

Informe de Tarea 3 - Juego Skynet

Francisco Arévalo
francisco.arevalod@alumnos.usm.cl
<http://github.com/farevalod/fisw-tarea3>
Departamento de Informática

Universidad Técnica Federico Santa María
Santiago, Chile

November 29, 2012

Contents

1	Diagrama de clases de diseño	1
1	Diagrama de clases de diseño	

Usuario
-equipoID:integer +getTeam:integer +cambiarEquipo(equipoID)

Table 1: Clase Jugador

Jugador
-id -hp:integer -armorClass:integer -equipoID:integer +getPosition:Coordenada +move +hit(dmg) +heal(dmg)

Table 2: Clase Jugador

Robot
+attack(playerID)

Table 3: Clase Robot

Coordenada
-x:float
-y:float

Table 4: Clase Coordenada

Partido
-gameMasterID:integer +registrar(Jugador) +definirZonaJuego(esquina, ancho, alto)

Table 5: Clase Partido

TipoRobot
-tipo:integer
-robotID:integer

Table 6: Clase TipoRobot

Registro
-created-at:datetime -playerID:integer -robot:integer -coords:Coordenada -details:string

Table 7: Clase Registro

Inventario
-id: integer -jugadorID: integer +public

Table 8: Clase Inventario

ItemInventario
-itemID:integer -inventarioID:integer

Table 9: Clase ItemInventario

Items
-id:integer -tipo:integer -carga:integer +useItem(JugadorID)

Table 10: Clase Items

Items
-id:integer

Table 11: Clase Items

Items
-id:integer

Table 12: Clase Items

Items
-id:integer

Table 13: Clase Items

Items
-id:integer

Table 14: Clase Items

Items
-id:integer

Table 15: Clase Items

Items
-id:integer

Table 16: Clase Items

Items
-id:integer

Table 17: Clase Items