



Clases

Abreviaturas			
UAB	Universitat Autònoma de Barcelona	ES	Enginyeria del Software

Historial de Revisiones			
Version	Date	Comments	Autor
1.0	29-Abril-2019	Sprint 2	G43-2-02
2.0	12-Mayo-2019	Sprint 3	G43-2-02
3.0	26-Mayo-2019	Sprint 4	G43-2-02

Índice de contenidos

1	Introducción	3
2	Diagrama de clases	4
3	Clases	5
3.1	Clase : Jugador	5
3.1.1	Atributos	5
3.1.2	Métodos	5
3.2	Clase : Administrador	5
3.2.1	Atributos	5
3.2.2	Métodos	5
3.3	Clase : Ranking	5
3.3.1	Atributos	5
3.3.2	Métodos	5
3.4	Clase : Mapa	6
3.4.1	Atributos	6
3.4.2	Métodos	6
3.5	Clase : Sala	6
3.5.1	Atributos	6
3.5.2	Métodos	6
3.6	Clase : Partida	6
3.6.1	Atributos	6
3.6.2	Métodos	7
3.7	Clase : Sistema	7
3.7.1	Métodos	7
3.8	Clase : MenúUsuario	8
3.8.1	Métodos	8

Índice de figuras

1	Diagrama de clases	4
---	------------------------------	---

List of Tables

1 Introducción

En este documento se pretende especificar los objetos y funciones de cada una de las clases que formarán parte del programa.

De dichas clases se definirán las relaciones entre ellas con tal de poder llevar a cabo todas las interacciones necesarias para el correcto desarrollo del programa.

Figure 1: Diagrama de clases

3 Clases

3.1 Clase : Jugador

3.1.1 Atributos

1. ID : char
2. Password : char
3. Nombre : char

3.1.2 Métodos

1. Login(ID : char, Password : char) : bool
2. CrearCuenta(ID : char, Password : char) : bool
3. ModificarCuenta() : void
4. SalirJuego() : void

3.2 Clase : Administrador

3.2.1 Atributos

1. Accesos : string

3.2.2 Métodos

1. Actualizar() : void
2. GestionarCuentas() : void
3. AdministrarJuego() : void

3.3 Clase : Ranking

3.3.1 Atributos

1. Position : int
2. Nombre : char
3. Puntuacion : int

3.3.2 Métodos

1. VerRanking() : void
2. ActualizarRanking() : void

3.4 Clase : Mapa

3.4.1 Atributos

1. Sala : array

3.4.2 Métodos

1. AñadirSala() : void
2. EliminarSala() : void
3. GuardarMapa() : void

3.5 Clase : Sala

3.5.1 Atributos

1. Nombre : string
2. Descripcion : string
3. Posicion : int
4. ID: int

3.5.2 Métodos

1. MostrarPuertas() : void
2. GuardarSalas() : void
3. SetPosicion() : void

3.6 Clase : Partida

3.6.1 Atributos

1. Dificultad : int
2. Personajes: personaje
3. Mapas: mapa
4. SalaActual : Sala

3.6.2 Métodos

1. Pausa() : void
2. Play(): void
3. AñadirMapa() : void
4. EliminarMapa() : void
5. ContinuarPartida() : void
6. CrearPartida() : void
7. GuardarPartida() : void
8. EliminarPartida() : void

3.7 Clase : Sistema

3.7.1 Métodos

1. crearCuenta() : void
2. crearMapa() : void
3. crearPartida() : void
4. consultarRanking() : void
5. continuarPartida() : void
6. comprobarDispo() : void
7. eliminarPartida() : void
8. guardarPartida() : void
9. modificarCuenta() : void
10. salirJuego() : void
11. gestionarCuentas() : void
12. modificarCuenta() : void
13. modificarMapa() : void
14. modificarRanking() : void
15. enLinea() : void

3.8 Clase : MenúUsuario

3.8.1 Métodos

1. menuMovimientos() : void
2. crearCuenta() : void
3. crearMapa() : void
4. crearPartida() : void
5. consultarRanking() : void
6. continuarPartida() : void
7. comprobarDispo() : void
8. eliminarPartida() : void
9. guardarPartida() : void
10. modificarCuenta() : void
11. salirJuego() : void
12. gestionarCuentas() : void
13. modificarCuenta() : void
14. modificarMapa() : void
15. modificarRanking() : void
16. enLinea() : void