Project reversihgm

Author: Herrero-Morilla-Gomez

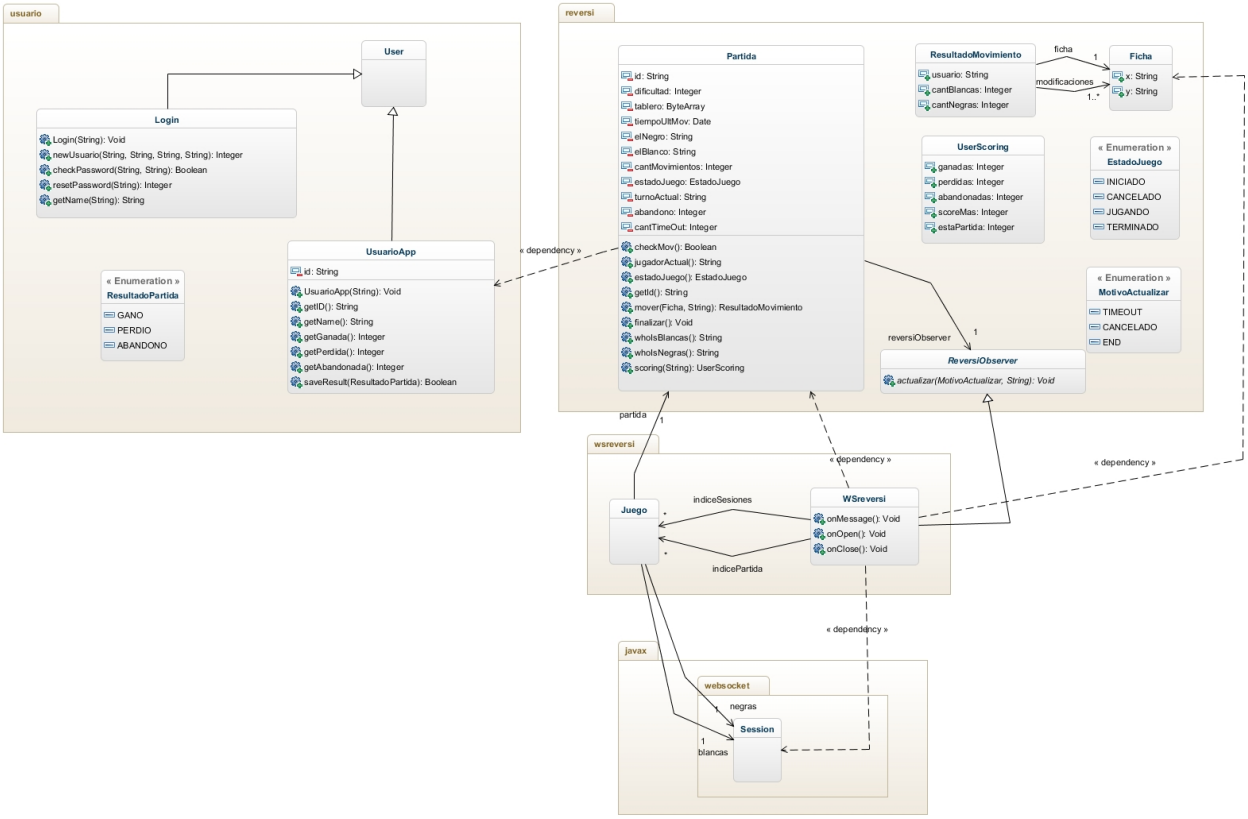
Date: 2013-11-04

Table of Contents

1. Overview

1.1 Model Description

1.2 Diagrams



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

No additional attributes

5.1.2.2 Generalizations

- **User**

5.1.2.3 Operations

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

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

  Description: 0: OK
  1: duplicado
  2: error inesperado

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

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

  Description: 0: ok
  1: usuario inexistente
  2: error inesperado

- String **getName** (id : String)

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

5.2.5 Class UserScoring

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 (no tienen tiempo para realizar el movimiento)
  2- Medio (60 segundos para realizar el movimiento)
  3- Dificil (30 segundos para realizar el movimiento)

- **tablero** : ByteArray [1]

- **tiempoUltMov** : Date [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.

- **abandono** : Integer [1]

- **cantTimeOut** : Integer [1]

5.2.1.2 Generalizations

None

5.2.1.3 Operations

- Boolean **checkMov** ()

  Description: Checkea si un movimiento es válido.

- String **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 **whoIsBlancas** ()

  Description: devuelve el ID del jugador Blanco

- String **whoIsNegras** ()

  Description: devuelve el ID del jugador Negro

- UserScoring **scoring** (idUser : String)

Description:
Si la partida esta en progreso, devuelve null
Si la partida finalizó, devuelve el UswerScoring.

Nota: Chequear que el idUser es válido

5.2.1.4 Associations

- **reversiObserver** : ReversiObserver [1]

5.2.5 Class UserScoring

5.2.2.1 Attributes

No additional attributes

5.2.2.2 Generalizations

None

5.2.2.3 Operations

- Void **actualizar** (motivo : MotivoActualizar, partidaId : String)

5.2.5 Class UserScoring

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..*]

5.2.5 Class UserScoring

5.2.4.1 Attributes

- **x** : String [1]

- **y** : String [1]

5.2.4.2 Generalizations

None

5.2.4.3 Operations

5.2.5 Class UserScoring

5.2.5.1 Attributes

- **ganadas** : Integer [1]

- **perdidas** : Integer [1]

- **abandonadas** : Integer [1]

- **scoreMas** : Integer [1]

  Description: estaPartida: 0: Perdio | 1: Gano | -1: Abandono

- **estaPartida** : Integer [1]

  Description: indica el resultado de la partida actual para el jugador cuyo ID recibimos como parametro:
  3)si GANO
  -1) si PERDIO
  -3) si ABANDONO

5.2.5.2 Generalizations

None

5.2.5.3 Operations

5.2.2 EstadoJuego

5.2.2.1 Literals

- INICIADO

- CANCELADO

- JUGANDO

- TERMINADO

5.2.3 MotivoActualizar

5.2.3.1 Literals

- TIMEOUT

- CANCELADO

- END

Description:
significa cuando finaliza la partida.

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 sesssion 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

- **partida** : Partida [1]

- **blancas** : Session [1]

- **negras** : Session [1]