



# 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 |

## 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 . . . . .               | 6        |
| 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        |

## List of Figures

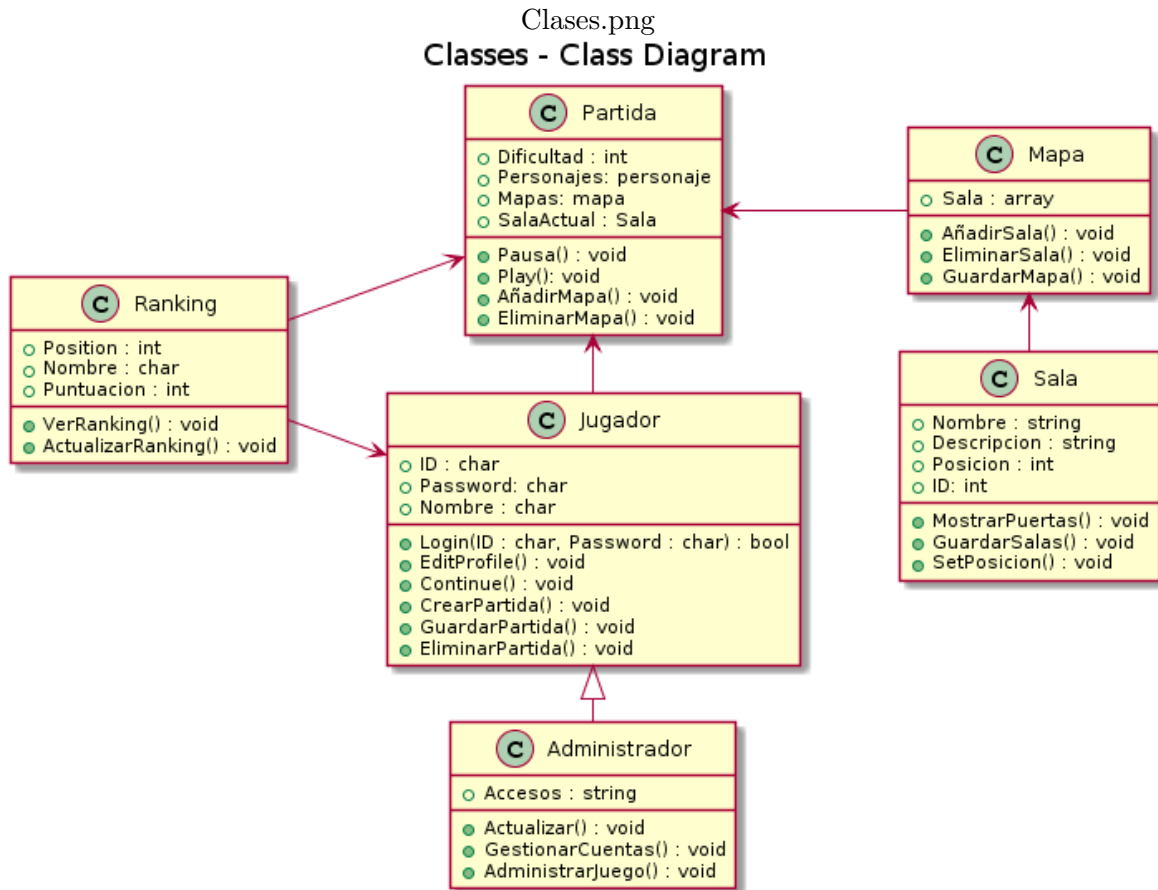
## List of Tables

## 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



## **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. EditProfile() : void
3. Continue() : void
4. CrearPartida() : void
5. GuardarPartida() : void
6. EliminarPartida() : 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