

UserManager

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Se encarga de agregar jugadores. (AddPlayer) - Saca jugadores (RemovePlayer) - Agrega jugadores a la partida, se encarga del emparejamiento (AddInGamePlayers) - Crea una partida con dos jugadores agregados anteriormente (NewGame) - Crea una lista con los jugadores que no estan jugando (GetPlayers) - Crea una lista con los jugadores que están jugando (GetInGamePlayer) - Se encarga de añadir a los jugadores de un juego a la lista de jugadores (AddInGamePlayers) - Se encarga de agregar un jugador a la partida (AddPlayerToGame) - Se encarga de encontrar una partida en base a un número (FindGameById) | <ul style="list-style-type: none"> - Game - Player |
|--|--|

Player

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Se encarga de establecerle un numero de identidad al jugador (SetId) - Establece el nombre del jugador (SetUsername) - Obtiene el numero de identidad del jugador (GetId) - Obtiene el nombre del jugador (GetUsername) | |
|--|--|

Printer

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Imprime el tablero (Print) - Imprime una línea horizontal que divide el tablero en dos (SplitBoardVisually) | <ul style="list-style-type: none"> - Board |
|--|---|

Board

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • - Inicializa el tablero, permitiendo su funcionamiento (InitializeBoard) • -Devuelve el tablero (GetBoard) • - Se encarga de establecer los valores del tablero (SetBoard) • - Devuelve el tamaño del tablero (GetBoardSize) | <ul style="list-style-type: none"> • - BoardSize |
|--|---|

BoardSize

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • - Se encarga de devolver las columnas de tablero (GetColumns) • - Se encarga de devolver las filas del tablero (GetRows) • - Verificar que el tamaño de Rows sea valido (SetRows) • - Verificar que el tamaño de Columns sea valido (SetColumns) | |
|---|--|

GameLogic

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • - Se encarga del funcionamiento del ataque (Attack) • - Verifica si el ataque fue exitoso o no (VerifyAttack) • - Define la cantidad de barcos (GetShipCellList) • - Ubica los barcos en el tablero (PlaceShip) • - Inicializa la lista de barcos (InitializeShipCellList) • - Verifica la cantidad restante de barcos (VerifyShipCellList) • - Establece de que jugador es el turno (Turn) • - Obtiene el tablero (GetBoard) • - Devuelve la lista de barcos en el tablero (GetShip) • - Destruye el Barco (DestroyerShip) • - Verifica que una coordenada no esté fuera de los limites del mapa (CheckBoundaries) • - Devuelve el numero correspondiente a la letra en orden alfabetico (LetterToNumber) • - Se encarga de devolver el numero de ataques (GetNumberAttack) • - Se encarga de devolver el juego (GetGame) | <ul style="list-style-type: none"> • - BoardSize |
|---|---|

IShip

- - Se encarga de establecer el estado del Barco (GetSunken)

Battleship

- Ship

- - Representa un barco de largo 4

Cruise

- Ship

- - Representa un barco de largo 3

Destroyer

- Ship

- - Representa un barco de largo 2

Submarine

- Ship

- - Representa un barco de largo 1

Coords

- - Se encarga de obtener el numero de referencia del barco (GetShipId)
- - Se encarga de devolver las coordenadas en X del barco (GetX)
- - Se encarga de devolver las coordenadas en Y del barco (GetY)

ServerManager

- - Se encarga de agregar un juego al servidor (AddGame)
- - Se encarga de eliminar un juego del servidor (RemoveGame)
- - Se encarga de devolver la lista de juegos (GetListing)
- - Se encarga de devolver un juego a partir su Id (GetGame)