



# Clases

## Abreviatures

UAB	Universitat Autònoma de Barcelona	ES	Enginyeria del Software

## Historial de Revisions

Version	Date	Comments	Autor
1.0	29-Abril-2019	Sprint 2	G43-2-02
2.0	12-Maig-2019	Sprint 3	G43-2-02
3.0	26-Maig-2019	Sprint 4	G43-2-02

## Índex de continguts

<b>1</b>	<b>Introducció</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Diagrama de clases</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Clases</b>	<b>5</b>
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

## List of Figures

## List of Tables

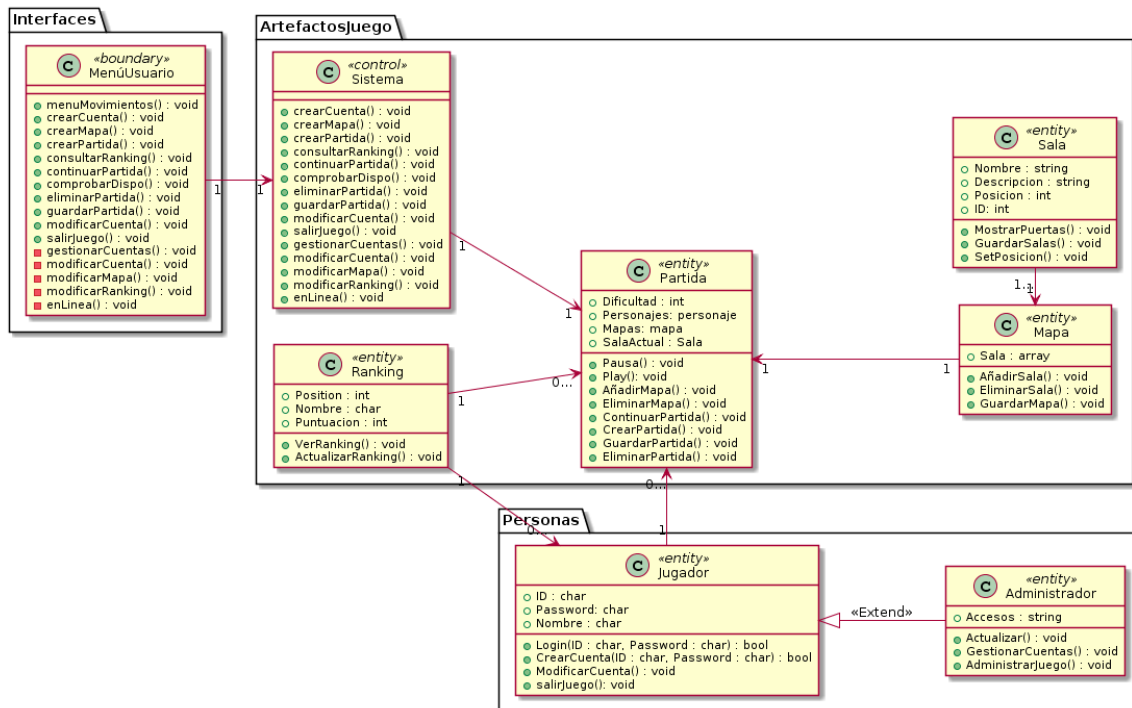
## 1 Introducció

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.

## 2 Diagrama de clases

## Classes - Class Diagram



## **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