



Table of Contents

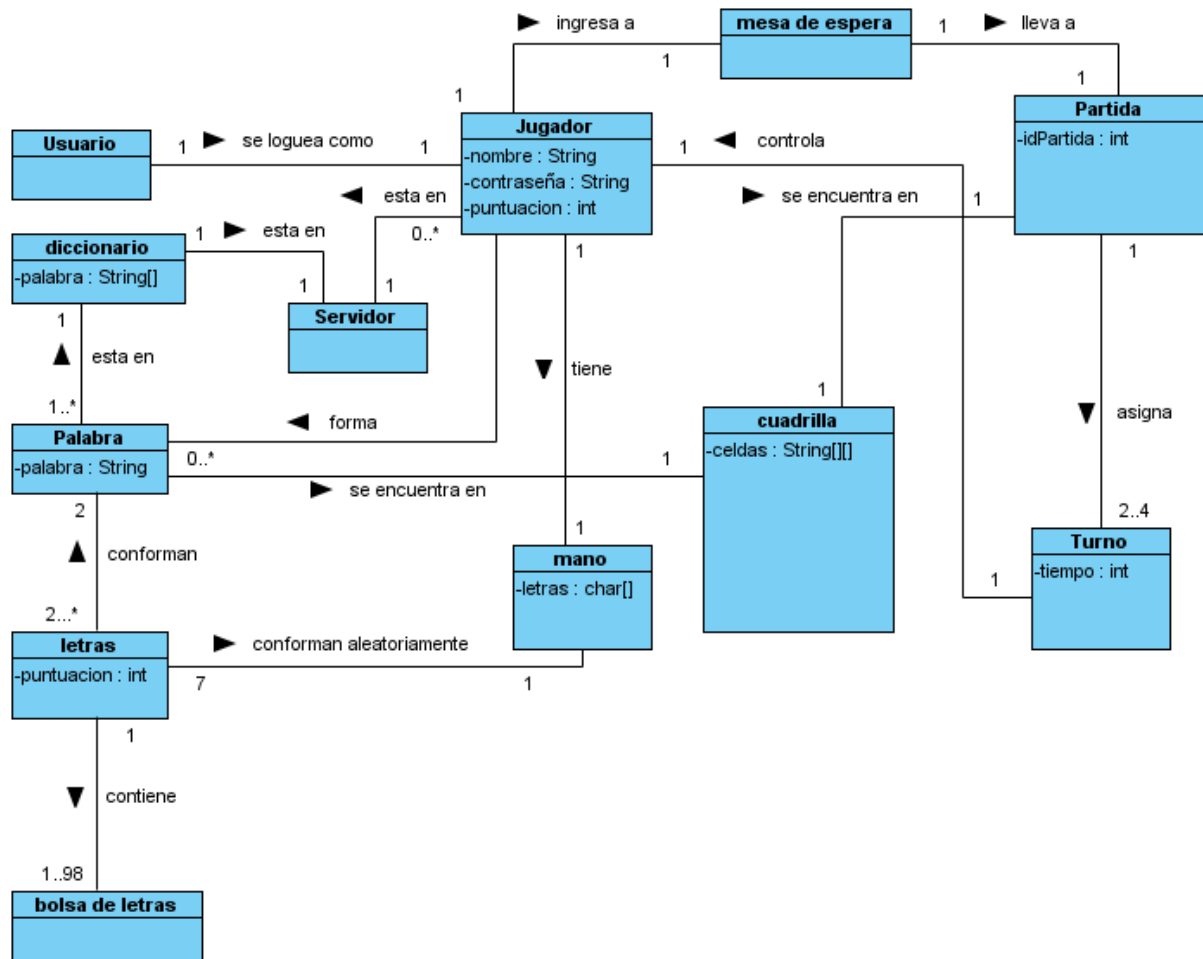
Modelo del Dominio	3
--------------------------	---

Table of Figures

Modelo del Dominio3













Diagrama de Clases

Modelo del Dominio



Nombre	Valor
Tránsito A	ybm3.CSGAqACiQJy
Show Template Info Of Generalization And Realization	false

Resumen

Nombre	Documentación
 mesa de espera	Es un sitio donde los jugadores esperaran a que otros jugadores lleguen. A partir de 2 ya se pueda hacer clic en la opción iniciar partida
 Partida	Es para el jugador el campo de juego, en el cual se llevarán a cabo los diferentes movimientos.
 Jugador	Es un usuario registrado en el sistema, quien a través del logueo es reconocido por el sistema.
 Usuario	Para el caso de este modelo se trataría de una persona no reconocida aun por el sistema.
 diccionario	Es una base de conocimiento, en la cual se almacenan todas las palabras de la lengua española (para ver restricciones revisar el SRS)
 Servidor	Es la base de datos que maneja la aplicación WorDomination
 cuadrilla	Es espacio de 15x15 cuadros o celdas, en la cual se irán poniendo las diferentes letras que a su vez compondrán las palabras.
 Palabra	Es aquella que intenta armar el jugador en la cuadrilla.
 Turno	Es el tiempo determinado que tendrá el jugador
 mano	<div>Es una baraja aleatoria de letras que tendrá el jugador por turno.</div>
 letras	Es el valor más atómico que compone una palabra
 bolsa de letras	Es la bolsa de la cual se extraen las letras, pues existe un límite de letras para el juego el cual es de 98 letras.

Documentación


En la cuadrilla (tablero de juego), se podrán ir armando diferentes palabras que a su vez hayan sido validadas.


Detalles

mesa de espera

Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es un sitio donde los jugadores esperaran a que otros jugadores lleguen. A partir de 2 ya se pueda hacer clic en la opción iniciar partida

Relaciones

Lleva a : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Partida
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Derived	false	

ingresa a : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Jugador
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Derived	false	


Partida


Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es para el jugador el campo de juego, en el cual se llevarán a cabo los diferentes movimientos.


Attributes

private idPartida : int			
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		

Relaciones

asigna : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Turno
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	2..4
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	La partida asigna turnos entre 2 y 4 jugadores	
Derived	false	

se encuentra en : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 cuadrilla
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	A una partida pertenecerá una cuadrilla o tablero de juego, en el cual los diferentes jugadores en sus diferentes turnos podrán armar sus palabra(s).	
Derived	false	

Lleva a : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 mesa de espera
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Derived	false	

Jugador

Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es un usuario registrado en el sistema, quien a través del logueo es reconocido por el sistema.


Attributes


private nombre : String			
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		


private contraseña : String			
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		


private puntuacion : int			
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		


Relaciones


tiene : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 mano
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Un jugador tendra una mano, la cual es reasignada por cada turno.	
Derived	false	

forma : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Palabra
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	Unspecified
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Un jugador podrá armar una palabra en la el tablero de juego	
Derived	false	

ingresa a : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 mesa de espera
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Derived	false	

se loguea como : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Usuario
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Un solo puede ser un jugador (esto basándonos en la teoria de que un usuario solo cree una cuenta).	
Derived	false	


esta en : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Servidor
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	El servidor almacenará de 0 a muchos jugadores junto con sus puntuaciones.	
Derived	false	

controla : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Turno
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Controla los 45 segundos del turno del jugador, y además el número de turno que tiene el jugador. Cada jugador tiene su propio turno según su hora de llegada a la mesa de jugadores.	
Derived	false	

Usuario

Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Para el caso de este modelo se trataría de una persona no reconocida aun por el sistema.

Relaciones

se loguea como : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Jugador
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Un solo puede ser un jugador (esto basándonos en la teoria de que un usuario solo cree una cuenta).	
Derived	false	


diccionario


Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es una base de conocimiento, en la cual se almacenan todas las palabras de la lengua española (para ver restricciones revisar el SRS)

Attributes

private palabra : String			
Type Modifier	[]		
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		

Relaciones


esta en : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Servidor
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	El servidor solamente debe tener un diccionario para la petición de validación de palabras	
Derived	false	


esta en : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Palabra
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1..*
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Muchas palabras harán parte de un diccionario.	
Derived	false	

Servidor

Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es la base de datos que maneja la aplicación WorDomination

Relaciones

esta en : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Jugador
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	0..*
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	El servidor almacenará de 0 a muchos jugadores junto con sus puntuaciones.	
Derived	false	

esta en : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 diccionario
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	El servidor solamente debe tener un diccionario para la petición de validación de palabras	
Derived	false	




cuadrilla


Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es espacio de 15x15 cuadros o celdas, en la cual se irán poniendo las diferentes letras que a su vez compondrán las palabras.

Atributes

private celdas : String			
Type Modifier	[]		
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		

Relaciones

se encuentra en : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Partida
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	A una partida pertenecerá una cuadrilla o tablero de juego, en el cual los diferentes jugadores en sus diferentes turnos podrán armar sus palabra(s).	
Derived	false	

se encuentra en : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Palabra
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	0..*
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	En la cuadrilla (Tablero del juego), se podrán ir armando las diferentes palabras hechas por el jugador y que a su vez hayan sido validadas.	
Derived	false	


Palabra


Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es aquella que intenta armar el jugador en la cuadrilla.


Attributes


private palabra : String			
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		

Relaciones

se encuentra en : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 cuadrilla
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	En la cuadrilla (Tablero del juego), se podrán ir armando las diferentes palabras hechas por el jugador y que a su vez hayan sido validadas.	
Derived	false	

esta en : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 diccionario
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Muchas palabras harán parte de un diccionario.	
Derived	false	

forma : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Jugador
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	Unspecified
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Un jugador podrá armar una palabra en la el tablero de juego	
Derived	false	

conforman : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 letras
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	2...*
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Una palabra estará conformada por al menos 2 letras en adelante	
Derived	false	


Turno


Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es el tiempo determinado que tendrá el jugador

Attributes

private tiempo : int			
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		

Relaciones

controla : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Jugador
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Controla los 45 segundos del turno del jugador, y además el número de turno que tiene el jugador. Cada jugador tiene su propio turno según su hora de llegada a la mesa de jugadores.	
Derived	false	

asigna : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Partida
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	La partida asigna turnos entre 2 y 4 jugadores	
Derived	false	


mano


Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es una baraja aleatoria de letras que tendrá el jugador por turno.

Attributes

private letras : char			
Type Modifier	[]		
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		

Relaciones

tiene : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 Jugador
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Un jugador tendra una mano, la cual es reasignada por cada turno.	
Derived	false	

conforman aleatoriamente : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 letras
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	7
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navigable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Una mano tendrá 7 letras, agregadas aleatoriamente.	
Derived	false	


letras


Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es el valor más atómico que compone una palabra


Attributes

private puntuacion : int			
Getter	false	Setter	false
Derived	false		
Multiplicidad	Unspecified		
Aggregation	None		

Relaciones

conforman : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 Palabra
	Documentación	una palabra debe tener
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	2
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Una palabra estará conformada por al menos 2 letras en adelante	
Derived	false	

conforman aleatoriamente : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 mano
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Una mano tendrá 7 letras, agregadas aleatoriamente.	
Derived	false	


contiene : Asociación		
To	Nombre	Valor
	End Model Element	 bolsa de letras
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1..98
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Hasta 98 letras podrán caber dentro de la bolsa.	
Derived	false	



bolsa de letras

Nombre	Valor
Activo	false
Business Model	false
Visibilidad	public
Hoja	false
Raíz	false
Documentación	Es la bolsa de la cual se extraen las letras, pues existe un límite de letras para el juego el cual es de 98 letras.

Relaciones

contiene : Asociación		
From	Nombre	Valor
	End Model Element	 letras
	Provide Property Getter Method	false
	Provide Property Setter Method	false
	Multiplicidad	1
	Visibilidad	Unspecified
	Aggregation Kind	None
	Navegable	true
	Derived	false
Abstracto	false	
Hoja	false	
Visibilidad	Unspecified	
Documentación	Hasta 98 letras podrán caber dentro de la bolsa.	
Derived	false	