

Project reversihgm

Author: herrero.olivari

Date: 2013-10-19

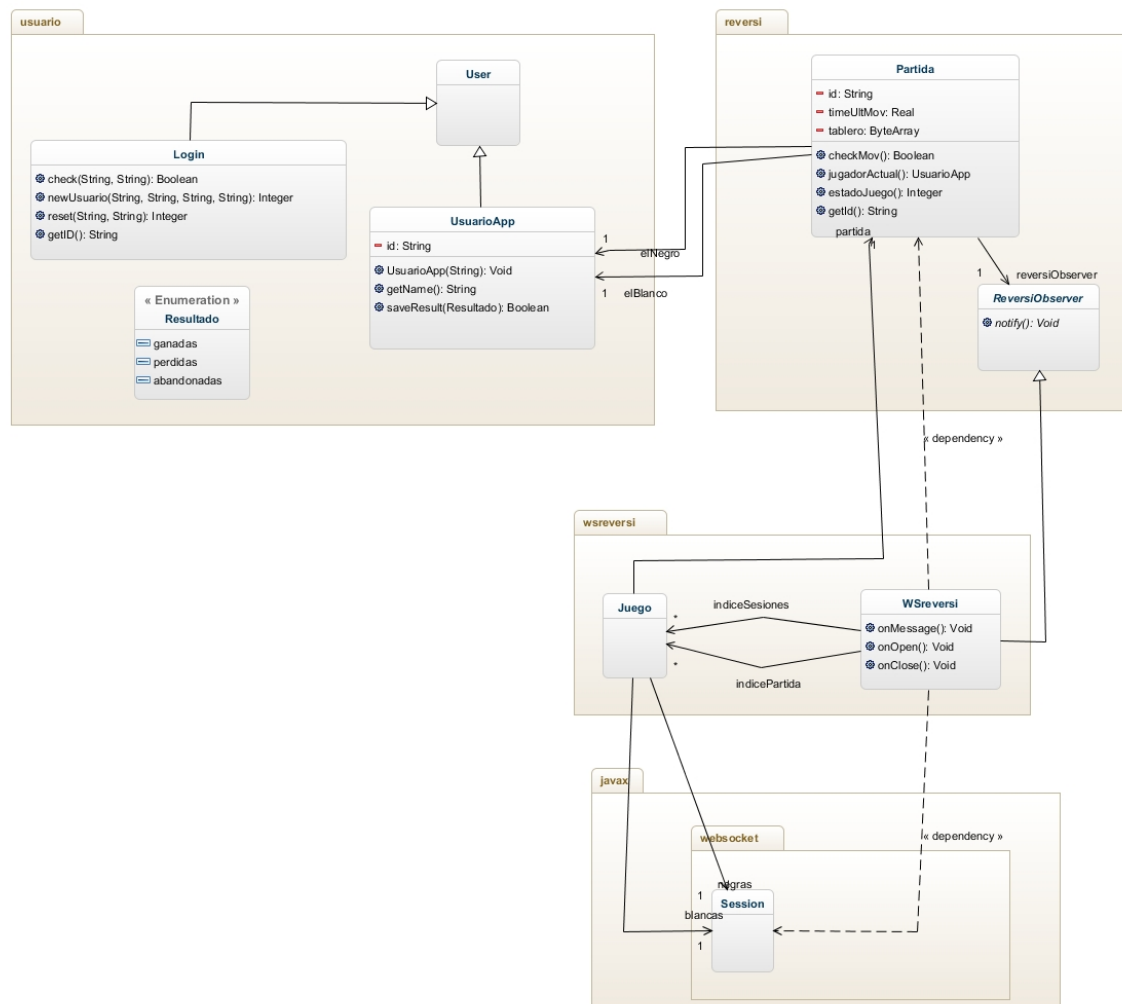
Table of Contents

Overview	<hr/>	3
Model Description	3
Diagrams	3

1. Overview

1.1 Model Description

1.2 Diagrams



5 Package Descriptions

5.1 Package usuario

5.1.1 Class User

5.1.1.1 Attributes

No additional attributes

5.1.1.2 Generalizations

None

5.1.1.3 Operations

5.1.2 Class Login

5.1.2.1 Attributes

No additional attributes

5.1.2.2 Generalizations

- **User**

5.1.2.3 Operations

- Boolean **check** (usuario : String, password : String)

- Integer **newUsuario** (usuario : String, password : String, nombre : String, email : String)

Description: 0: OK

1: duplicado

2: email registrado

3: etc!

- Integer **reset** (usuario : String, email : String)

Description: 0: ok

1: email y usuario no coinciden

2: email o usuario no encontrado

- String **getID** ()

Description: si el ID no esta definido, throw error.

5.1.3 Class UsuarioApp

5.1.3.1 Attributes

- **id** : String [1]

5.1.3.2 Generalizations

- **User**

5.1.3.3 Operations

- Void **UsuarioApp** (id : String)

- String **getName** ()

- Boolean **saveResult** (resultado : Resultado)

5.1.2 Resultado

5.1.2.1 Literals

- ganadas

- perdidas

- abandonadas

5.2 Package reversi

5.2.1 Class Partida

5.2.1.1 Attributes

- **id** : String [1]

Description: Se forma concatenando los ID de los usuariosApp (elNegro y elBlanco) mas un Timestamp

- **timeUltMov** : Real [1]

Description: Controla el tiempo que le resta al jugador que le toca mover. Si se pasa el tiempo, se pasa el turno al otro jugador.

- **tablero** : ByteArray [1]

5.2.1.2 Generalizations

None

5.2.1.3 Operations

- Boolean **checkMov** ()

Description: Checkea si un movimiento es válido.

- UsuarioApp **jugadorActual** ()

- Integer **estadoJuego** ()

Description: Devuelve un entero que indica el estado actual:

1- Activo.

2- Finalizado.

3- Abandonado.

- String **getId** ()

Description: ID es igual al nombre de los Usuarios más el TimeStart

5.2.1.4 Associations

- **reversiObserver** : ReversiObserver [1]

- **elBlanco** : UsuarioApp [1]

- **elNegro** : UsuarioApp [1]

5.2.2 Class ReversiObserver

5.2.2.1 Attributes

No additional attributes

5.2.2.2 Generalizations

None

5.2.2.3 Operations

- Void **notify** ()

5.3 Package javax

5.3.1 Package websocket

5.3.1.1 Class Session

5.3.1.1.1 Attributes

No additional attributes

5.3.1.1.2 Generalizations

None

5.3.1.1.3 Operations

5.4 Package wsreversi

5.4.1 Class WSreversi

Para acceder a los juegos cuando el websocket recibe un mensaje, los busca mediante el ID de la session que origino el evento en el hashmap de juegos

5.4.1.1 Attributes

No additional attributes

5.4.1.2 Generalizations

- **ReversiObserver**

5.4.1.3 Operations

- Void **onMessage** ()

- Void **onOpen** ()

- Void **onClose** ()

5.4.1.4 Associations

- **indiceSesiones** : Juego [*]

- **indicePartida** : Juego [*]

5.4.2 Class Juego

5.4.2.1 Attributes

No additional attributes

5.4.2.2 Generalizations

None

5.4.2.3 Operations

5.4.2.4 Associations

- **negras** : Session [1]

- **blancas** : Session [1]

- **partida** : Partida [1]