

Project reversihgm

Author: herrero.olivari

Date: 2013-10-30

Table of Contents

Overview

Model

Diagrams

Packages

usuario

User

Login

UsuarioApp

Enumerations

reversi

Partida

ReversiObserver

ResultadoMovimiento

Ficha

Enumerations

Enumerations

javax

websocket

Session

wsreversi

WSreversi

Juego

5 Packages

5.1 Package usuario

5.1.3 Class UsuarioApp

5.1.1.1 Attributes

No additional attributes

5.1.1.2 Generalizations

None

5.1.1.3 Operations

5.1.3 Class UsuarioApp

5.1.2.1 Attributes

- **id** : String [1]

5.1.2.2 Generalizations

- **User**

5.1.2.3 Operations

- Void **Login** (parameter : String)

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

Description: 0: OK

1: duplicado

2: email registrado

3: etc!

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

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

Description: 0: ok

1: email y usuario no coinciden

2: email o usuario no encontrado

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 **getID** ()
- String **getName** ()
- Integer **getGanada** ()
- Integer **getPerdida** ()
- Integer **getAbandonada** ()
- Boolean **saveResult** (resultado : ResultadoPartida)

5.1.2 ResultadoPartida

5.1.2.1 Literals

- GANO

- PERDIO

- ABANDONO

5.2 Package reversi

5.2.4 Class Ficha

5.2.1.1 Attributes

- **id** : String [1]

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

- **dificultad** : Integer [1]

Description: Los niveles de dificultad son:
1- Facil (60 segundos para realizar el movimiento)
2- Medio (40 segundos para realizar el movimiento)
3- Dificil (20 segundos para realizar el movimiento)

- **tablero** : ByteArray [1]

- **tiempoUltMov** : Integer [1]

Description: Indica el tiempo que tiene el jugador para realizar el movimiento de acuerdo al nivel de dificultad seleccionado para la partida

- **elNegro** : String [1]

- **elBlanco** : String [1]

- **cantMovimientos** : Integer [1]

- **estadoJuego** : EstadoJuego [1]

- **turnoActual** : String [1]

Description: Mediante este atributo controlamos quien es el jugador que tiene el turno actualmente.

5.2.1.2 Generalizations

None

5.2.1.3 Operations

- Boolean **checkMov** ()

Description: Checkea si un movimiento es válido.

- UsuarioApp **jugadorActual** ()

- EstadoJuego **estadoJuego** ()

Description: Devuelve un entero que indica el estado actual:

- 1- Iniciado.
- 2- Cancelado
- 3- Jugando
- 4- Terminado.

- String **getId** ()

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

- ResultadoMovimiento **mover** (ficha : Ficha, jugador : String)

Description: si no se pudo realizar el movimiento devolver NULL

- Void **finalizar** ()

Description: Este método se utilizará cuando si el servidor desea cerrar la conexión y terminar el juego.

- String **wholsBlancas** ()

Description: devuelve el ID del jugador Blanco

- String **wholsNegras** ()

Description: devuelve el ID del jugador Negro

5.2.1.4 Associations

- **reversiObserver** : ReversiObserver [1]

5.2.4 Class Ficha

5.2.2.1 Attributes

No additional attributes

5.2.2.2 Generalizations

None

5.2.2.3 Operations

- Void **actualizar** (motivo : MotivoActualizar)

5.2.4 Class Ficha

5.2.3.1 Attributes

- **usuario** : String [1]

- **cantBlancas** : Integer [1]

- **cantNegras** : Integer [1]

5.2.3.2 Generalizations

None

5.2.3.3 Operations

5.2.3.4 Associations

- **ficha** : Ficha [1]

- **modificaciones** : Ficha [1..*]

5.2.4 Class Ficha

5.2.4.1 Attributes

- **x** : String [1]

- **y** : String [1]

5.2.4.2 Generalizations

None

5.2.4.3 Operations

5.2.2 EstadoJuego

5.2.2.1 Literals

- INICIADO

- CANCELADO

- JUGANDO

- TERMINADO

5.2.3 MotivoActualizar

5.2.3.1 Literals

- TIMEOUT

- JUEGOCANCELADO

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

5.4.2 Class Juego

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

- **indicePartida** : Juego [*]

- **indiceSesiones** : 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

- **blancas** : Session [1]

- **negras** : Session [1]

- **partida** : Partida [1]