor>"valor de las fichas apostadas"</valor>
            </fichaValor>
            ...
            <fichaValor>...</fichaValor>
            ...
        </valorApuesta>
    </apuesta>
    ...
</apuestasVigentes>
</estadoMesaCraps>
```

2.3.2 Port juegoCraps:

2.3.2.1 Descripción

Este protocolo corresponde a un port de un componente Cliente de un Conector Cliente/Servidor.

Se usa para que un cliente apueste y tire en una mesa craps (la mesa en la que está).

El servidor no debería aceptar la apuesta o el tiro si no está en ninguna Mesa craps.

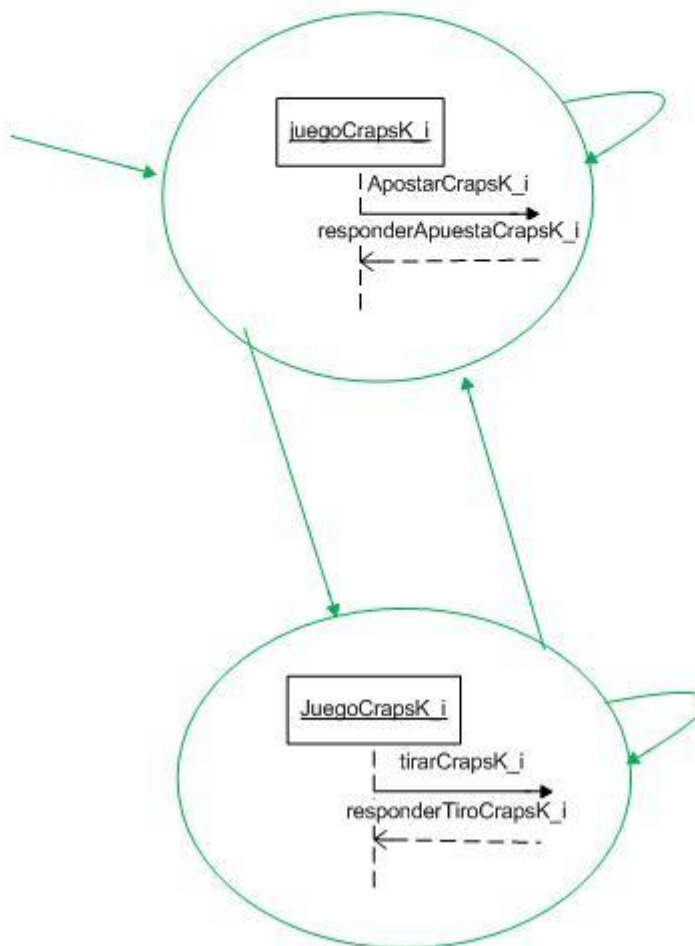
Notar que este protocolo no garantiza que un cliente no intente apostar o tirar cuando no está en una mesa craps.

2.3.2.2 Diagrama

Protocolo port juegoCraps_i

port juegoCraps_i = JuegoCraps_1_i || ... || JuegoCraps_MaxCantMesas_i

juegoCraps_{k_i}



2.3.2.3 Archivos de comunicación

- **apostarCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** apuestaCrapsXXXXXX.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<apuestaCraps vTerm="id terminal virtual "
    usuario="nombre del usuario"
    mesa="id de la mesa">
    <opcionApuesta>
        <tipoApuesta>"pase" o "no pase" o "venir" o "no venir" o "campo" o "a
ganar" o "en contra"</tipoApuesta>
        <puntajeApostado>"puntaje de la apuesta realizada (solo en "a ganar" o
"en contra")</puntajeApostado>
    </opcionApuesta>
    <valorApuesta>
        <fichaValor>
            <cantidad>"cantidad de fichas apostadas"</cantidad>
            <valor>"valor de las fichas apostadas"</valor>
        </fichaValor>
        ...
        <fichaValor>...</fichaValor>
        ...
    </valorApuesta>
</apuestaCraps>
```
- **responderApuestaCrapsK_i – caso “apuesta aceptada”**
 - **Nombre del archivo:** respuestaApuestaCrapsXXXXXX.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<apuestaCraps vTerm="id terminal virtual "
    usuario="nombre del usuario"
    mesa="id de la mesa">
    <aceptado>si</aceptado>
</apuestaCraps>
```

- **responderApuestaCrapsK_i – caso “apuesta denegada”**
 - **Nombre del archivo:** respuestaApuestaCrapsXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<apuestaCraps vTerm="id terminal virtual "
              usuario="nombre del usuario"
              mesa="id de la mesa">
  <aceptado>no</aceptado>
</apuestaCraps>
```
- **tirarCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** tiroCrapsXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<tiroCraps vTerm="id terminal virtual "
           usuario="nombre del usuario"
           mesa="id de la mesa">
</tiroCraps>
```
- **responderTiroCrapsK_i – caso “tiro aceptado”**
 - **Nombre del archivo:** respuestaTiroCrapsXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<tiroCraps vTerm="id terminal virtual "
           usuario="nombre del usuario"
           mesa="id de la mesa">
  <aceptado>si</aceptado>
  <tipoJugada>"normal" o "feliz" o "todosponen"</tipoJugada>
  <resultado>
    <dado1>"valor del dado 1(1 a 6)"</dado1>
    <dado2>"valor del dado 2 (1 a 6)"</dado2>
  </resultado>
</tiroCraps>
```

- **responderTiroCrapsK_i – caso “ tiro denegado ”**
 - **Nombre del archivo:** respuestaTiroCrapsXXYYYY.xml
 - XX: número de grupo
 - YYYY: número de terminal virtual
 - **Descripción del xml**

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<tiroCraps vTerm="id terminal virtual "
          usuario="nombre del usuario"
          mesa="id de la mesa">
  <aceptado>no</aceptado>
  <resultado></resultado>
</tiroCraps>
```

3 Historial de cambios

- v0.5 (15/06/08)
 - **Port accesoYVistaCraps – mensaje notificarEstadoCrapsK_i**
 - **Nombre del archivo:** EstadoCrapsXXXXXX.xml
 - **Se quitó tag** <montoPremioProgresivo> </montoPremioProgresivo>
 - **Se modificó tag** <turno>"nombre del jugador con el turno"</turno>
Por

```

<proximoTiro>
    <tirador>"nombre del jugador con el turno" (si no ningún próximo
    tirador, el tag estará vacío)</tirador>
    <tirosalida>"Si" o "No", según sea o no tiro de salida (si no hay próximo
    tirador, el tag estará vacío)</tirosalida>
    <punto>"valor del punto establecido en el tiro de salida" (si es punto de
    salida o no hay próximo tirador, el tag estará vacío)</punto>
</proximoTiro>

```
 - **Se modificó semántica del tag** "puntajeApostado" (dentro del tag "apuestasVigentes") para que permita representar también a las apuestas "venir" y "no venir". Quedó así:


```

<puntajeApostado>"puntaje de la apuesta realizada (solo en "a ganar" o "en
contra" o "venir" o "no venir")
</puntajeApostado>

```
 - **Port accesoYVistaCasino – mensaje responderEstadoCasino_i**
 - **Nombre del archivo:** RespuestaEstadoCasinoXXXXXX.xml
 - **Se modificó tag** <turno>"nombre del jugador con el turno"</turno> (dentro de "mesasCraps")
Por

```

<proximoTiro>
    <tirador>"nombre del jugador con el turno" (si no ningún próximo
    tirador, el tag estará vacío)</tirador>
    <tirosalida>"Si" o "No", según sea o no tiro de salida (si no hay próximo
    tirador, el tag estará vacío)</tirosalida>
    <punto>"valor del punto establecido en el tiro de salida" (si es punto de
    salida o no hay próximo tirador, el tag estará vacío)</punto>
</proximoTiro>

```