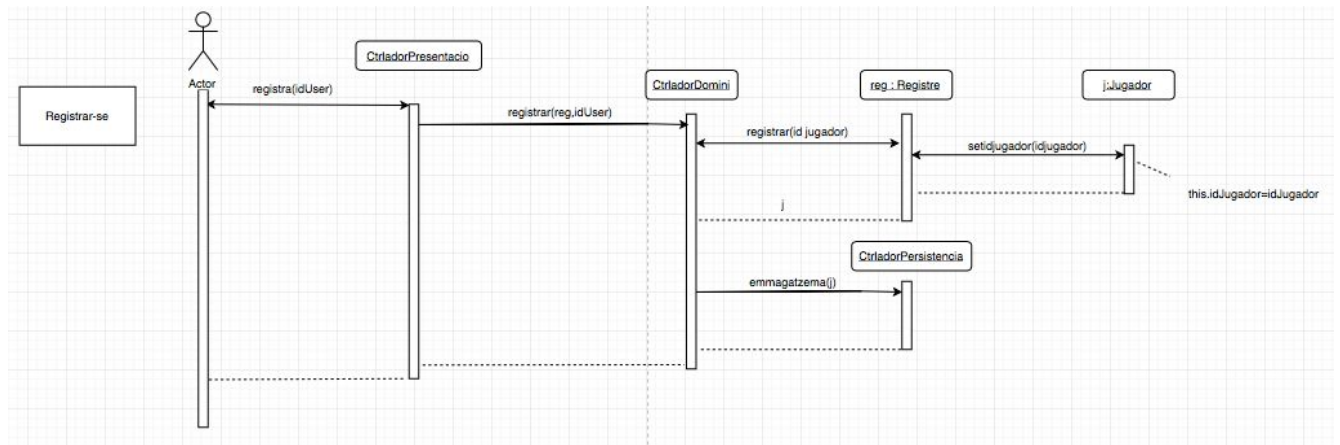


Casos d'ús MasterMind

1. Registrar-se

Registra un nou jugador.

El controlador de domini indicarà al registre l'identificador del jugador en qüestió, en cas que aquest existeixi anirà a la capa de dades y retornarà les seves partides guardades. En canvi, si no existeix el crearà i dirà al controlador de persistència que l'emmagatzemi a la base de dades del sistema.

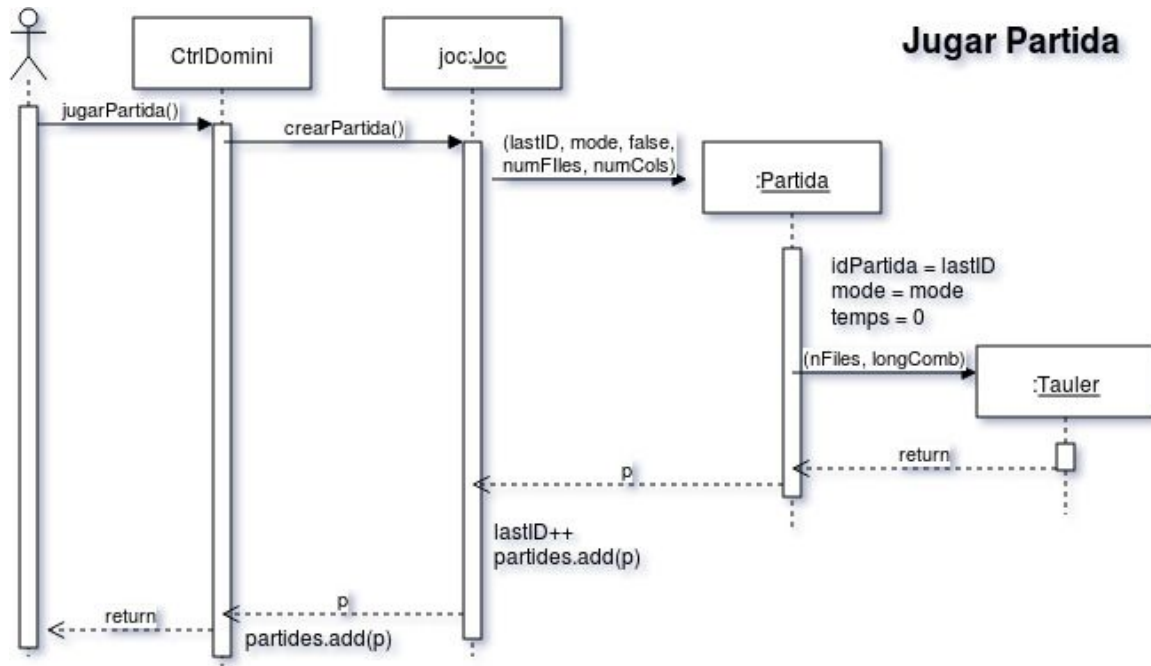


2. Jugar partida

Inicia una nova partida.

El controlador del domini indicarà a Joc que vol crear una nova partida. Aquest la crearà amb els valors corresponents, i la guardarà a partides. Sumarà un a lastID. Retornarà la partida creada al Controlador de Domini, que també la afegirà a partides.

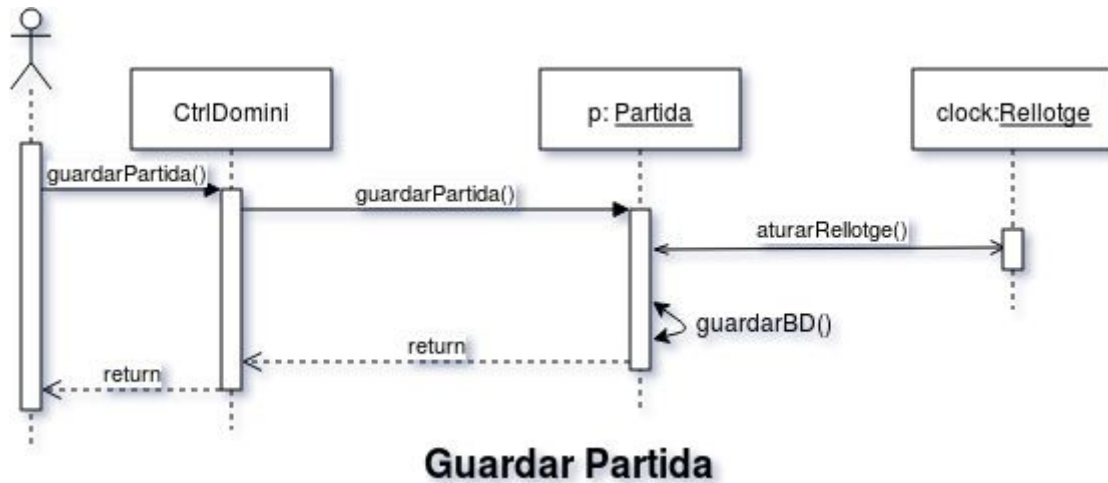
Partida, per crear-se, inicialitzarà els atributs amb els valors passats per Joc, i numJugades, puntuació, i temps a 0. A més, crearà un nou rellotge, inicialitzarà el vector de Jugades y crearà un nou tauler de numFiles x longCodi.



3. Guardar Partida

Guarda la partida actual.

El controlador de domini indicarà a la partida actual que s'ha de guardar. La Partida actual, aturarà el rellotge, i a través d'una funció, guardarà tots els seus atributs i definicions a la capa de persistència.

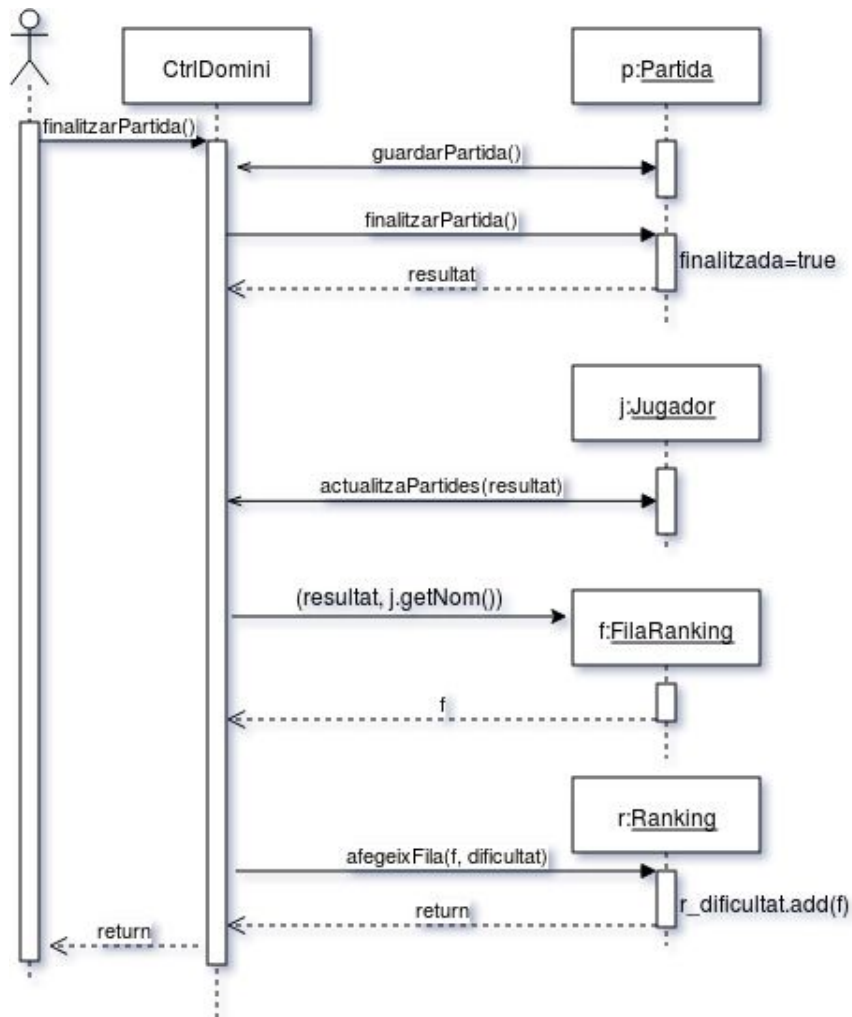


4. Finalitzar Partida

Finalitza la partida actual.

El Controlador de Domini indicarà a Partida actua que s'ha de guardar, a través del cas d'us 4. Després indicarà a través de la funció finalitzarPartida que posi a true finalitzada. Aquesta funció retornarà la puntuació (resultat), que serà actualitzat al Jugador actual.

Crearem una nova filaRanking amb el resultat i el nom del Jugador, i finalment, l'afegirem a l ranking a través de afegeixFila.

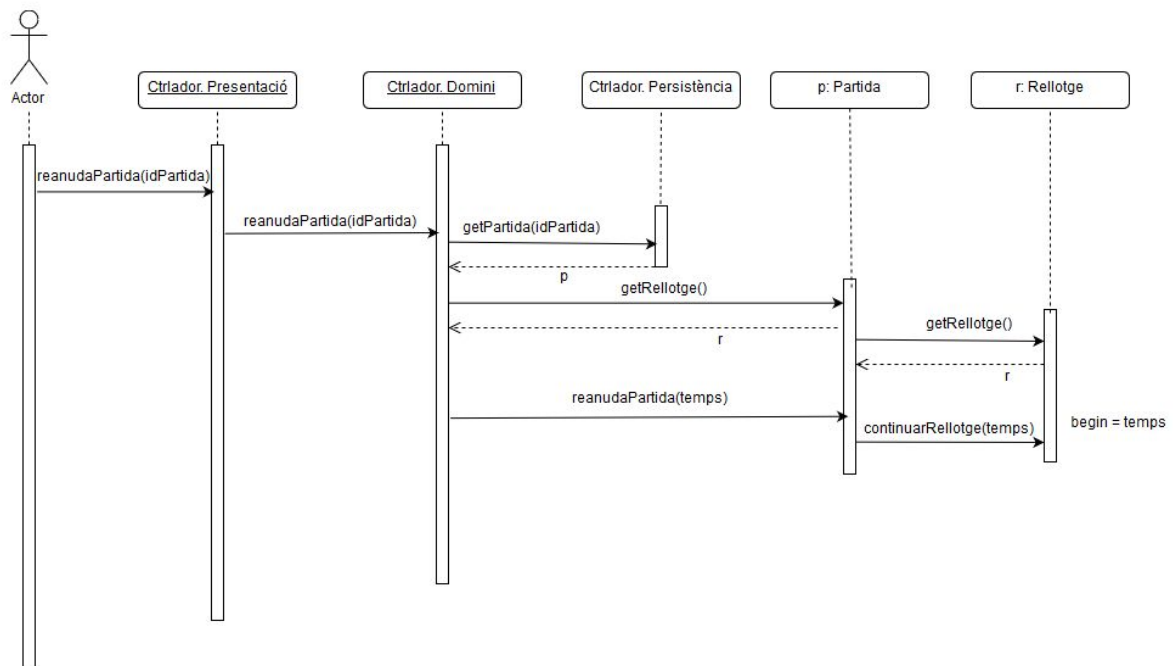


Finalitzar Partida

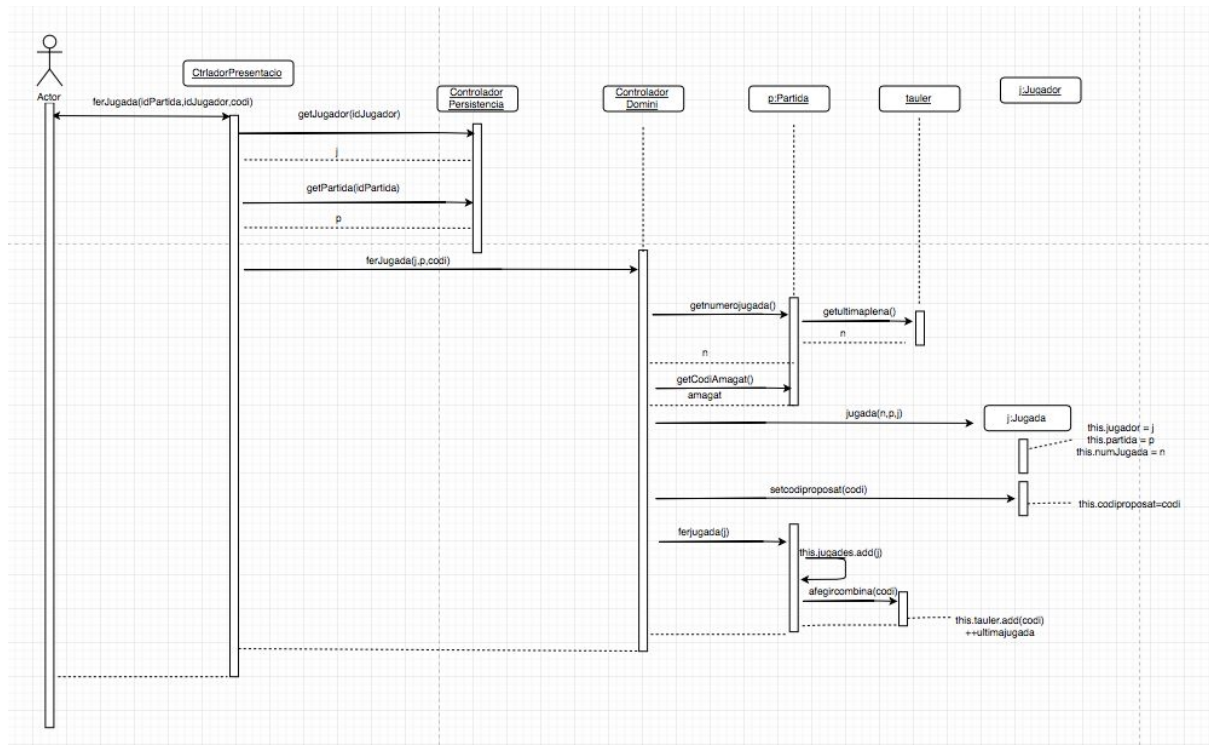
5. Continuar Partida

El primer de tot que es fa és cridar o fer una instància al controlador de presentació amb la funció `reanudaPartida` passant-li com a paràmetres l'identificador de la partida i ja el controlador de presentació s'encarregarà de cridar al controlador de domini utilitzant la mateixa funció.

El controlador de domini va a buscar a la capa de persistència la partida amb el controlador de persistència. Un cop tenim la partida obtenim el rellotge de la partida, cridem a `reanudaPartida` i la classe `Rellotge` s'encarregarà de posar el rellotge de la partida un altre cop en marxa.



6. Fer jugada



7. Consultar ranking

Mostra el ranking d'usuaris amb la dificultat que li indica l'usuari.

El controlador de domini indicarà al controlador de persistència quin ranking vol, aquest consultarà la base de dades y li retornarà els valor del ranking actual de la dificultat desitjada.

