

Tarea #1 Programación. Grupo 09

Estudiante: Andrey Sánchez Chacón (C07218)

Diagrama UML: **Menú para inicio de partida en un videojuego**

Se presenta un diagrama UML en el cual se busca desarrollar un menú o “pantalla” de preparación antes de iniciar una partida en un videojuego.

La instancia “Partida” es la principal, de esta se derivan las instancias “Personaje” y “Mapa” y de “Personaje” se deriva la instancia “Arma”.

Explicación breve de las instancias:

1. Partida: Es la pantalla principal, aquí el usuario podrá seleccionar el tipo de partida que desea jugar (Todos contra Todos, Captura la bandera, 1 vs 1, etc.) y la modalidad (equipos o individual). Además, verá información como el nivel que necesita para jugar cada tipo de partida, la duración de las partidas; podrá observar cuales de sus amigos están en línea e invitarlos a su partida y podrá desplazarse a los menús donde seleccionará su personaje y el mapa donde desea jugar.

1.1. Mapa: Aquí el usuario podrá seleccionar el mapa y el clima en el que desea jugar, además verá información sobre el tamaño del mapa (pequeño, mediano, grande) y la capacidad (10, 30 o 50 usuarios (depende del tipo de partida)). También se le ofrece la opción de activar trampas y/o tesoros en el mapa.

1.2. Personaje: El usuario podrá seleccionar cual de sus personajes desbloqueados desea usar, verá información como el nombre del personaje seleccionado, la rareza (común, raro o legendario) y el nivel en el que se encuentra. Al personaje seleccionado podrá realizarle modificaciones como seleccionarle una skin y subirle el nivel en esta misma pantalla. Esta instancia tiene un menú adicional donde podrá seleccionar su Arma.

1.2.1. Arma: En esta instancia el usuario podrá seleccionar cual de sus armas desbloqueadas desea utilizar, verá información como el nombre del arma seleccionada, la rareza (común, rara o legendaria) y el nivel en el que se encuentra. Al arma seleccionada podrá realizarle modificaciones como seleccionarle una skin y subirle el nivel en esta misma pantalla. Se le ofrece también la opción de activar un duplicador de experiencia para la siguiente partida que juegue con esta arma.

