

UserManager

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Se encarga de agregar jugadores. (AddPlayer) - Saca jugadores (RemovePlayer) - Elimina un jugador en específico de la lista de jugadores in-game (RemoveInGamePlayer) - Agrega jugadores a la partida, se encarga del emparejamiento (AddInGamePlayers) - Obtiene un jugador mediante su id proporcionado (GetPlayerById) - 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) - Establece el Telegram ID del jugador (SetTelegramId) - Obtiene el numero de identidad del jugador (GetId) - Obtiene el nombre del jugador (GetUsername) - Obtiene el Telegram ID del jugador (GetTelegramId) | |
|--|--|

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

- - Inicializa el tablero, permitiendo su funcionamiento (InitializeBoard)
- - Devuelve el tablero (GetBoard)
- - Set de la clase Board (SetBoard)
- - Establece el número de filas (SetRows)
- - Establece el número de columnas (SetColumns)
- - Devuelve las filas del tablero (GetRows)
- - Se encarga de establecer los valores del tablero (SetBoard)
- - Devuelve las columnas del tablero (GetColumns)
- - Devuelve el tamaño del tablero (GetBoardSize)

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) • - Determina el turno del jugador (CheckIfWinner) | <ul style="list-style-type: none"> • - Board • - Game |
|---|---|

IShip

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

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)

Ship

- - Se encarga de hundir el barco. (Sink)
- - Se encarga de obtener el estado de hundimiento del barco.(GetSunken)
- - Se encarga de devolver el Id del barco. (GetShipId)
- - Devuelve el dueño del barco (GetOwner)

Game

- | Game | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Se encarga de agregar jugadores a la partida (AddPlayer)- Se encarga del Id del juego(SetGameId)- Se encarga del Set el Id del juego (SetStatus)- Se encarga de establecer un jugador como administrador de la partida (SetAdmin)- Se encarga de establecer un jugador como ganador de la partida (SetWinner)- Se encarga de añadir una propiedad a un jugador sobre un barco (AddOwnership)- Se encarga de establecer un jugador como administrador de la partida. (SetAdmin)- Se encarga de agregar las coordenadas del barco (AddShipCoords)- Se encarga de agregar un barco. (AddShip)- Se encarga de actualizar el estado del barco (UpdateShip)- Se encarga de devolver la lista de jugadores.(GetPlayers)- Se encarga de devolver el Id del juego (GetGameId)- Se encarga de devolver las coordenadas del barco (GetShipsCoords)-Se encarga de devolver el nombre de la sesion (GetSessionName)- Se encarga de devolver la lista de barcos (GetShips)- Se encarga de devolver la cantidad de barcos (GetTotalShips)- Se encarga de devolver el estado de la sesión (GetStatus)- Se encarga de devolver el tablero 1 (GetBoard1)- Se encarga de devolver el tablero 2 (GetBoard2)- Se encarga de devolver el administrador de la partida (GetAdmin)- Se encarga de eliminar un jugador del game (RemovePlayer)- Se encarga de establecer el board1 (SetBoard1)- Se encarga de establecer el board2. (SetBoard2) | <ul style="list-style-type: none">- Board |

Logger

- - Se encarga de crear las carpetas que necesita el Logger para funcionar (Setup)
- - Se encarga de escribir un mensaje en el archivo del registro (Log)
- - Constructor unico (Logger)
- - Se encarga de escribir un mensaje de tipo informacion en la consola (Info)
- - Se encarga de escribir un mensaje de tipo Debug en la consola (Debug)
- - Se encarga de escribir un mensaje de tipo Error en la consola (Error)

Configuration

- - Se encarga de cargar la configuracion del bot (Load)
- - Se encarga de obtener el nombre (GetName)
- - Se encarga de obtener el Nombre de usuario (GetUserName)
- - Se encarga de obtener el Token de Telegram (GetToken)
- - Se encarga de obtener el valor booleano de Debug (GetDebug)

ChatManager

- - Se encarga de agregar un chat al servidor (AddChat)
- - Se encarga de devolver un chat a partir de la id (GetChat)

Response

- - Devuelve el teclado (GetKeyboard)
- - Devuelve valor return(GetReturn)
- - Devuelve el mensaje (GetMessage)
- - Devuelve el tipo (GetType)
- - Set del teclado (SetKeyboard)
- - Set del mensaje (SetMessage)
- - Set del tipo de respuesta (SetType)

IHandler

- - Retorna este "Handler" al estado inicial y cancela el próximo (Cancel)
- - Procesa el mensaje o la pasa al siguiente "Handler" si existe (Handle)