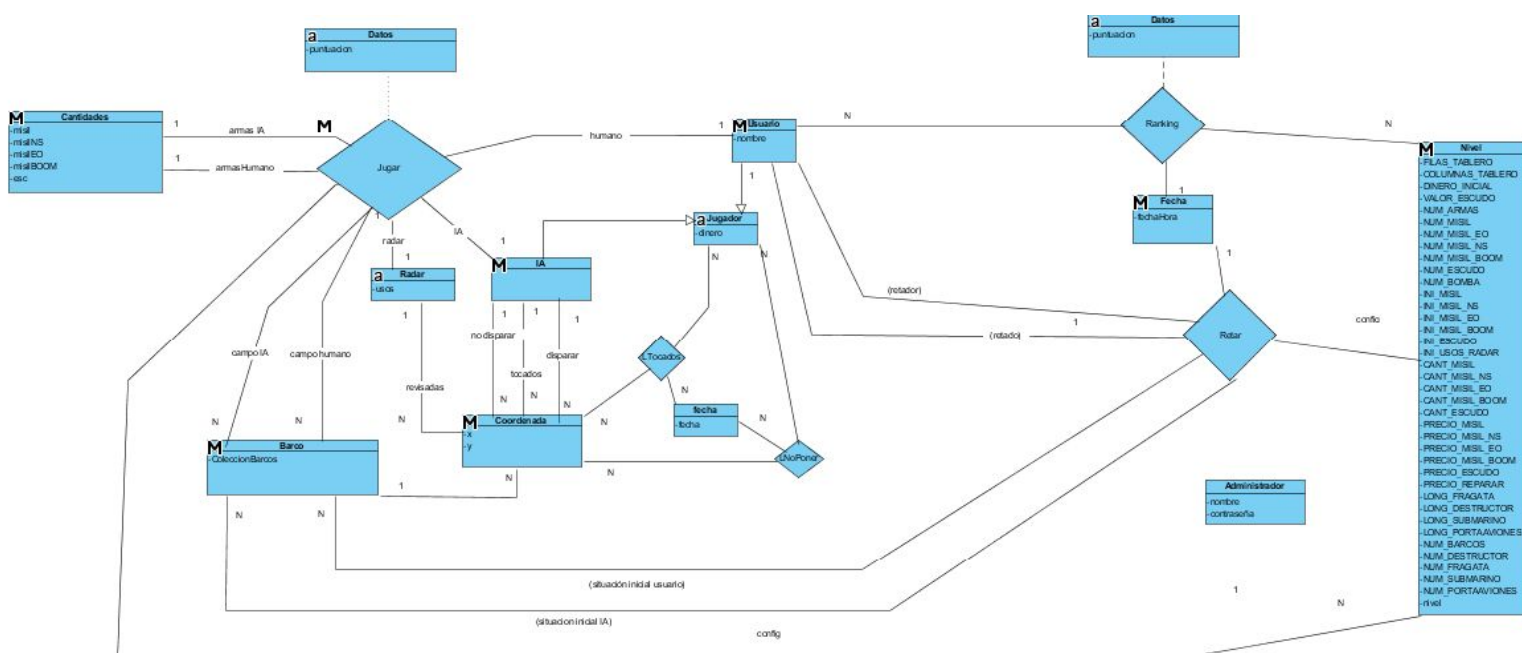


# Segunda entrega Modelo de Dominio

Edgar Andrés Santamaría  
Jon Ander González Olivera  
Dei Royo Cenarruzabeitia  
Alexander Martín Beain  
Unai Martin González  
Eneko Gómez Ferreira





**Usuario:** Aquí guardaremos el nombre del usuario para identificarlo en otras partidas.

**Barco:** Aquí guardaremos las posiciones asociadas a cada barco, es decir; *lista de coordenadas*.

**Coordenada:** Se guardan los valores (x,y) de una posición del tablero.

**Administrador:** en esta clase debemos guardar la información de acceso del administrador.

**Clasificación:** Será donde se guarde la clasificación de los *Usuarios*. Se guardará el nivel y la puntuación obtenida en una partida concreta.

**Ranking:** En esta relación guardaremos las puntuaciones, para ciertas preferencias de nivel y un usuario concreto en una fecha concreta.

**Retar:** Para guardar los retos en el sistema se necesita almacenar, por un lado los dos *Usuarios* que intervienen en dicho *Reto* (retador y retado), la situación inicial de las flotas (*usuario* y *ordenador*) de la partida del retador, las preferencias con que se inició dicha partida y por último la *Fecha* (fecha/hora) a modo de discriminante de partidas.

**Nivel:** Aquí guardaremos las preferencias con que se inició una partida.

**cantidades:** En esta clase guardamos el número de armas que posee un jugador .

**IA:** Esta clase surge de realizar ingeniería inversa del código, la añadimos para mantener la correspondencia de asociación del modelo original, contiene tres listas de casillas para realizar los cálculos de jugadas.

**jugador:** En esta clase guardamos el dinero del jugador, lo heredarán usuario e IA.

**radar:** En esta clase guardamos el número de usos del radar y además una lista de coordenadas ya exploradas.(\*)

**Coordenada:** Se guardan los valores (x,y) de una posición del tablero.

**Jugar:** vínculo que relaciona: un jugador humano (con sus armas, radar y flota) , una IA (con sus armas, radar y flota) y unas preferencias de partida.

*nota(\*)*: ambos jugadores comparten un radar

**LTocada:** vínculo que relaciona un jugador y una lista de coordenadas en una fecha concreta, estas coordenadas son aquellas tocadas durante una partida.

**LNoPoner:** vínculo que relaciona un jugador y una lista de coordenadas en una fecha concreta, estas coordenadas son aquellas en las que no se puede colocar un barco en cierta partida.

**Fecha:** guarda el valor de una fecha concreta

## Log de Cambios:

- añadido diagrama de modelo de dominio de Battleship original
- añadido el modelo de dominio original al extendido
- modificado vínculo Ranking
- modificado nombre clase DatosJuego (Nivel) y añadido un atributo nivel
- eliminadas clases ListaBarcos y ListaCordenadas del modelo de dominio extendido
- eliminada clase puntuación pasa a ser atributos del vínculo Jugar y Ranking