

## INGENIERÍA DEL SOFTWARE II - GRUPO 10 - PROYECTO POLIS

Identificador	Descripción de la acción de alto nivel			
0	Transcurso de una partida			
Pasos (Usar pseudocódigo o similar)				
1. El juego pide los nombres a ambos jugadores.				
2. El juego carga los elementos necesarios para la partida.				
3. El juego carga las posiciones iniciales de cada jugador				
4. El juego muestra la información necesaria sobre la partida al jugador actual.				
5. Da elegir jugador que lleva el turno las posibles acciones a realizar.				
6. Al acabar el turno, el juego comprueba las operaciones de fin de turno.				
7. Al acabar la ronda, el juego comprueba las operaciones de fin de ronda.				
8. Al terminar la ultima ronda, el juego comprueba las operaciones de fin de juego.				
9. El juego anuncia el vencedor y termina el juego.				
Métodos de bajo nivel necesarios				
Paso	Clase	Método	M. Técnico	IU
1	iu.MainMenu	void requestPlayerNames( )		SI
2	game.ElementsInitializer	Game initializeGameElements( )		NO
3	game.StandardStartInitializer	void standardStart ( Game game )		NO
4	ui.TextInterface	void showCurrentStateOfTheGame( Game theGame )		NO
5	ui.gameMainMenu	void execute( )	5	SI
6	game.EndTurnManager	EndTurnManager( Game game )	6	SI
7	game.EndRoundManager	EndRoundManager( Game game )	7	SI
8	game.EndGameManager	EndGameManager( Game game )	8	SI
9	ui.TextInterface	void showTheWinner( Game game )		NO
Método de alto nivel				
- Ninguno -				