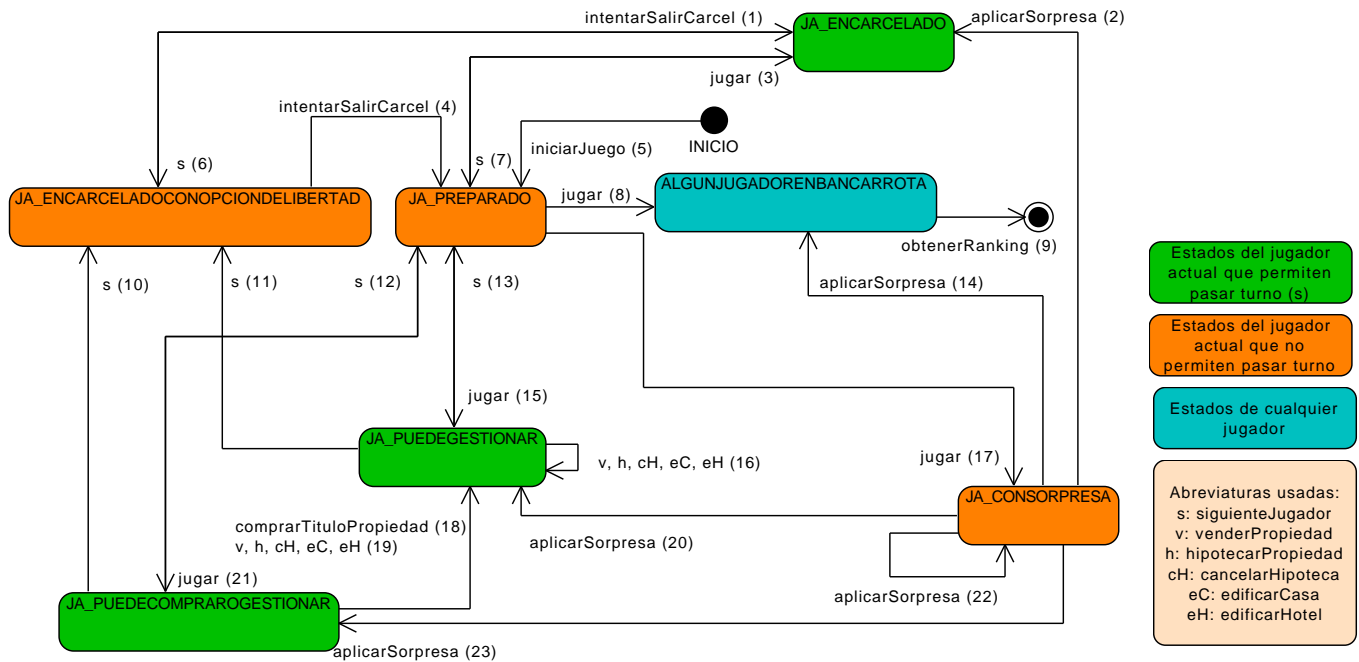


DiagramaTransicionesQytetet



Las etiquetas de las transiciones serán implementadas como mensajes que el usuario envía a la instancia de Qytetet (el juego). Cuando hay más de una transición con la misma etiqueta, significa que, como resultado de ejecutar el método correspondiente al mensaje, el juego puede cambiar a distintos estados. Cada etiqueta del diagrama tiene un número como nota a pìde de página, cuya explicación se pone a continuación:

- (1)El jugador actual intenta salir de la cárcel y no lo consigue (ya no puede intentarlo más en su turno)
- (2)La carta sorpresa es de IRACASILLA y la casilla es la cárcel, el jugador va a la cárcel
- (3)El jugador actual cae en la casilla JUEZ y no tiene carta libertad, luego va a la cárcel
- (4)El jugador actual intenta salir de la cárcel y lo consigue
- (5)Se empieza el juego y, al designar por primera vez un jugador actual, queda listo para jugar
- (6)Al pasar el turno, el nuevo jugador actual está en la cárcel y debe intentar salir de ella
- (7)Al pasar el turno, el nuevo jugador actual no está en la cárcel, y está listo para jugar
- (8)El jugador actual cae en una calle edificada y al pagar el alquiler se queda en bancarrota
- (9)Una vez que se calcule el ranking no se puede seguir jugando
- (10)Idem 6
- (11)Idem 6
- (12)Idem 7
- (13)Idem 7
- (14)La sorpresa es de tipo PORCASAHOTEL y el jugador actual se queda en bancarrota o bien es de tipo PORJUGADOR y algún jugador se queda en bancarrota
- (15)El jugador actual cae en una calle ya edificada o en una casilla no calle que no sea de tipo JUEZ o SORPRESA
- (16)El jugador actual (1) está en una calle ya edificada, (2) está en una calle no edificada pero ya ha hecho en ese turno alguna gestión inmobiliaria sobre otra casilla de su propiedad, 6 (3) está en una casilla no calle que no sea de tipo JUEZ o SORPRESA
- (17)El jugador actual cae en una casilla de tipo SORPRESA
- (18)El jugador actual puede hacer cualquier gestión inmobiliaria salvo comprar la propiedad donde está
- (19)Idem 18. Aunque la propiedad de la casilla donde está situado esté libre, una vez que hace alguna otra operación inmobiliaria, ya no puede comprar la propiedad donde se encuentra
- (20)Idem 18
- (21)El jugador actual cae en una calle libre: puede comprar la propiedad o hacer cualquier gestión inmobiliaria sobre alguna de sus propiedades
- (22)La carta sorpresa es de tipo IRACASILLA y la casilla es de tipo SORPRESA
- (23)Idem 21