



Secuencia

Abreviaturas			
UAB	Universitat Autònoma de Barcelona	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

Índice de contenidos

1	Introducción	4
2	Secuencias	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
2.2.8	Menú de movimientos	20
2.2.9	Modificar datos de la cuenta	21
2.2.10	Salir del juego	22

Índice 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	15
12	Jugador: Eliminar partida	16
13	Jugador: Empezar partida	17
14	Jugador: Guardar partida	18
15	Jugador: Hacer login	19
16	Jugador: Menú de movimientos	20



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

Índice de tablas



1 Introducción

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

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 eliminarPartida() 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.

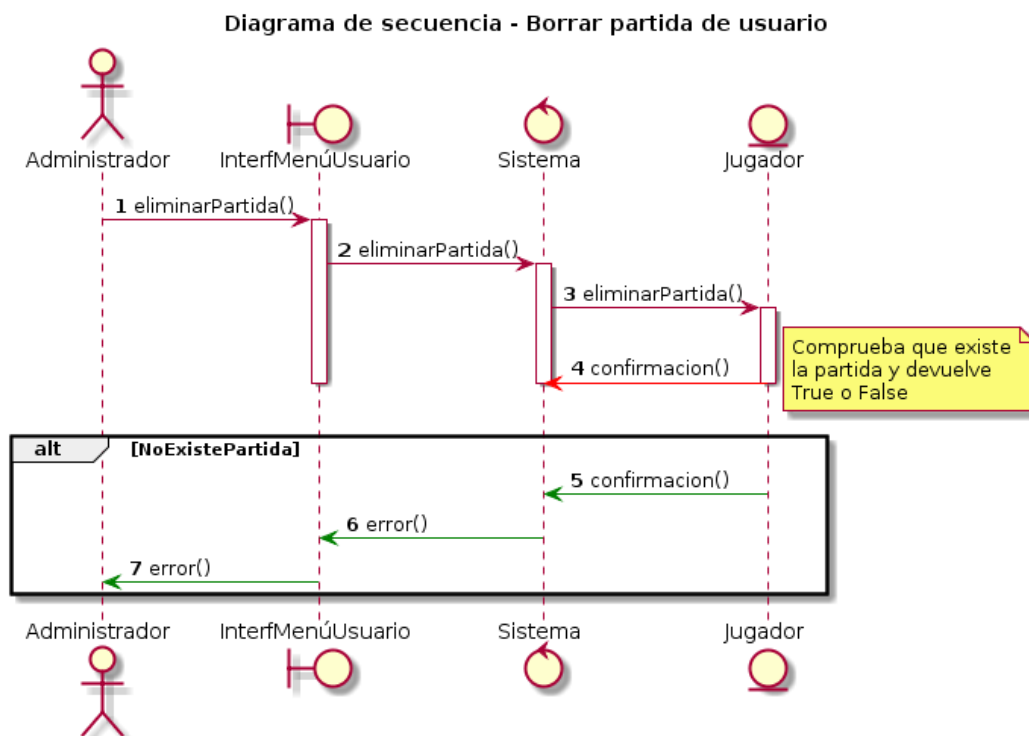


Figure 1: Administrador: Borrar partida de un usuario

2.1.2 Crear una cuenta

Para crear una cuenta, el administrador llama a la función `CrearCuenta()` a la Interficie 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 envía 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 Interficie 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 Interficie del Menú del Usuario.

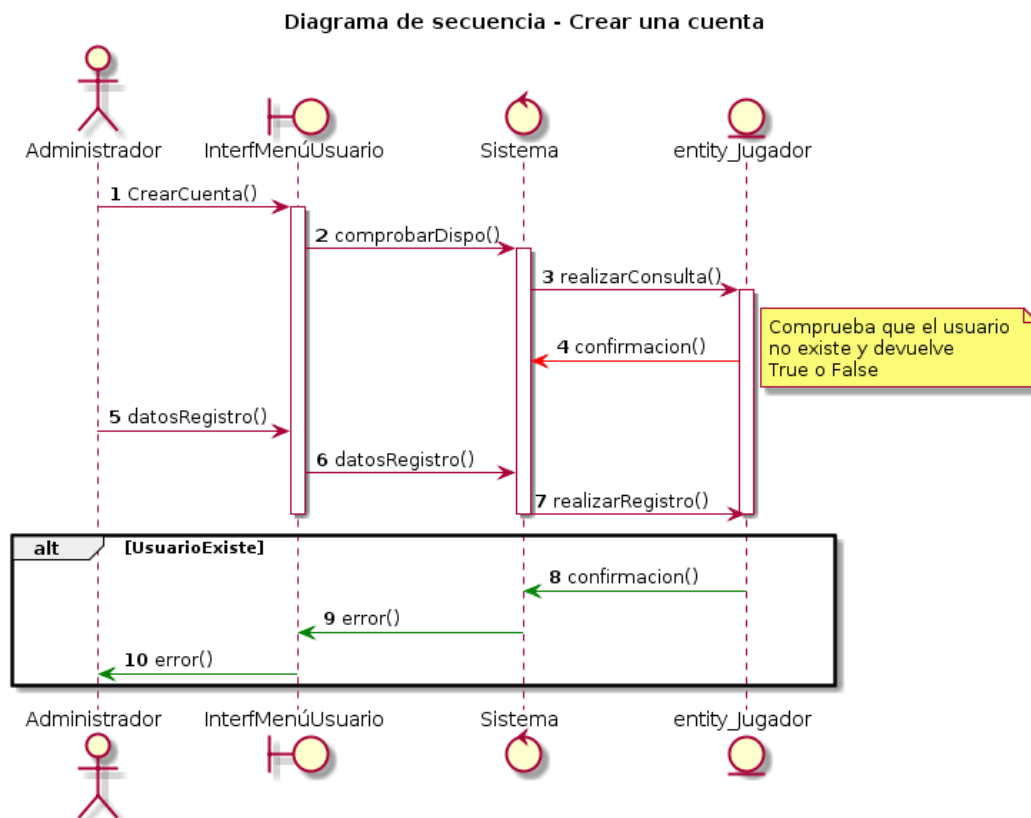


Figure 2: Administrador: Crear una cuenta

2.1.3 Crear mapa

En el caso de querer crear un mapa, el Administrador llama a la función crearMapa hasta la Interficie del Menú del Usuario y este hasta el Sistema. Del sistema llegamos al Mapa mediante la función AñadirSala() 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 Interficie del Menú del Usuario, y de este al Administrador.

Diagrama de secuencia - Crear mapa

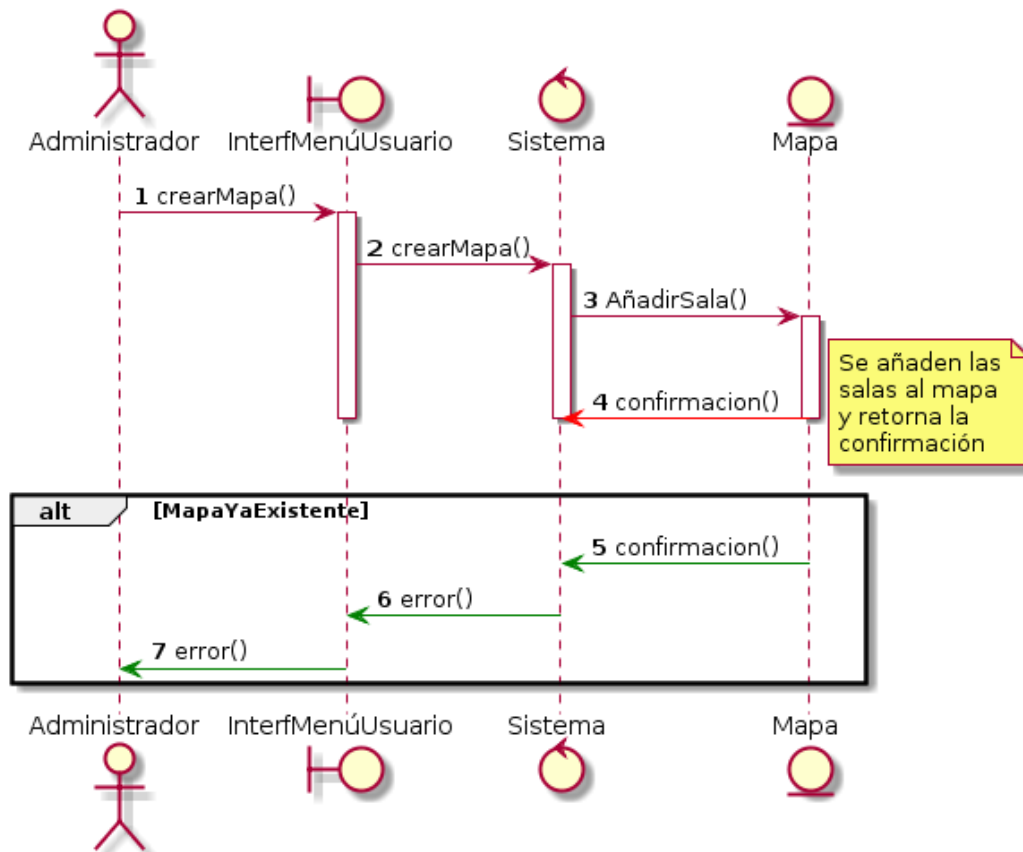


Figure 3: Administrador: Crear un mapa

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 Interficie del Menú del Usuario. El sistema llama a la función `eliminarCuenta()` llegando al Jugador, donde se 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 Interficie del Menú del Usuario.

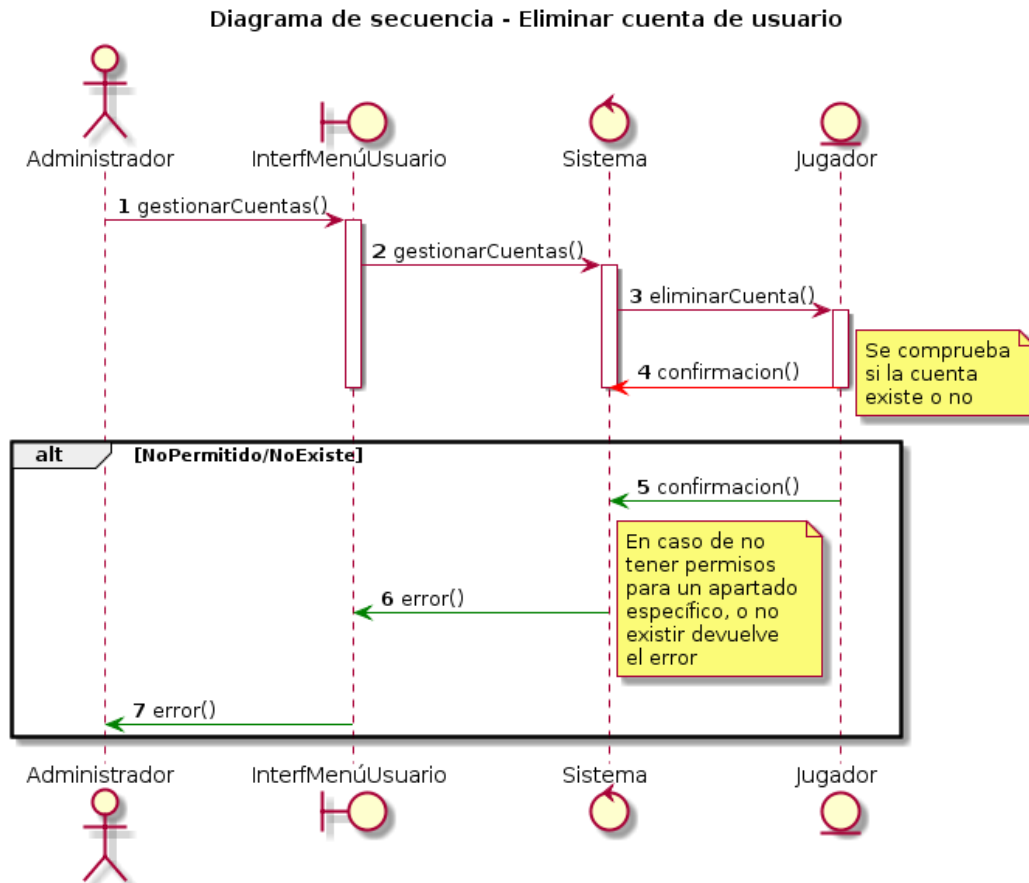


Figure 4: Administrador: Eliminar una cuenta de usuario

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 Interficie 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 Interficie del Menú del Usuario.

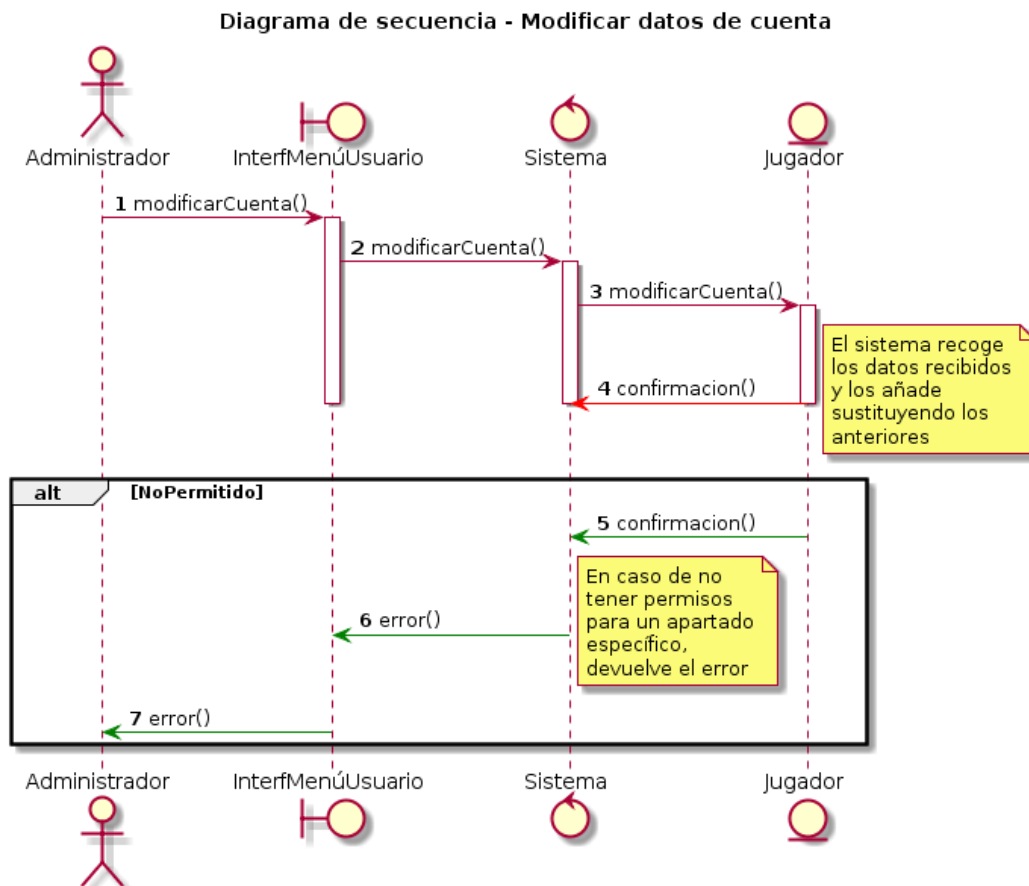


Figure 5: Administrador: Modificar datos de la cuenta

2.1.6 Modificar mapa

Para modificar un mapa, el Administrador llama a la función modificarMapa() pasando por la Interficie 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 Interficie del Menú del Usuario.

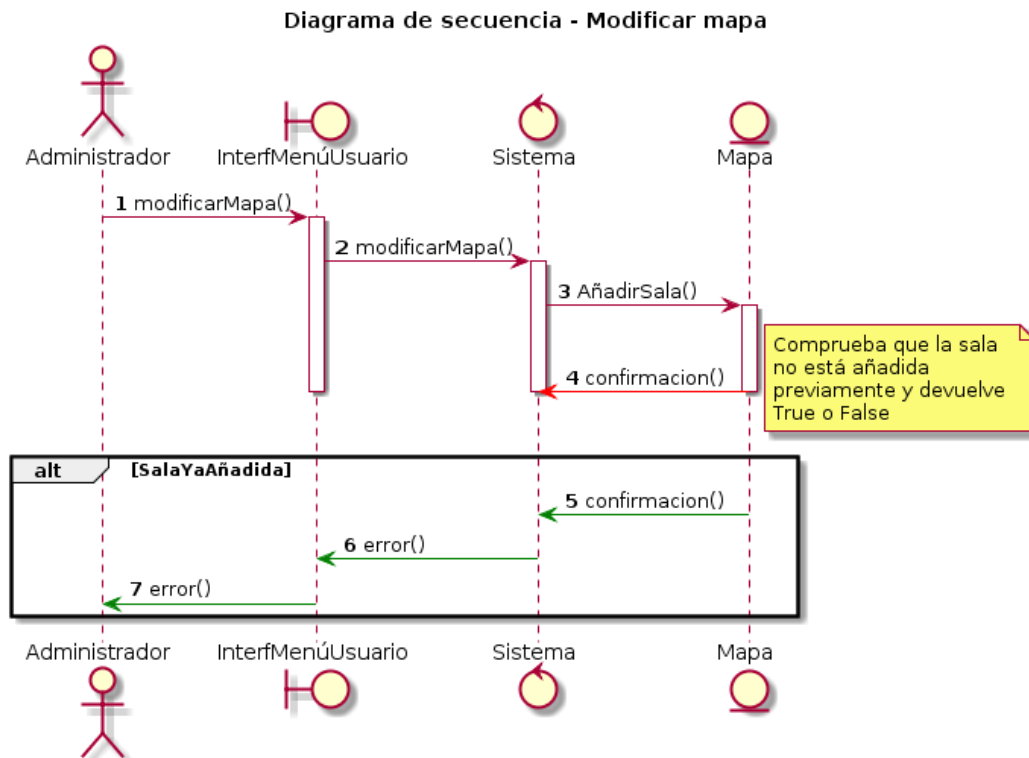


Figure 6: Administrador: Modificar mapa

2.1.7 Modificar ranking

Para modificar un ranking, el Administrador llega a la entidad Ranking mediante la función modificarRanking() pasando por la Interficie 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 Interficie del Menú del Usuario. Seguidamente, el Administrador llama modificarRanking() hacia la Interficie 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 Interficie del Menú del Usuario.

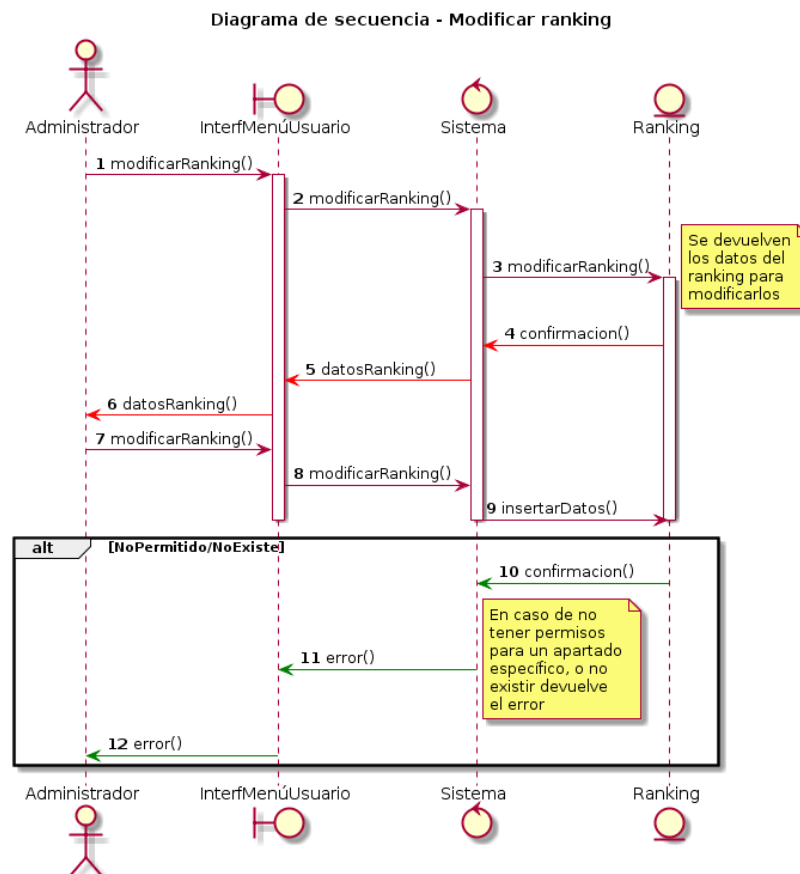


Figure 7: Administrador: Modificar ranking

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 Interficie del Menú del Usuario y el Sistema.

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

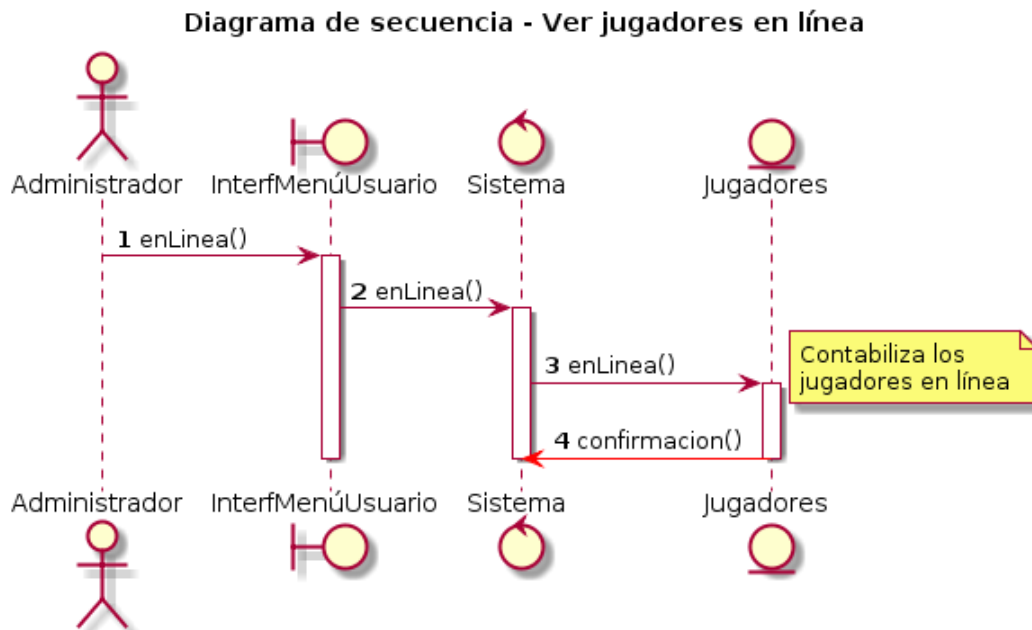


Figure 8: Administrador: Ver jugadores en línea

2.2 Jugador

2.2.1 Consultar ranking

Si se quiere consultar el ranking el Jugador llama a consultarRanking() hasta la Interficie 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.

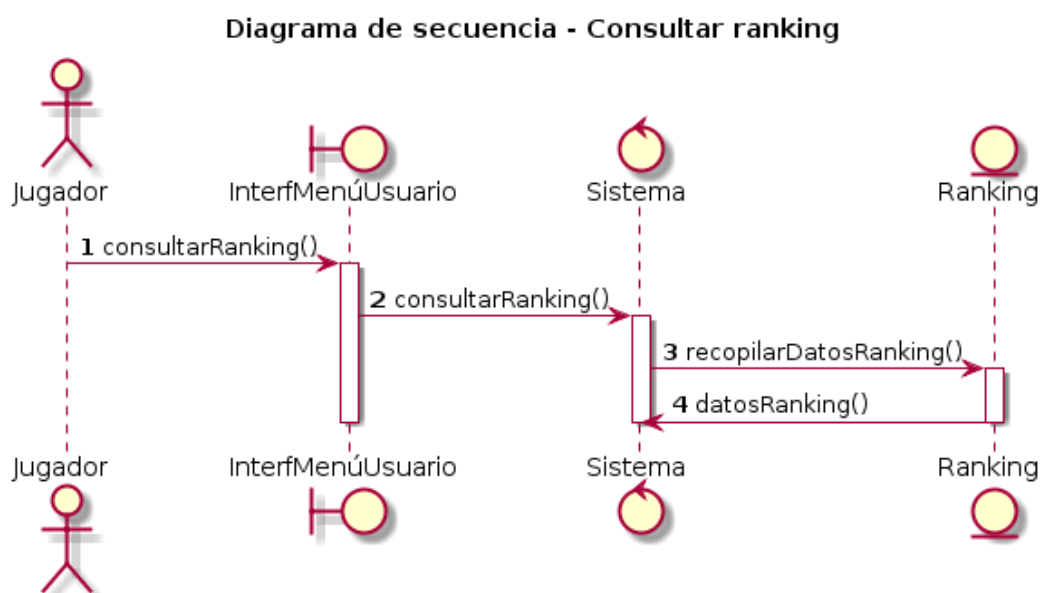


Figure 9: Jugador: Consultar ranking

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 Interficie 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

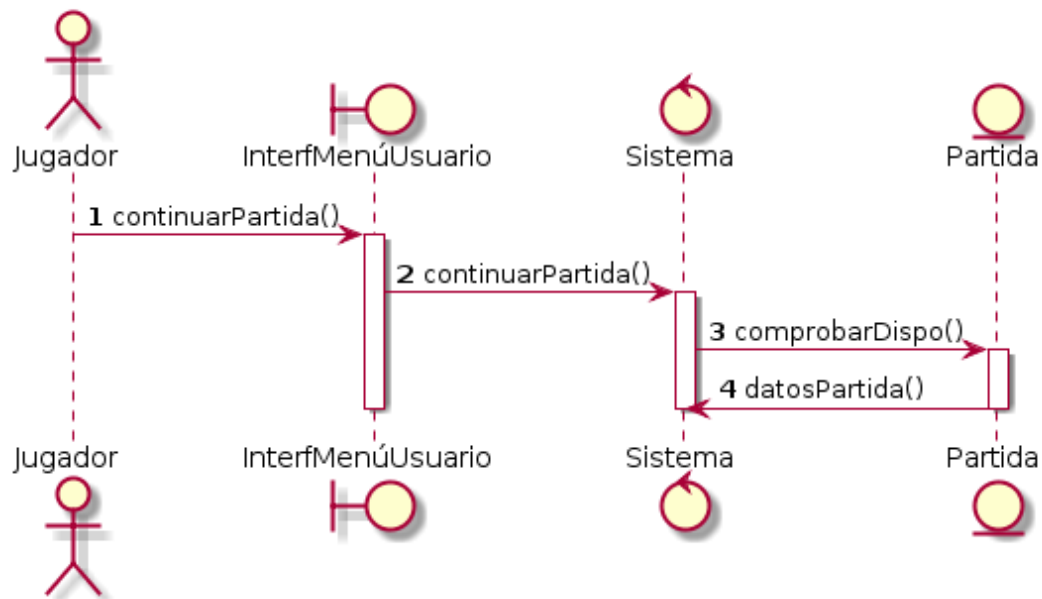


Figure 10: Jugador: Continuar partida

2.2.3 Crear una cuenta

Para crear una cuenta el Jugador accede a la Interficie 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 Interficie 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 Interficie del Menú del Usuario.

Diagrama de secuencia - Crear una cuenta

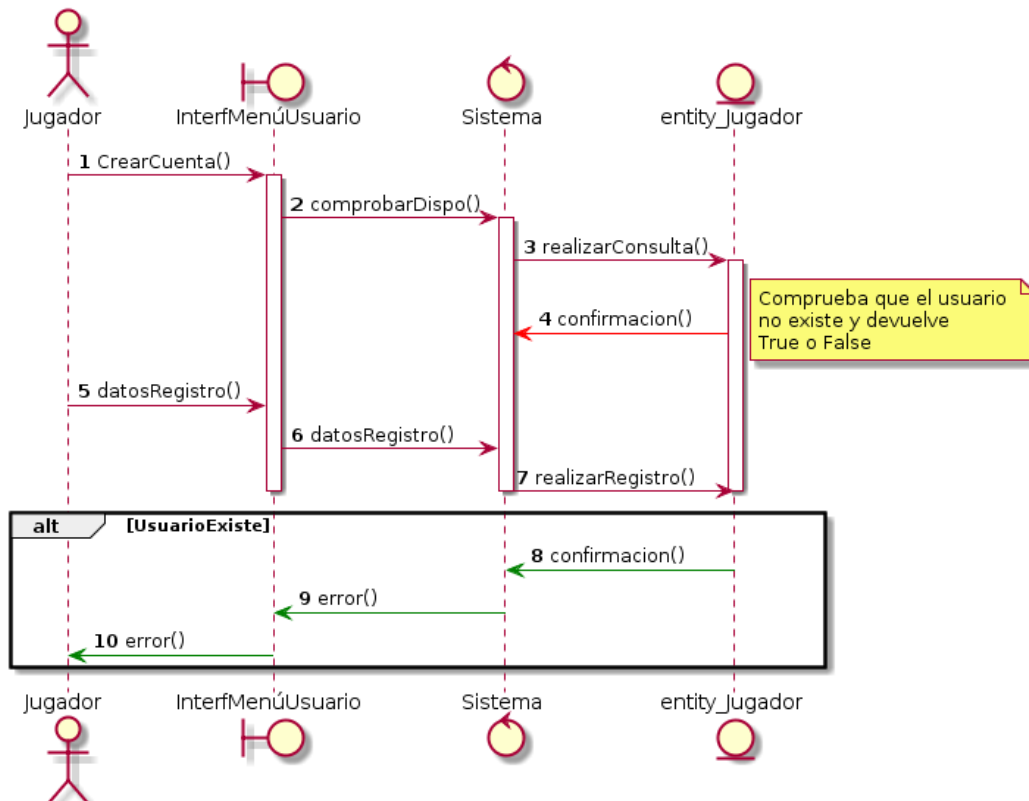


Figure 11: Jugador: Crear una cuenta

2.2.4 Eliminar partida

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

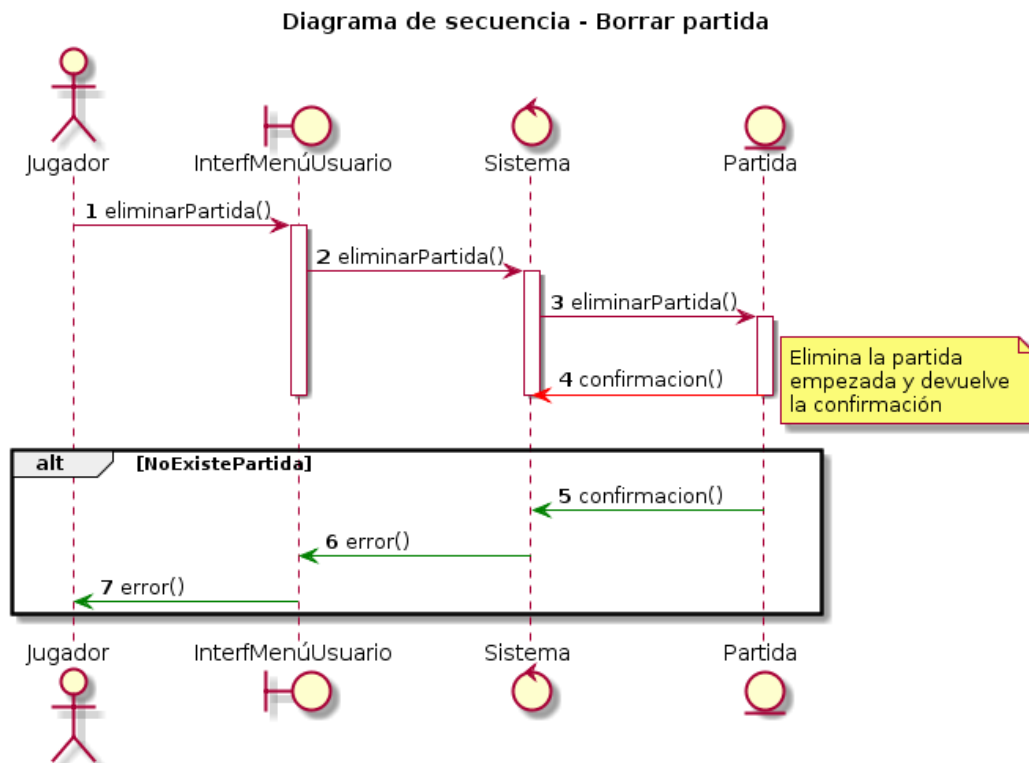


Figure 12: Jugador: Eliminar partida

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 Interficie del Menú del Usuario y el Sistema.

Diagrama de secuencia - Empezar partida

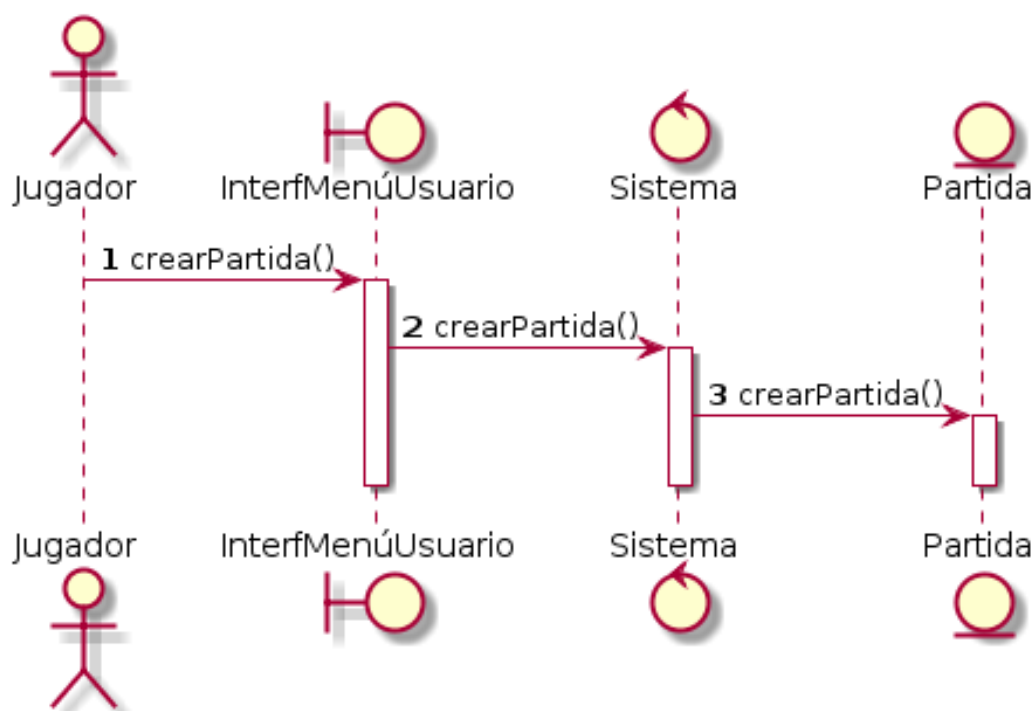


Figure 13: Jugador: Empezar partida

2.2.6 Guardar partida

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

Diagrama de secuencia - Guardar partida

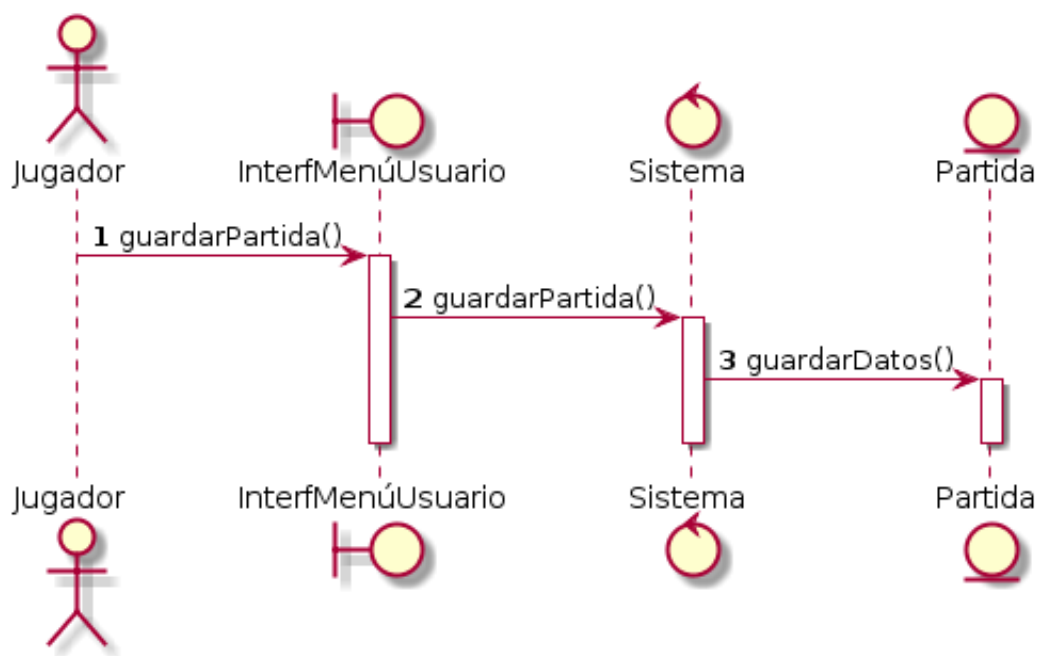


Figure 14: Jugador: Guardar partida

2.2.7 Hacer login

Para hacer el login, el Jugador accede a la Interficie del Menú del Usuario a través de Login(), la Interficie 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

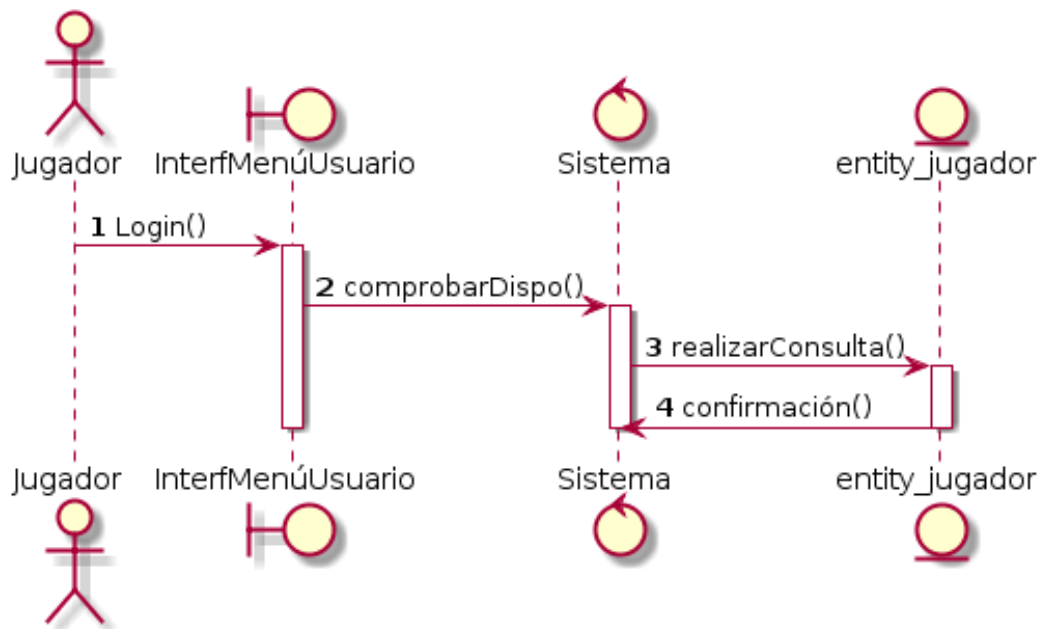


Figure 15: Jugador: Hacer login

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 Interficie del Menú del Usuario mediante menuMovimientos().

Diagrama de secuencia - Ver menú de movimientos

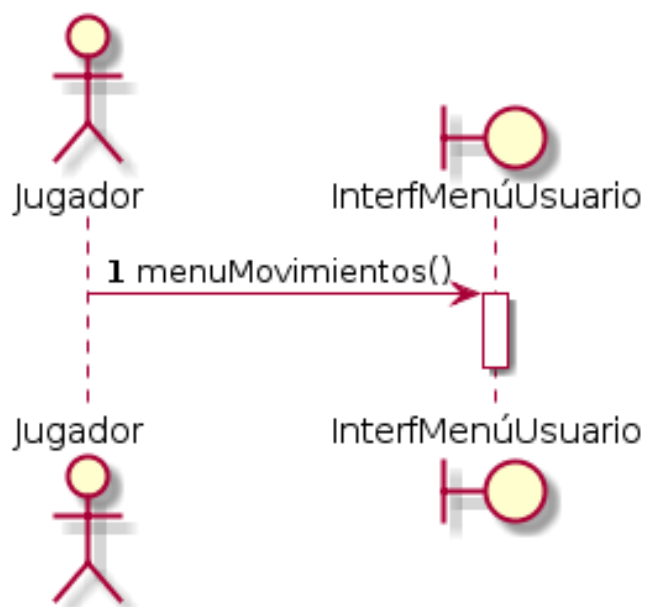


Figure 16: Jugador: Menú de movimientos

2.2.9 Modificar datos de la cuenta

Para modificar datos de la cuenta, el Jugador llama a la funci3n modificarCuenta() hasta la entidad Jugador, pasando por la Interficie del Men3 del Usuario y el sistema. El sistema re3ne todos los datos recibidos y los a3ade o los sustituye. Posteriormente env3a la confirmaci3n al sistema. Si no se tienen los permisos requeridos, el sistema devuelve un error hasta el Jugador.

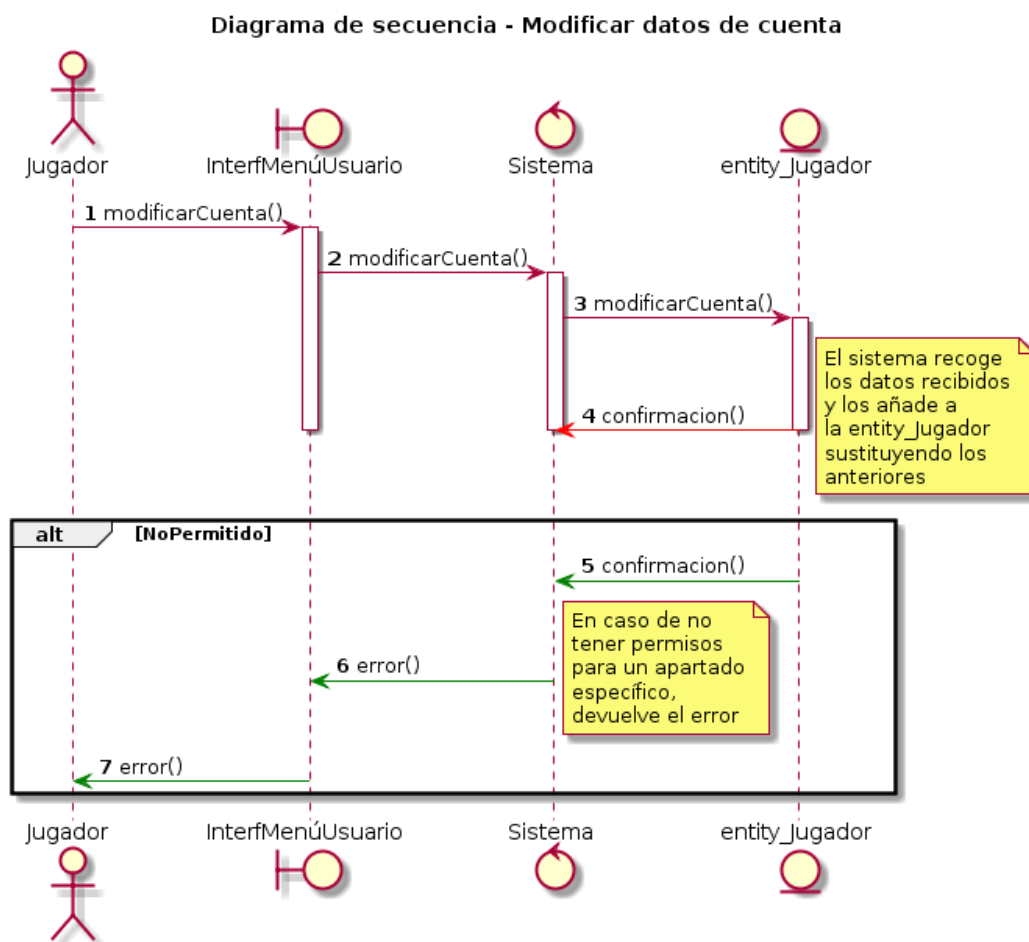


Figure 17: Jugador: Modificar datos de la cuenta

2.2.10 Salir del juego

Por último, para salir del juego, el Jugador accede al Sistema mediante la función SalirJuego() pasando por la Interficie 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

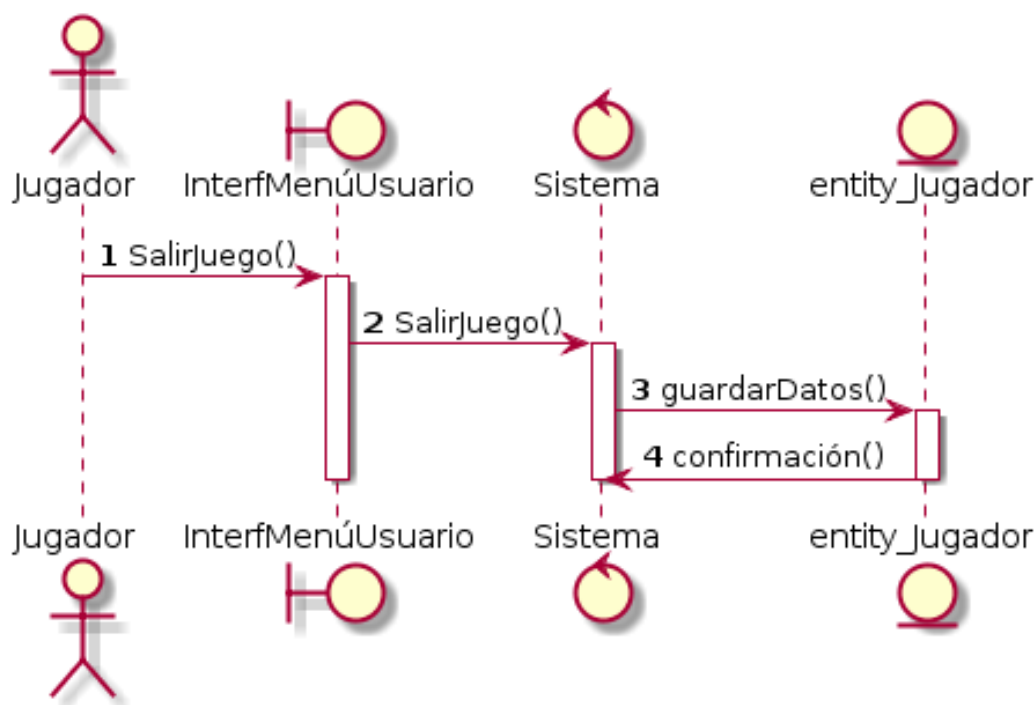


Figure 18: Jugador: Salir del juego