

Secuencia

Ref: GG-SL-N-UC

Versió: v2.0 Data: May 25, 2019

Pag. 1 of 22

Secuencia

Abreviaturas							
UAB	Universitat Barcelona	Autònoma	de	ES	Enginyeria del Software		

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



Ref: GG-SL-N-UC

Versió: v2.0 Data: May 25, 2019

Pag. 2 of 22

Secuencia

Índice de contenidos

1	Intr	oducción	4	
2	Seci	iencias	5	
	2.1	Administrador	5	
		2.1.1 Borrar partida de un usuario	5	
		2.1.2 Crear una cuenta	6	
		2.1.3 Crear mapa	7	
		2.1.4 Eliminar cuenta de usuario	8	
		2.1.5 Modificar datos de la cuenta	9	
		2.1.6 Modificar mapa	10	
		2.1.7 Modificar ranking	11	
		2.1.8 Ver usuarios en línea	12	
	2.2	Jugador	13	
		2.2.1 Consultar ranking	13	
		2.2.2 Continuar partida	14	
		2.2.3 Crear una cuenta	15	
		2.2.4 Eliminar partida	16	
		2.2.5 Empezar partida	17	
		2.2.6 Guardar partida	18	
		2.2.7 Hacer login	19	
		· ·	20	
		2.2.9 Modificar datos de la cuenta	21	
		2.2.10 Salir del juego	22	
		2.2.10 Sam der juego	22	
.				
lr	ıdic	e de figuras		
	1	Administrador: Borrar partida de un usuario	5	
	2	Administrador: Crear una cuenta	6	
	3	Administrador: Crear un mapa	7	
	4	Administrador: Eliminar una cuenta de usuario	8	
	5	Administrador: Modificar datos de la cuenta	9	
	6	Administrador: Modificar mapa	10	
	7	Administrador: Modificar ranking	11	
	8	Administrador: Ver jugadores en línea	12	
	9	Jugador: Consultar ranking	13	
	10	Jugador: Continuar partida	14	
	11	Jugador: Crear una cuenta		
	12	Jugador: Eliminar partida		
	13	Jugador: Eliminar partida Jugador: Empezar partida		
	14	Jugador: Guardar partida	18	
	15	Jugador: Hacer login	19	
	16	Jugador: Menú de movimientos	20	
	-0	o about 1.10mg do movimiono		



Ref : GG-SL-N-UC Versió: v2.0

Data: May 25, 2019

Secuencia

Pag. 3 of 22

17	Jugador: Modificar datos de la cuenta	21
18	Jugador: Salir del juego	22

Índice de tablas



Secuencia

Ref : GG-SL-N-UC Versió: v2.0

Data: May 25, 2019

Pag. 4 of 22

1 Introducción

En este documento se pretende mostrar el orden temporal de los mensajes de cada caso de uso que forman parte del programa.



Ref: GG-SL-N-UC

Versió: v2.0 Data: May 25, 2019

Pag. 5 of 22

Secuencia

2 Secuencias

2.1 Administrador

2.1.1 Borrar partida de un usuario

Para borrar una partida, desde el administrador se llama a la función eliminar Partida() hasta Jugador, donde se verificará si existe la partida o no, en el caso que exista la partida, la función devuelve al sistema True y en caso contrario False.

Una vez el sistema ha recibido la confirmación, si esta era False, envía un error hasta el administrador.

Diagrama de secuencia - Borrar partida de usuario Administrador InterfMenúUsuario 1 eliminarPartida() 2 eliminarPartida() 3 eliminarPartida() Comprueba que existe 4 confirmacion() la partida y devuelve True o False [NoExistePartida] 5 confirmacion() 6 error() 7 error() Administrador InterfMenúUsuario Sistema Jugador

Figure 1: Administrador: Borrar partida de un usuario



Ref: GG-SL-N-UC

Data: May 25, 2019

Pag. 6 of 22

Versió: v2.0

Secuencia

2.1.2 Crear una cuenta

Para crear una cuenta, el administrador llama a la función CrearCuenta() a la Interfície del Menú del Usuario, el cual comprobará la disponibilidad, y el Sistema realiza una Consulta a la Entidad del Jugador para comprobar si el usuario ya existe o no.

La confirmación que se envia al Sistema será True en el caso que se pueda crear la cuenta (el usuario no exista previamente) y False en el caso en el que el usuario ya esté registrado.

Si el usuario puede crearse la cuenta, el administrador llama a la función datosRegistro() a la Interfície del Menú del Usuario, y este al Sistema. El Sistema realizará el Registro hasta la Entidad del Jugador.

En el caso contrario (el administrador no puede crear la cuenta), una vez se realiza la confirmación hasta el Sistema, este envía un error hasta el Administrador, pasando por la Interfície del Menú del Usuario.

Diagrama de secuencia - Crear una cuenta Administrador InterfMenúUsuario 1 CrearCuenta() 2 comprobarDispo() 3 realizarConsulta() Comprueba que el usuario 4 confirmacion() no existe y devuelve True o False 5 datosRegistro() 6 datosRegistro() 7 realizarRegistro() [UsuarioExiste] alt 8 confirmacion() 9 error() 10 error() InterfMen'úUsuario Administrador Sistema entity_jugador

Figure 2: Administrador: Crear una cuenta



Ref: GG-SL-N-UC

Data: May 25, 2019

Pag. 7 of 22

Versió: v2.0

Secuencia

2.1.3 Crear mapa

En el caso de querer crear un mapa, el Administrador llama a la función crear Mapa hasta la Interfície del Menú del Usuario y este hasta el Sistema. Del sistema llegamos al Mapa mediante la función Añadir Sala() donde se añadirán la salas al mapa y retorna la confirmación hacia el Sistema. Si el mapa ya existe, desde el Sistema se envía un error hacia la Interfície del Menú del Usuario, y de este al Administrador.

Diagrama de secuencia - Crear mapa

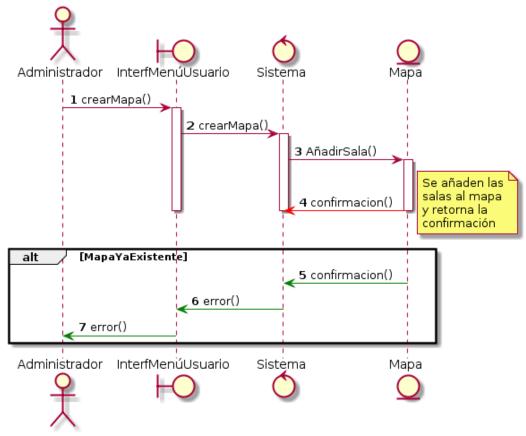


Figure 3: Administrador: Crear un mapa



Ref: GG-SL-N-UC

Versió: v2.0 Data: May 25, 2019

Pag. 8 of 22

Secuencia

2.1.4 Eliminar cuenta de usuario

Para eliminar una cuenta de usuario, del Administrador llegamos al Sistema, mediante la función gestionarCuentas a través de la Interfície del Menú del Usuario. El sistema llama a la función eliminarCuenta() llegando al Jugador, donde de comprueba si la cuenta existe o no.

A continuación, se retorna la confirmación hasta el Sistema. Si la cuenta no existe o no se tienen los permisos, se devuelve un error hacia el Administrador a través de la Interfície del Menú del Usuario.

Diagrama de secuencia - Eliminar cuenta de usuario

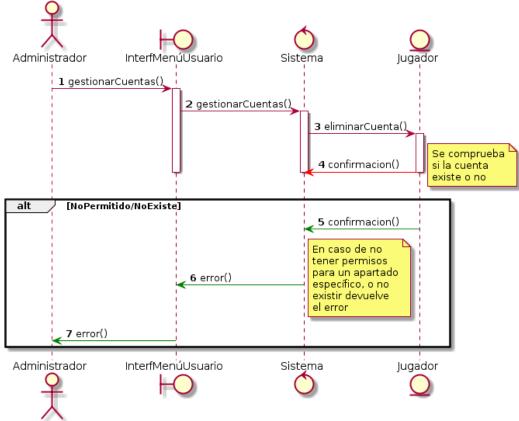


Figure 4: Administrador: Eliminar una cuenta de usuario



Ref: GG-SL-N-UC

Versió: v2.0 Data: May 25, 2019

Pag. 9 of 22

Secuencia

2.1.5 Modificar datos de la cuenta

Como vemos en el siguiente diagrama de Secuencia para modificar los datos de una cuenta, el Administrador a partir de la función modificarCuenta() llega al Jugador pasando por la Interfície del Menú del Usuario y el Sistema.

A continuación, el Sistema recoge los datos recibidos para añadirlos o sustituirlos. Posteriormente, se envía la confirmación al Sistema. En el caso que no se tengan permisos para un apartado específico el Administrador recibirá un error enviado por el Sistema pasando por la Interfície del Menú del Usuario.

Diagrama de secuencia - Modificar datos de cuenta Administrador InterfMenúUsuario 1 modificarCuenta() 2 modificarCuenta() 3 modificarCuenta() El sistema recoge los datos recibidos 4 confirmacion() y los añade sustituyendo los anteriores [NoPermitido] alt 5 confirmacion() En caso de no tener permisos 6 error() para un apartado específico, devuelve el error 7 error() Administrador InterfMenúUsuario Sistema Jugador

Figure 5: Administrador: Modificar datos de la cuenta



Modificar mapa

2.1.6

Perdidos en la ignorancia

Secuencia

Ref: GG-SL-N-UC

Versió: v2.0 Data: May 25, 2019

Pag. 10 of 22

Para modificar un mapa, el Administrador llama a la función modificarMapa() pasando per la Interfície del Menú del Usuario hasta llegar al Sistema. Este llegará hasta Mapa a través de AñadirSala().

Posteriormente, se comprueba si la sala ya estaba añadida previamente, y devuelve True o False mediante la confirmación hasta el Sistema. Si la sala no estaba añadida, el Sistema envía un error al Administrador pasando por la Interfície del Menú del Usuario.

Diagrama de secuencia - Modificar mapa Administrador InterfMenúUsuario 1 modificarMapa() 2 modificarMapa() 3 AñadirSala() Comprueba que la sala no está añadida 4 confirmacion() previamente y devuelve True o False [SalaYaAñadida] 5 confirmacion() 6 error() **7** error() Administrador InterfMenúUsuario Sistema Мара

Figure 6: Administrador: Modificar mapa



Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 11 of 22

Secuencia

2.1.7 Modificar ranking

Para modificar un ranking, el Administrador llega a la entidad Ranking mediante la función modificarRanking() pasando por la Interfície del Menú del Usuario y el Sistema.

A continuación se devuelve la confirmación hasta el Sistema. En el caso que sea posible la modificación, el Sistema enviará al Administrador los datos del Ranking, pasando por la Interfície del Menú del Usuario. Seguidamente, el Administrador llama modificarRanking() hacia la Interfície del Menú del Usuario y de esta hacia el Sistema. El Sistema insertará los Datos al Ranking.

Si la confirmación es negativa (no se tienen los permisos necesarios o no existe el ranking), el Sistema envía un error hacia el Administrador pasando por la Interfície del Menú del Usuario.

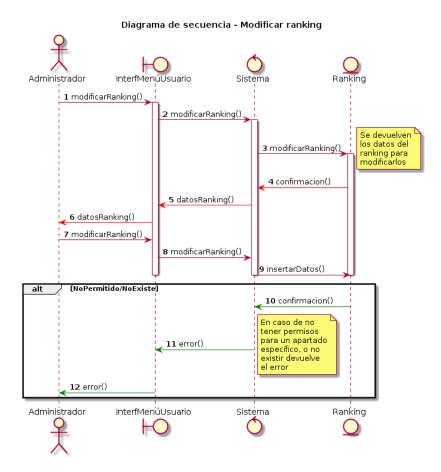


Figure 7: Administrador: Modificar ranking



Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 12 of 22

Secuencia

2.1.8 Ver usuarios en línea

En el caso de querer ver los usuarios en línea el Administrador llega hasta los Jugadores mediante la función enLinea() pasando por la Interfície del Menú del Usuario y el Sistema.

A continuación, se cuentan todos los jugadores en línea, y posteriormente, se envía la confirmación al Sistema.

Diagrama de secuencia - Ver jugadores en línea

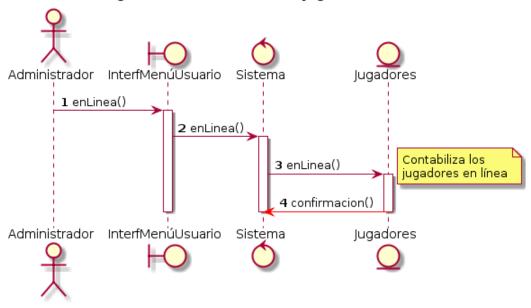


Figure 8: Administrador: Ver jugadores en línea



Secuencia

Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 13 of 22

2.2 Jugador

2.2.1 Consultar ranking

Si se quiere consultar el ranking el Jugador llama a consultar Ranking() hasta la Interfície del Menú del Usuario y de esta al Sistema. El sistema recopila todos los datos del Ranking. El ranking, le devuelve todos los datos al sistema.

Diagrama de secuencia - Consultar ranking

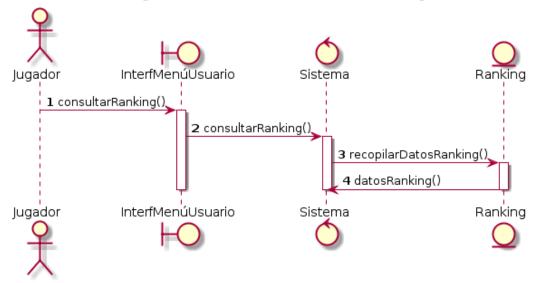


Figure 9: Jugador: Consultar ranking



Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 14 of 22

Secuencia

2.2.2 Continuar partida

El diagrama de secuencia que vemos es necesario para continuar una partida. El Jugador llama a la función continuarPartida() hasta el Sistema, pasando por la Interfície del Menú del Usuario.

A continuación, se comprueba la disponibilidad. Para finalizar, la Partida le envia los datos de la Partida al Sistema.

Diagrama de secuencia - Continuar partida

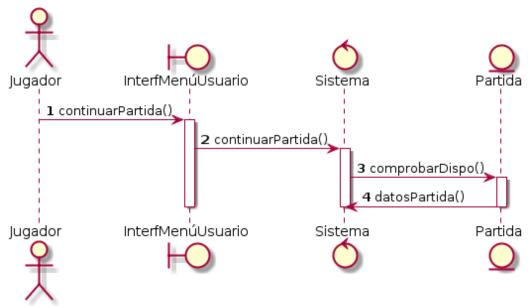


Figure 10: Jugador: Continuar partida



Secuencia

Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 15 of 22

2.2.3 Crear una cuenta

Para crear una cuenta el Jugador accede a la Interfície del Menú del Usuario a partir de la función CrearCuenta(), esta comprueba la disponibilidad al Sistema y se realiza la consulta a la Entidad del Jugador, donde se verifica si la cuenta ya existe o no, y retorna True o False al Sistema a través de la confirmación.

Si la cuenta no existe, el Jugador envía los datos del Registro hacia el Sistema a través de la Interfície del Menú del Usuario. Finalmente, el Sistema realiza el Registro.

Si la cuenta ya existía previamente, el Sistema envía un error al Jugador pasando por la Interfície del Menú del Usuario.

Diagrama de secuencia - Crear una cuenta Jugador InterfMenúUsuario 1 CrearCuenta() 2 comprobarDispo() 3 realizarConsulta() Comprueba que el usuario 4 confirmacion() no existe y devuelve True o False 5 datosRegistro() 6 datosRegistro() realizarRegistro() alt [UsuarioExiste] 8 confirmacion() 9 error() 10 error() Jugador InterfMen'úUsuario Sistema entity_jugador

Figure 11: Jugador: Crear una cuenta



Secuencia

Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 16 of 22

2.2.4 Eliminar partida

Cuando queremos eliminar una partida, el Jugador llama a la función eliminar Partida() hasta Partida, pasando por la Interfície del Menú del Usuario y el Sistema.

A continuación, se elimina y se envía una confirmación al Sistema.

Si la partida no existía, posteriormente de la confirmación, se envía un error hasta el Jugador a través de la Interfície del Menú del Usuario.

Diagrama de secuencia - Borrar partida Jugador InterfMenúUsuario 1 eliminarPartida() 2 eliminarPartida() 3 eliminarPartida() Elimina la partida 4 confirmacion() empezada y devuelve la confirmación [NoExistePartida] 5 confirmacion() 6 error() 7 error() Jugador InterfMen'úUsuario Sistema Partida

Figure 12: Jugador: Eliminar partida



Secuencia

Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 17 of 22

2.2.5 Empezar partida

A continuación se muestra el diagrama de secuencia para empezar una partida, en este caso, el Jugador accede a la función crearPartida() hasta llegar a Partida, pasando por la Interfície del Menú del Usuario y el Sistema.

Diagrama de secuencia - Empezar partida

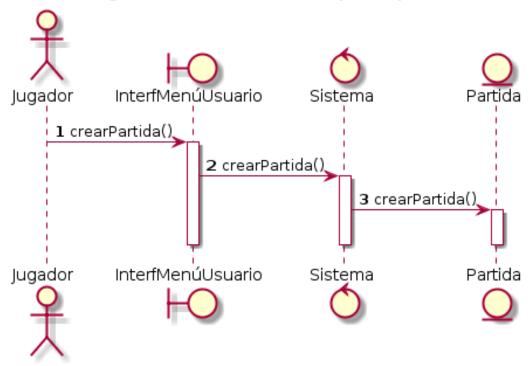


Figure 13: Jugador: Empezar partida



Ref: GG-SL-N-UC

Versió: v2.0 Data: May 25, 2019

Pag. 18 of 22

Secuencia

2.2.6 Guardar partida

Para guardar una partida, el Jugador llama a la función guardar Partida() hasta el Sistema mediante la Interfície del Menú del Usuario, el Sistema guarda los datos a la Entidad Partida.

Diagrama de secuencia - Guardar partida

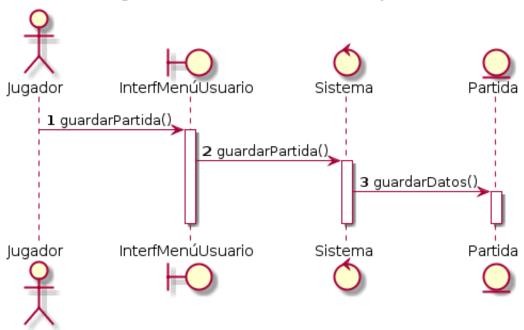


Figure 14: Jugador: Guardar partida



Hacer login

2.2.7

Perdidos en la ignorancia

Secuencia

Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 19 of 22

Para hacer el login, el Jugador accede a la Interfície del Menú del Usuario a través de Login(), la Interfície del Menú del Usuario comprueba la disponibilidad.

A continuación, el Sistema realiza la consulta a la entidad del Jugador.

Para finalizar el login, se le envía la confirmación al Sistema.

Diagrama de secuencia - Hacer login

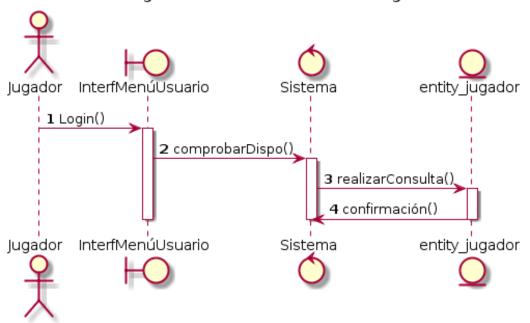


Figure 15: Jugador: Hacer login



Ref: GG-SL-N-UC

Versió: v2.0 Data: May 25, 2019

Pag. 20 of 22

Secuencia

2.2.8 Menú de movimientos

El diagrama de secuencia para ver el menú de movimientos como vemos es muy sencillo, simplemente el Jugador accede a la Interfície del Menú del Usuario mediante menuMovimientos().

Diagrama de secuencia - Ver menú de movimientos

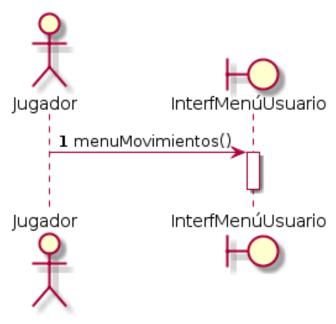


Figure 16: Jugador: Menú de movimientos



Secuencia

Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 21 of 22

2.2.9 Modificar datos de la cuenta

Para modificar datos de la cuenta, el Jugador llama a la función modificarCuenta() hasta la entidad Jugador, pasando por la Interfície del Menú del Usuario y el sistema. El sistema reúne todos los datos recibidos y los añade o los sustituye. Posteriormente envía la confirmación al sistema. Si no se tienen los permisos requeridos, el sistema devuelve un error hasta el Jugador.

Diagrama de secuencia - Modificar datos de cuenta Jugador 1 modificarCuenta() 2 modificarCuenta() 3 modificarCuenta() El sistema recoge los datos recibidos los añade a 4 confirmacion() ĺa entity_Jugador sustituyendo los anterióres [NoPermitido] alt 5 confirmacion() En caso de no tener permisos 6 error() para un apartado específico, devuelve el error 7 error() Jugador InterfMenúUsuario Sistema entity_jugador

Figure 17: Jugador: Modificar datos de la cuenta



Ref: GG-SL-N-UC

Pag. 22 of 22

Secuencia

2.2.10 Salir del juego

Por último, para salir del juego, el Jugador accede al Sistema mediante la función Salir Juego() pasando por la Interfície del Menú del Usuario. El Sistema guarda los datos en la entidad del Jugador.

Finalmente, se se envía la confirmación al Sistema.

Diagrama de secuencia - Salir del juego

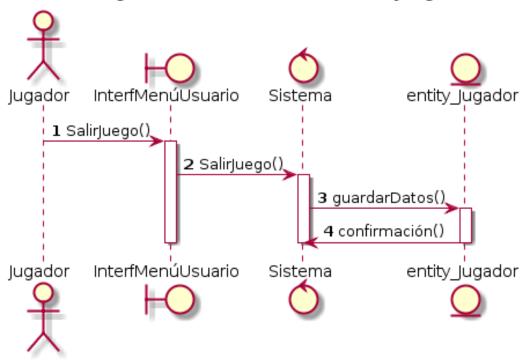


Figure 18: Jugador: Salir del juego