



Secuencia

Abreviatures			
UAB	Universitat Autònoma de Barcelona	ES	Enginyeria del Software

Historial de Revisions			
Version	Date	Comments	Autor
1.0	08-Abril-2019	Sprint 3	G43-2-02
2.0	26-Abril-2019	Sprint 4	G43-2-02

Índex de continguts

1	Introducció	3
2	Secuencias	4
2.1	Administrador	4
2.1.1	Borrar partida de un usuario	4
2.1.2	Crear una cuenta	5
2.1.3	Crear mapa	6
2.1.4	Eliminar cuanta de usuario	7
2.1.5	Modificar datos de la cuenta	8
2.1.6	Modificar mapa	9
2.1.7	Modificar ranking	10
2.1.8	Ver usuarios en línea	11
2.2	Jugador	12
2.2.1	Consultar ranking	12
2.2.2	Continuar partida	13
2.2.3	Crear una cuenta	14
2.2.4	Eliminar partida	15
2.2.5	Empezar partida	16
2.2.6	Guardar partida	17
2.2.7	Hacer login	18
2.2.8	Menú de movimientos	19
2.2.9	Modificar datos de la cuenta	20
2.2.10	Salir del juego	21

Índex de figures

Índex de taules



1 Introducció

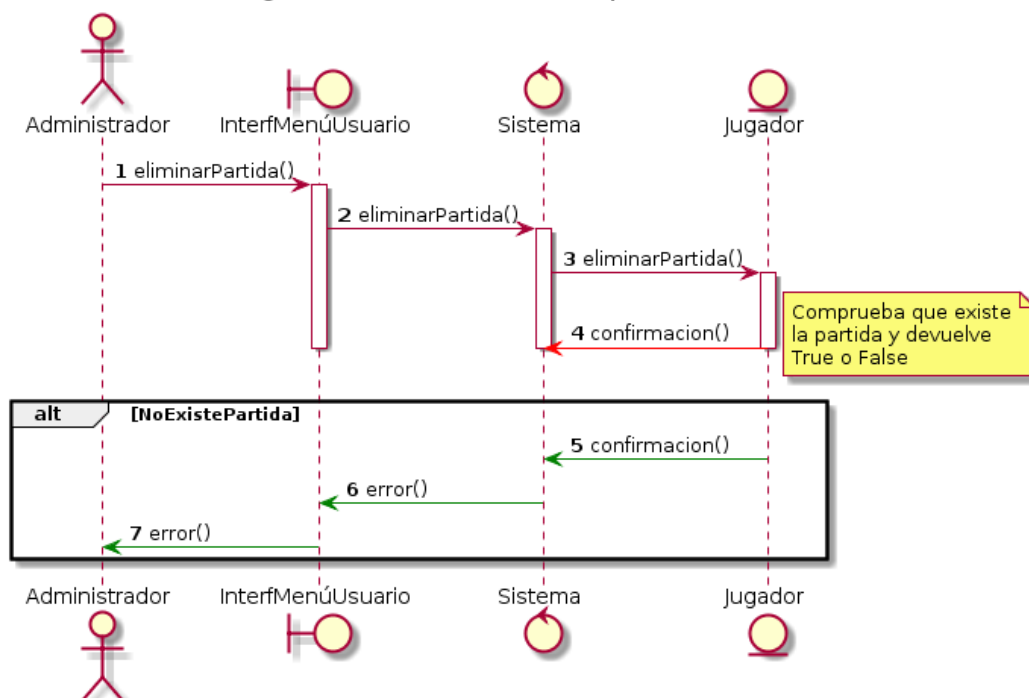
En este documento se pretende mostrar el orden temporal de los mensajes de cada caso de uso que forman parte del programa.

2 Secuencias

2.1 Administrador

2.1.1 Borrar partida de un usuario

Diagrama de secuencia - Borrar partida de usuario

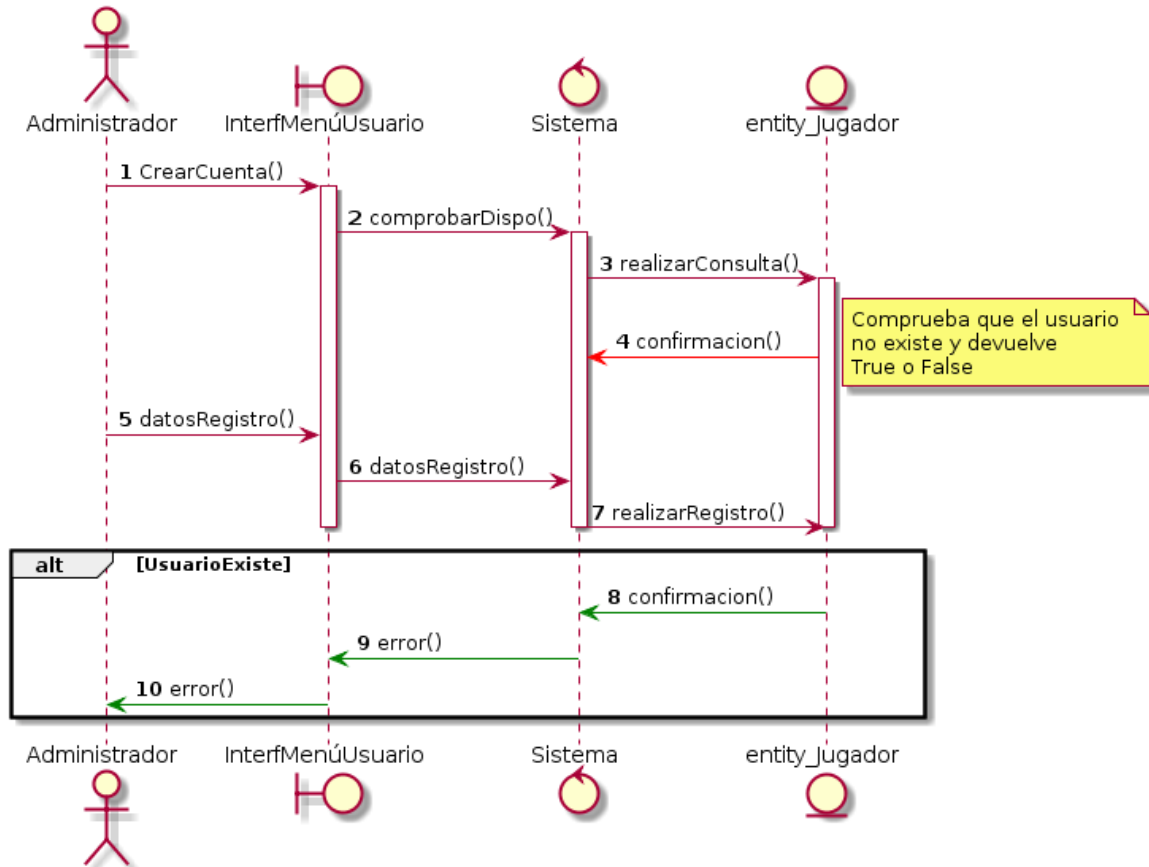


Para borrar una partida, desde el administrador se llama a la función eliminarPartida hasta Jugador, donde se verificará si existe la partida o no, en el caso que exista la partida, la función devuelve al sistema True y en caso contrario False.

Una vez el sistema ha recibido la confirmación, envía un error hasta el administrador.

2.1.2 Crear una cuenta

Diagrama de secuencia - Crear una cuenta



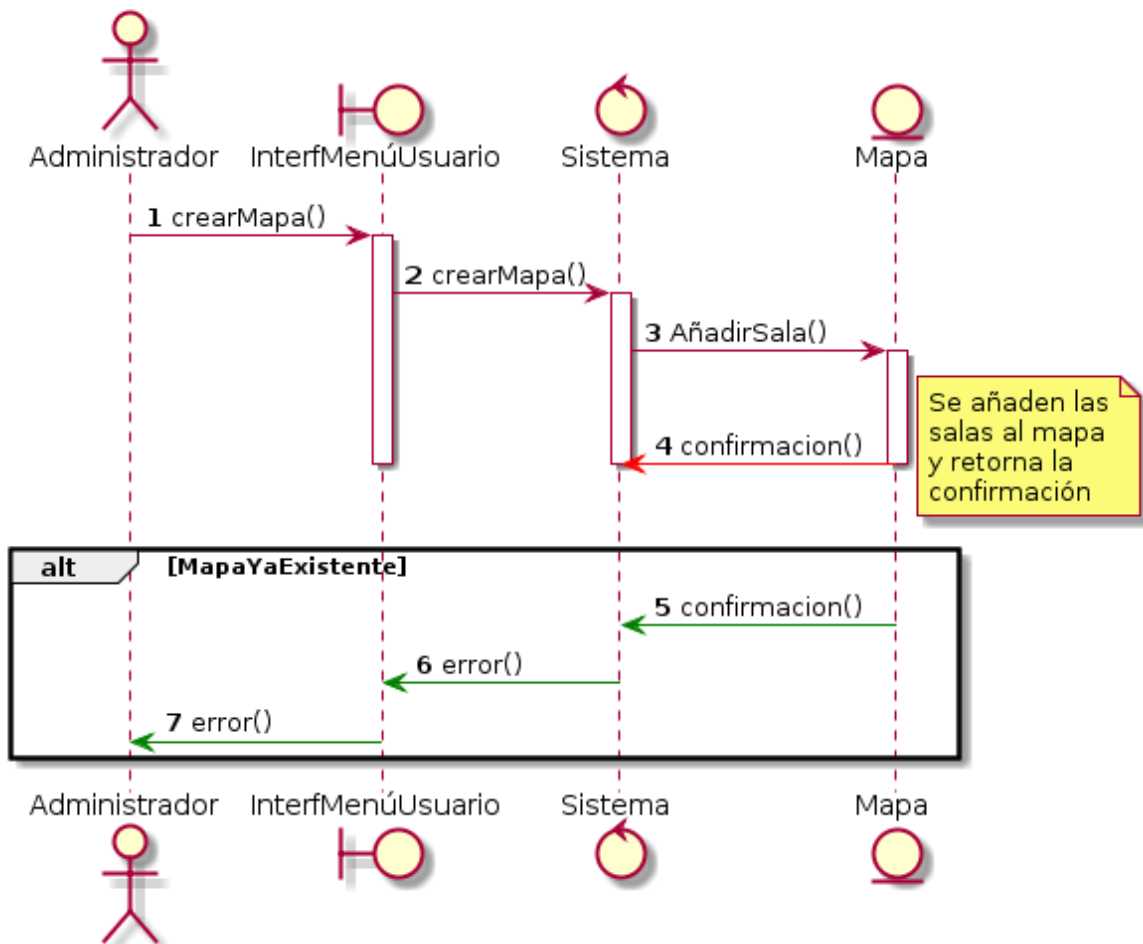
Para crear una cuenta, el administrador llama a la función `CrearCuenta()` a la Interficie del Menú del Usuario, el cual comprobará la disponibilidad, y el Sistema realiza una Consulta a la Entidad del Jugador para comprobar si el usuario ya existe o no.

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 el 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, pasado por la interfície del Menú del Usuario.

2.1.3 Crear mapa

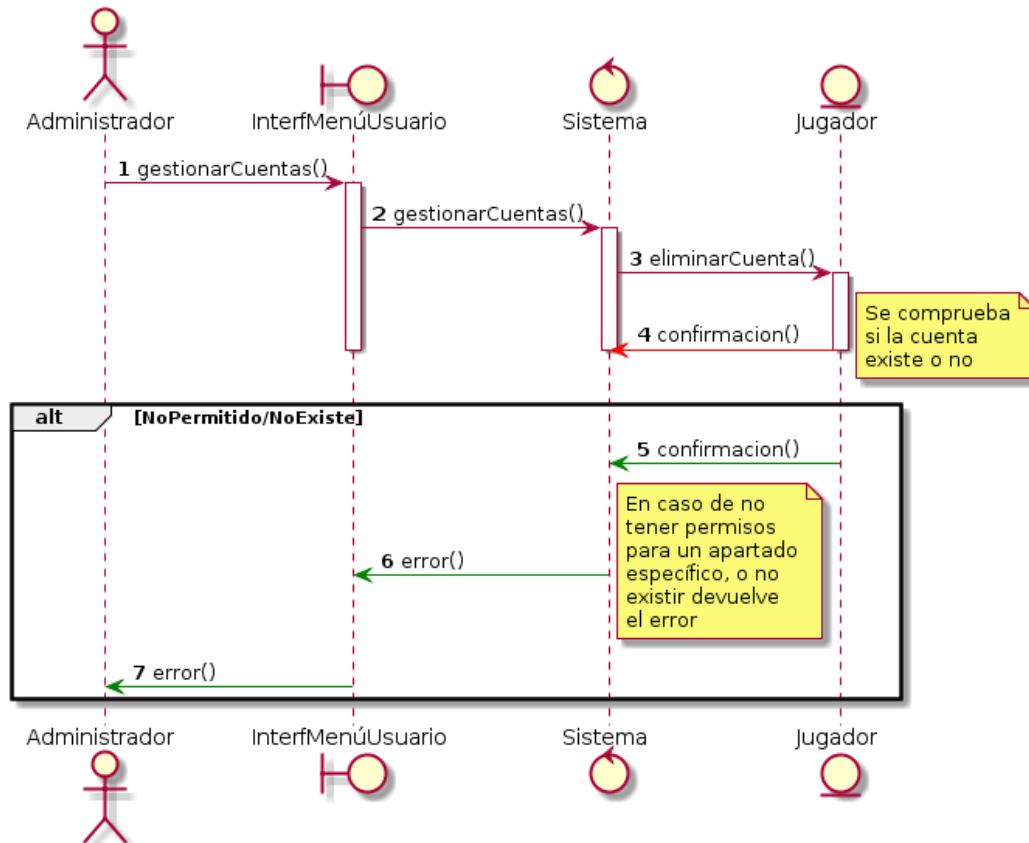
Diagrama de secuencia - Crear mapa



En el caso de querer crear una cuenta, 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 de añadirán la salas al mapa y retorna la confirmación hacia el Sistema. Si el mapa ya existe, des de Sistema se envía un error hacia la Interficie del Menú del Usuario, y de este al Administrador.

2.1.4 Eliminar cuenta de usuario

Diagrama de secuencia - Eliminar cuenta de usuario

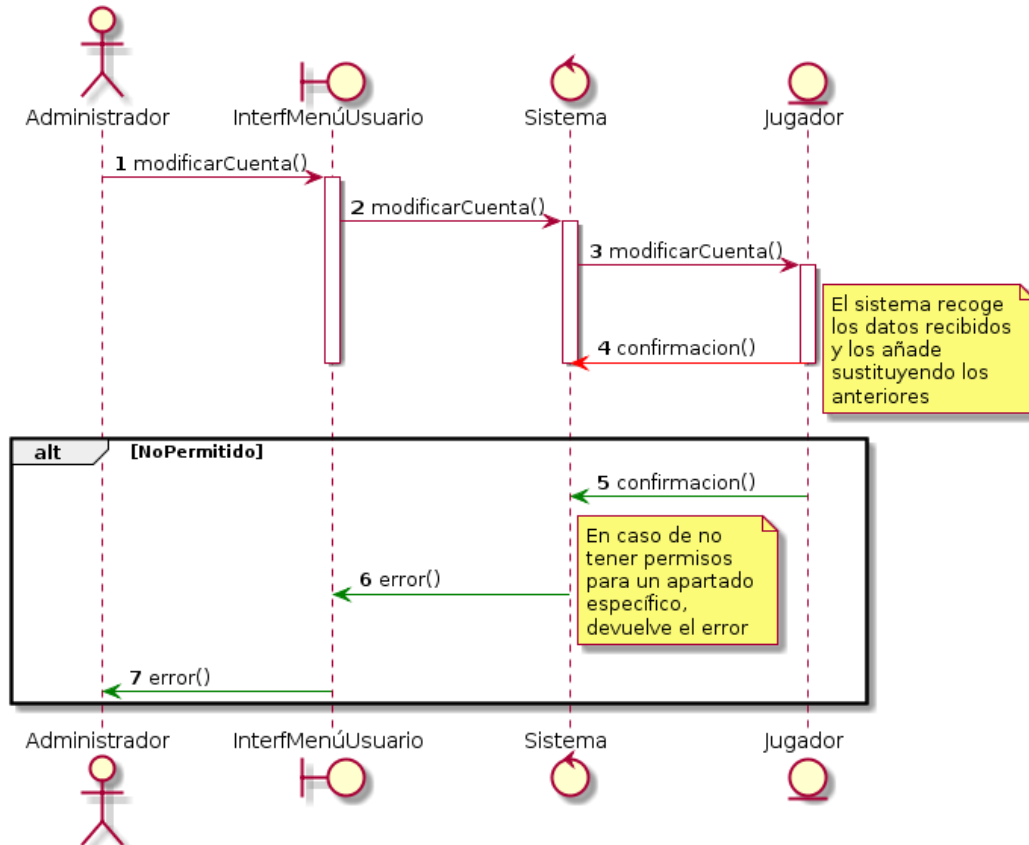


Para eliminar una cuenta de usuario, del Administrador llegamos al Sistema, mediante la función gestionarCuentas a través de la Interficie del Menú del Usuario. El sistema llama a la función eliminarCuenta llegando al Jugador, donde de comprueba si la cuenta existe o no.

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 Interficie del Menú del Usuario.

2.1.5 Modificar datos de la cuenta

Diagrama de secuencia - Modificar datos de cuenta

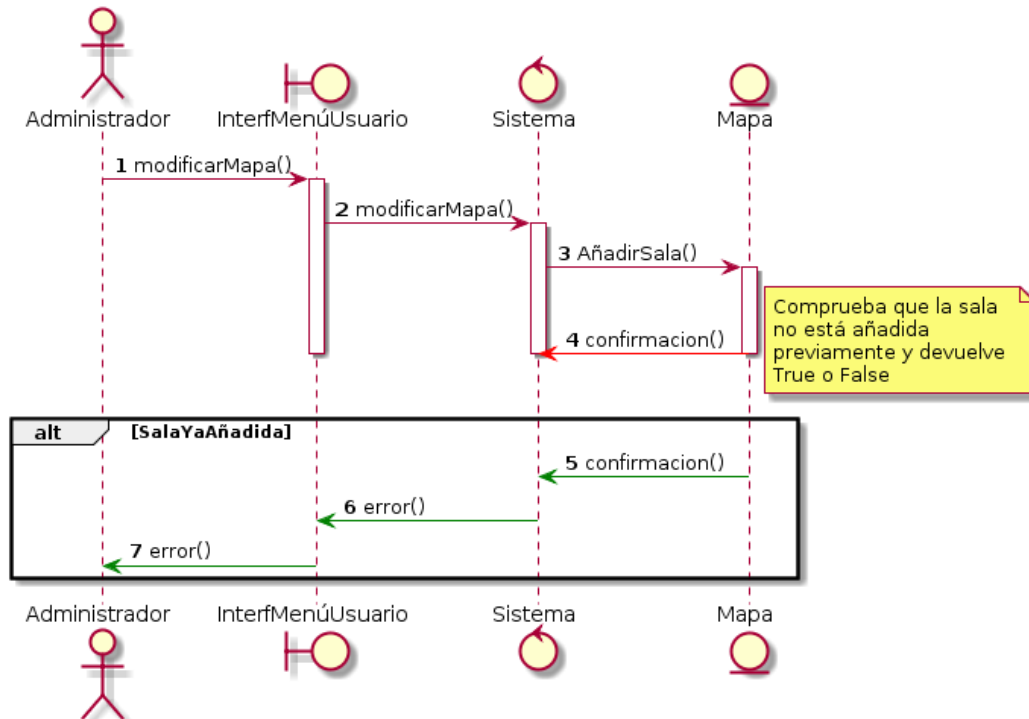


Como vemos en el siguiente diagrama de Secuencia para modificar los datos de una cuenta, el Administrador a partir de la función `modificarCuenta()` llega al Jugador pasando por la Interficie del Menú del Usuario y el Sistema

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

2.1.6 Modificar mapa

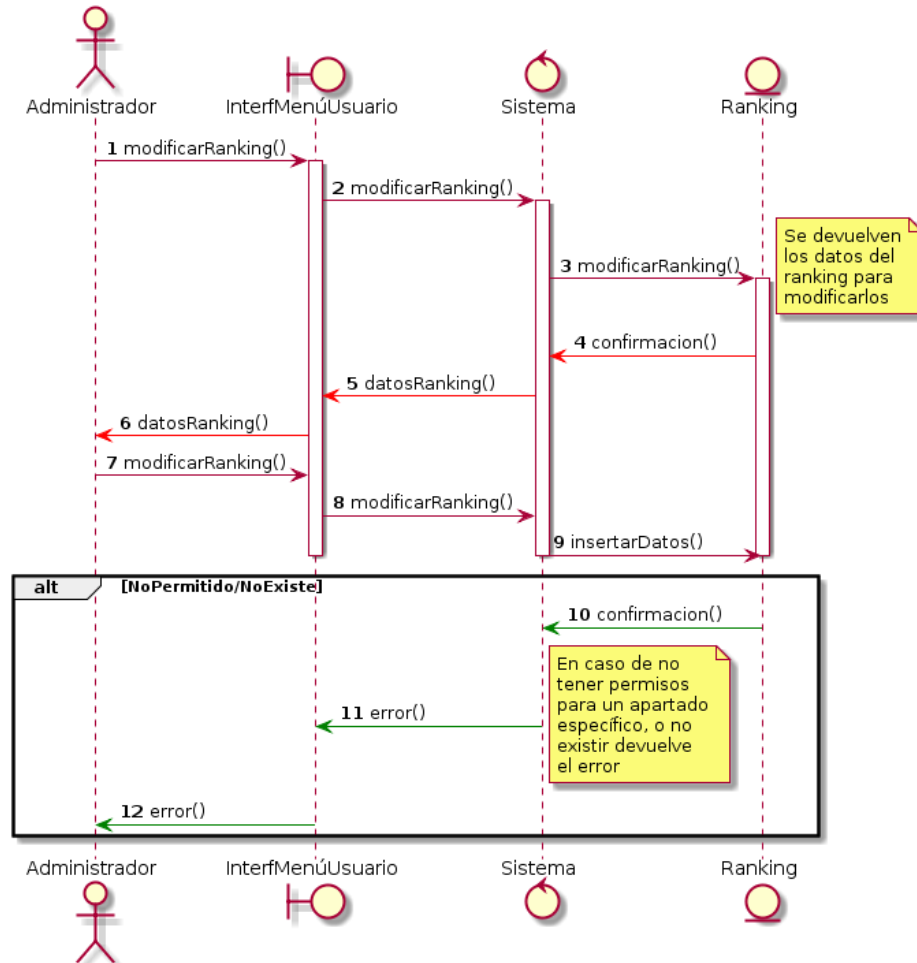
Diagrama de secuencia - Modificar mapa



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.

2.1.7 Modificar ranking

Diagrama de secuencia - Modificar ranking



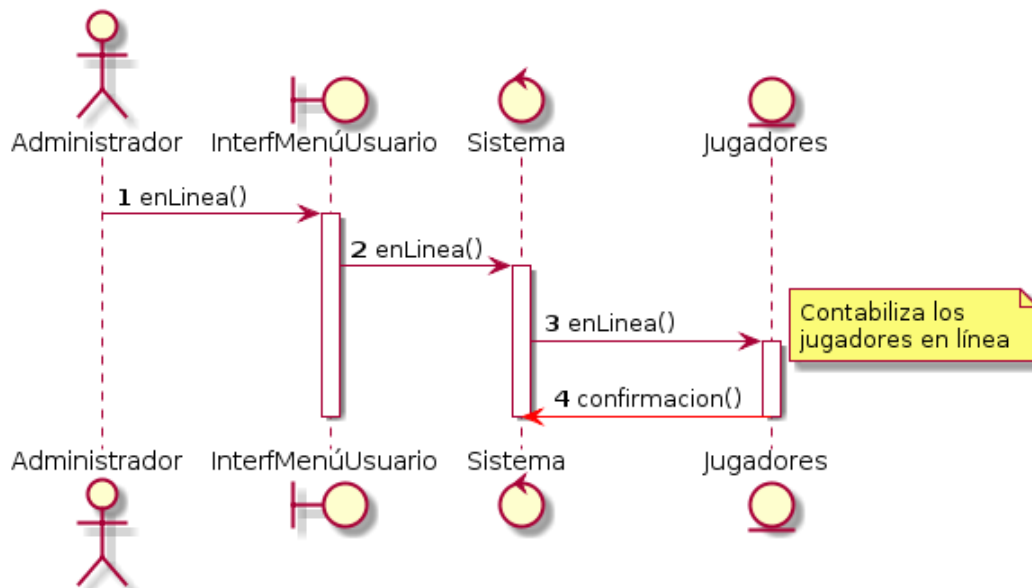
Para modificar un ranking, el Administrador llega al Ranking mediante la función `modificarRanking()` pasando por la Interficie del Menú del Usuario y el Sistema.

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.

2.1.8 Ver usuarios en línea

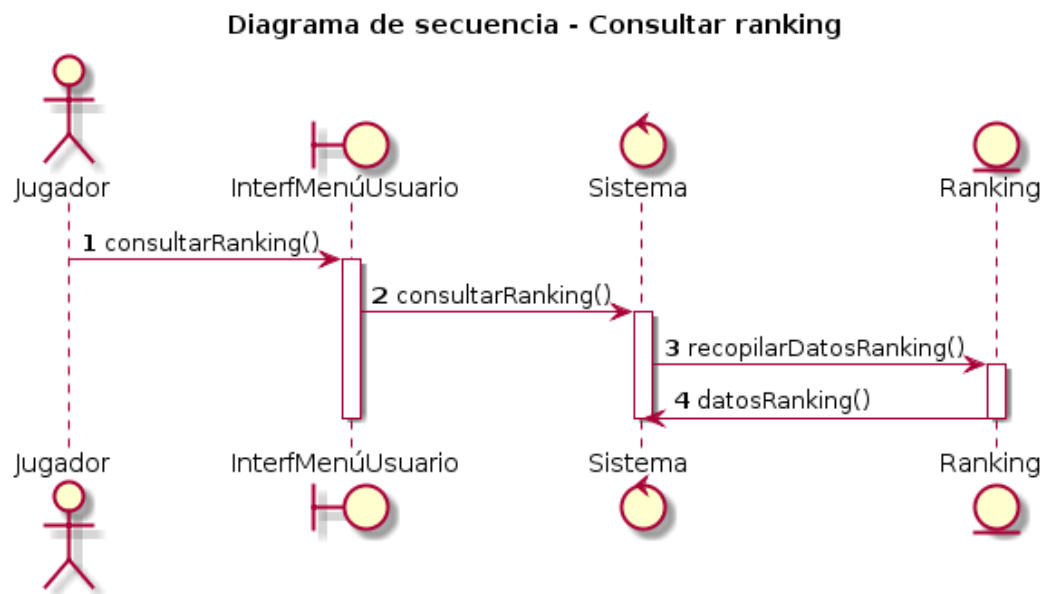
Diagrama de secuencia - Ver jugadores en línea



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.

2.2 Jugador

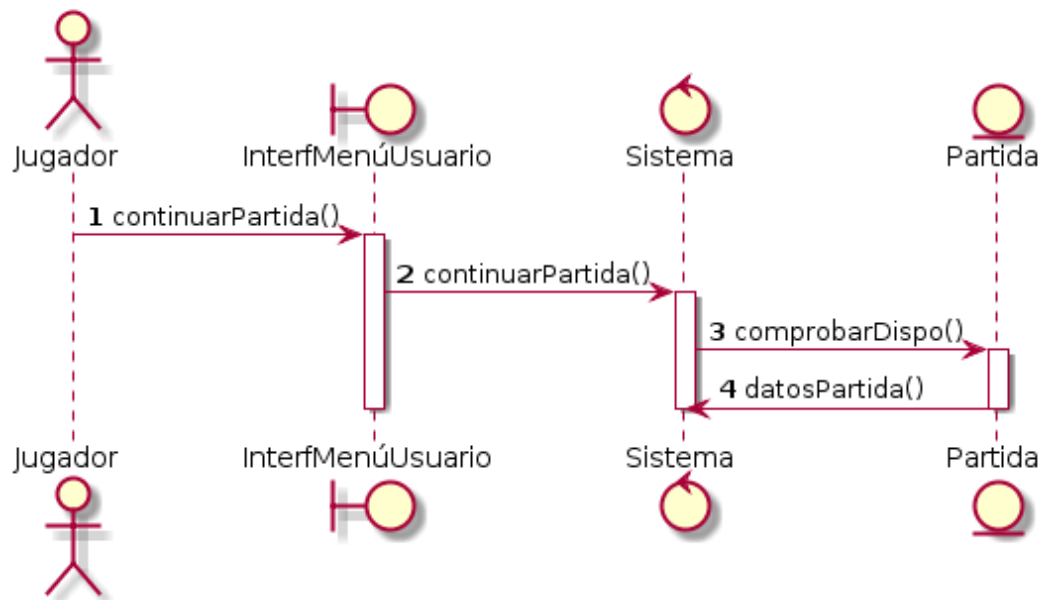
2.2.1 Consultar ranking



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 recopilar todos los datos del Ranking. El ranking, le devuelve todos los datos al sistema.

2.2.2 Continuar partida

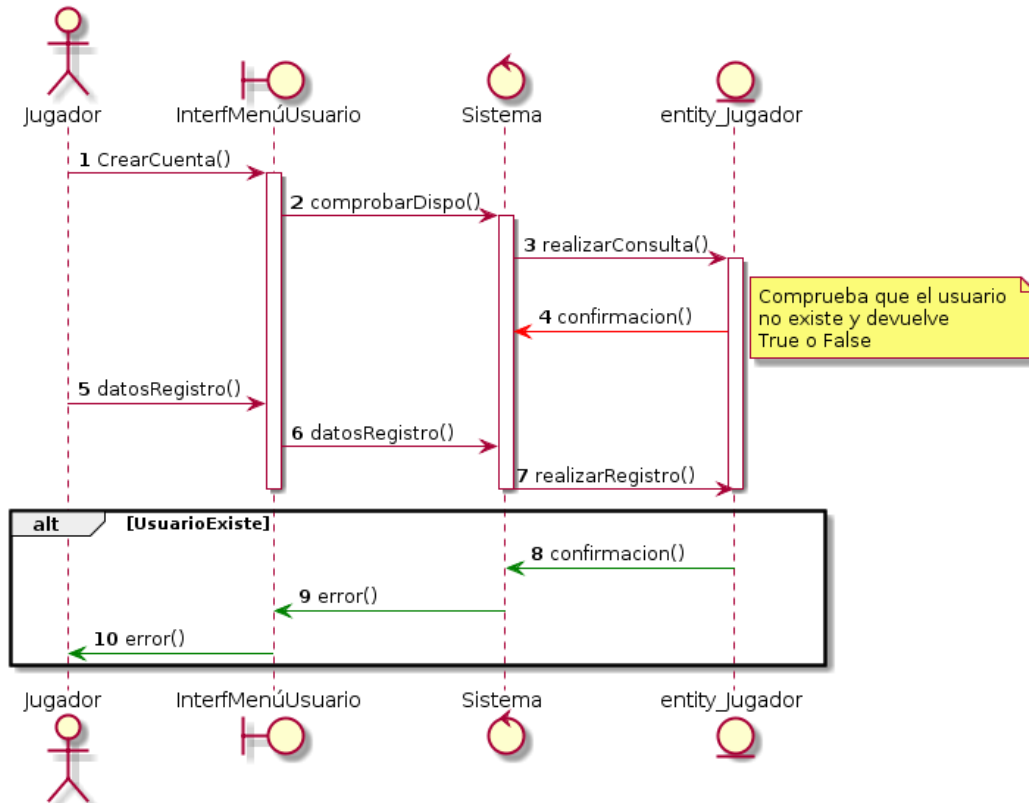
Diagrama de secuencia - Continuar partida



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.

2.2.3 Crear una cuenta

Diagrama de secuencia - Crear una cuenta



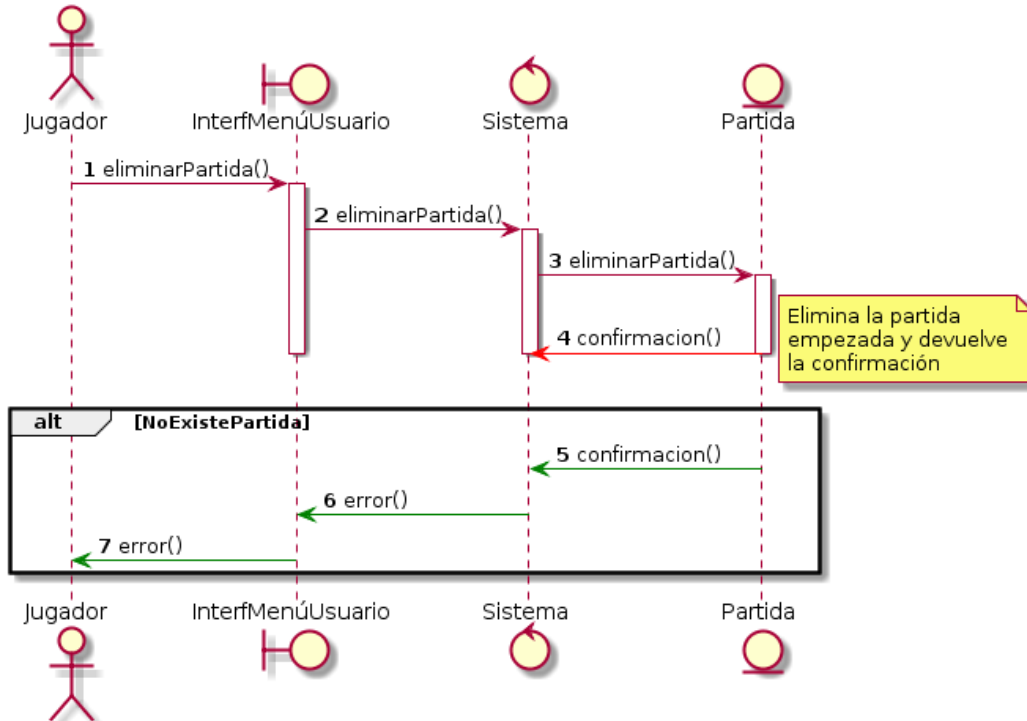
Para crear una cuenta el Jugador accede a la Interficie del Menú del Usuario a partir de la función `CrearCuenta()`, esta comprueba la disponibilidad al Sistema y se realiza la consulta a la Entidad del Jugador, donde se verifica si la cuenta ya existe o no y retorna True o False al Sistema a través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

2.2.4 Eliminar partida

Diagrama de secuencia - Borrar partida

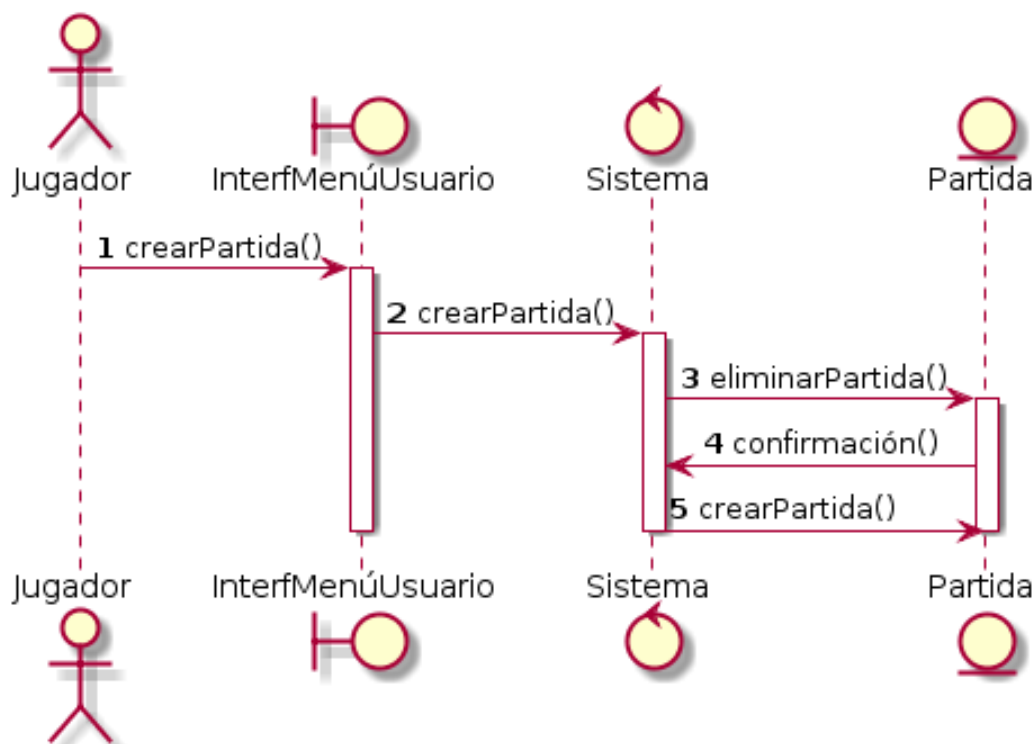


Cuando queremos eliminar una cuenta, el Jugador llama a la función `eliminarPartida()` hasta Partida, pasando por la Interficie del Menú del Usuario y el Sistema. A continuación se elimina y se envía una confirmación al Sistema.

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.

2.2.5 Empezar partida

Diagrama de secuencia - Empezar partida

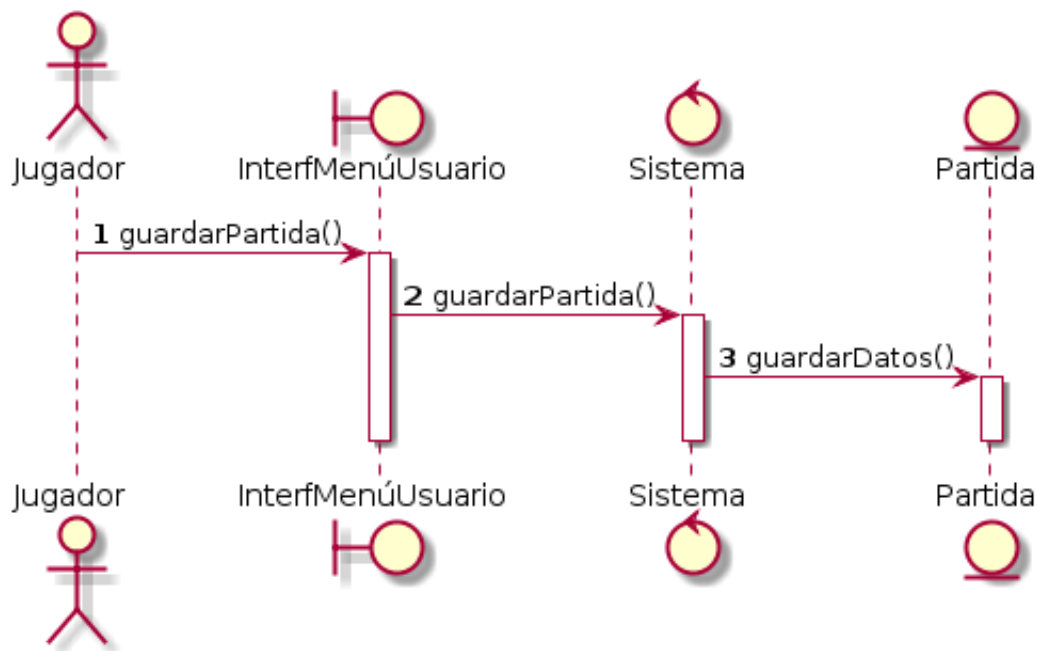


A continuación se muestra el diagrama de secuencia para empezar una partida, en este caso, el Jugador accede a la función crearPartida() hasta el Sistema pasando por la Interfície del Menú del Usuario. El sistema llega a Partida mediante eliminarPartida

CAMBIAR

2.2.6 Guardar partida

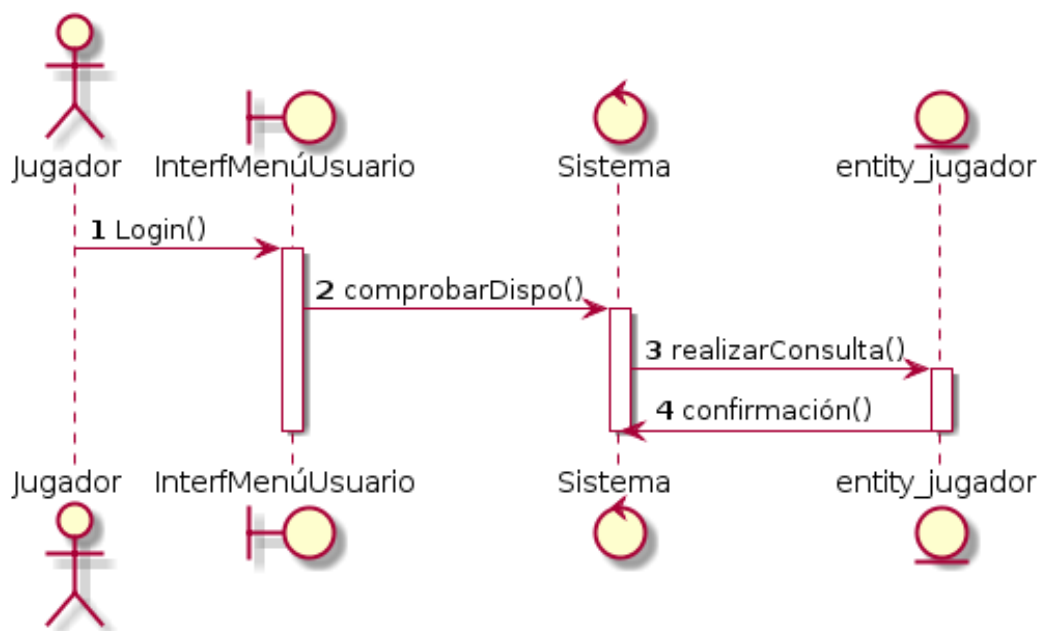
Diagrama de secuencia - Guardar partida



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.

2.2.7 Hacer login

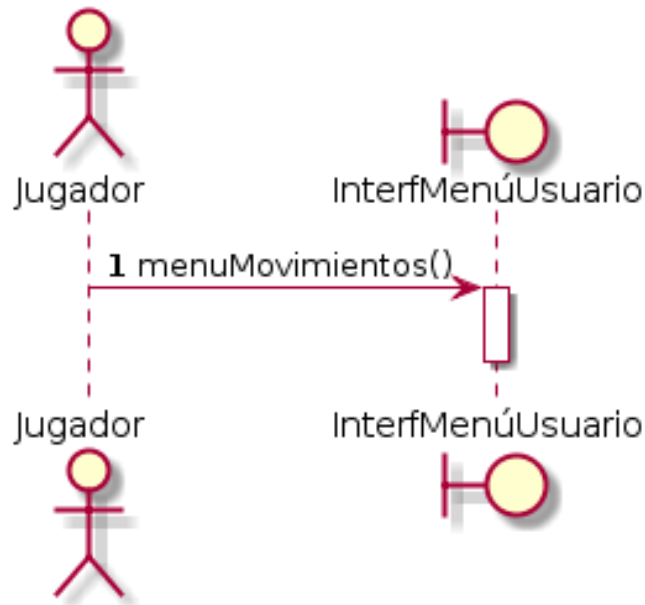
Diagrama de secuencia - Hacer login



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.

2.2.8 Menú de movimientos

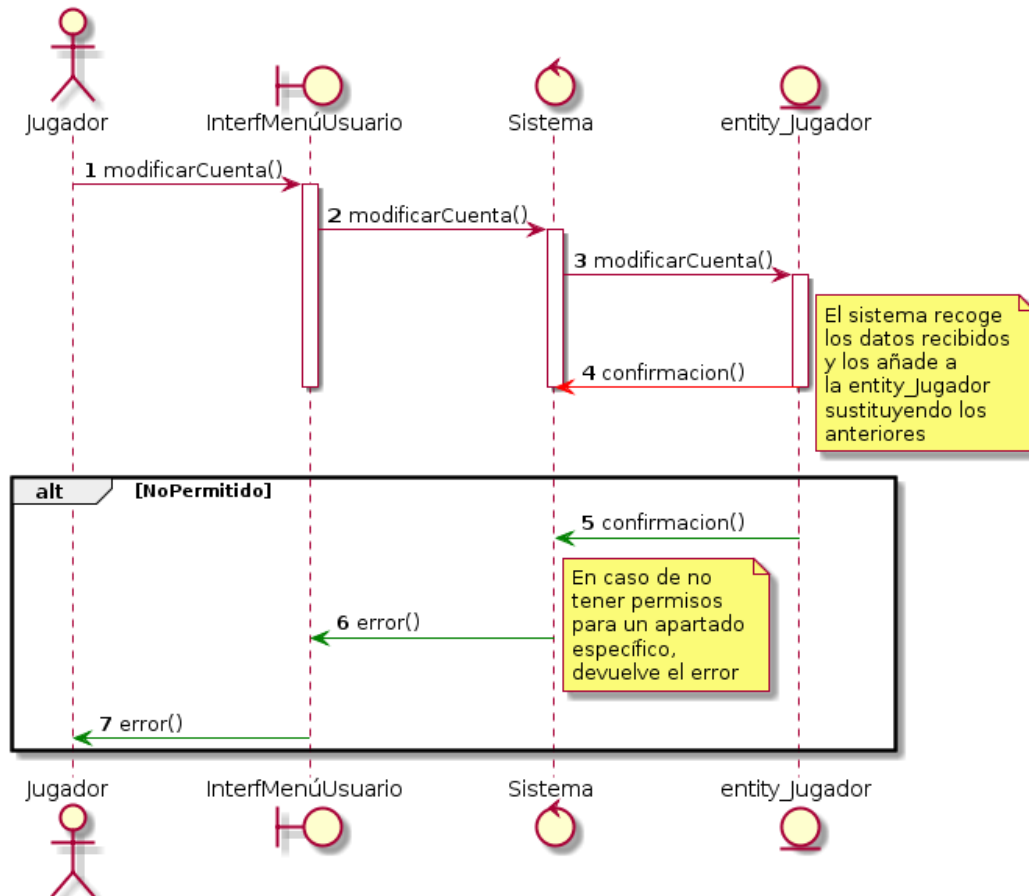
Diagrama de secuencia - Ver menú de movimientos



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().

2.2.9 Modificar datos de la cuenta

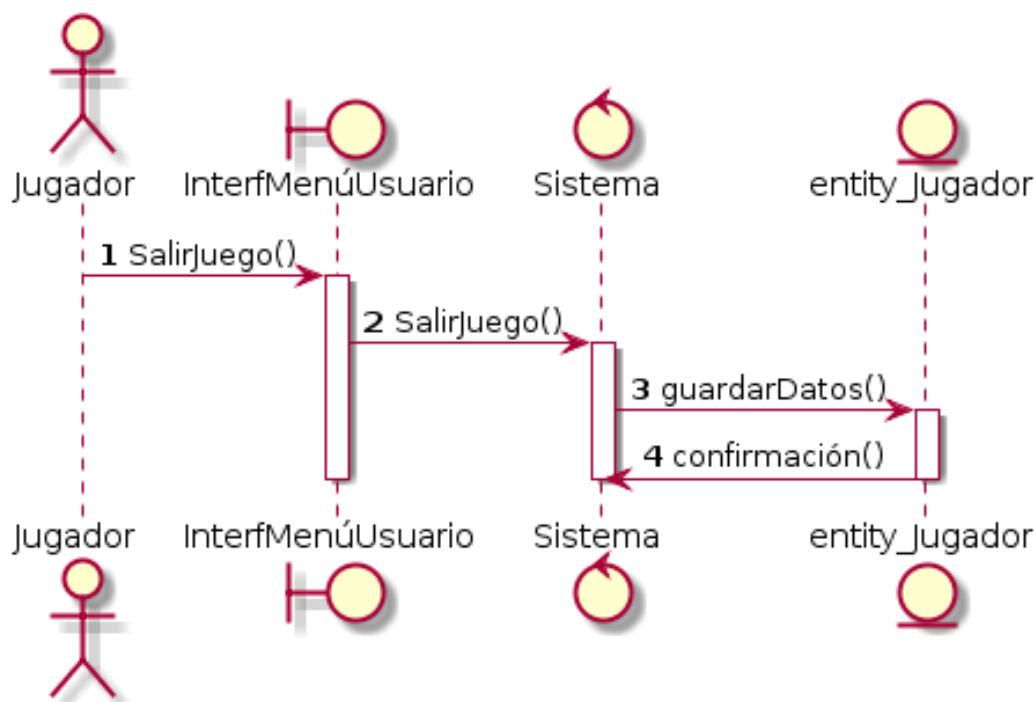
Diagrama de secuencia - Modificar datos de cuenta



Para modificar datos de la cuenta, el Jugador llama a la función `modificarCuenta()` hasta la entidad Jugador, pasando por la Interficie 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.

2.2.10 Salir del juego

Diagrama de secuencia - 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.