

Arquitectura

Grupo 10

Diseño

Se optó por una arquitectura en capas, donde la capa superior es la del Usuario móvil que se conecta con el servidor, el cual se conecta con la base de datos.

Casos de Uso relevantes

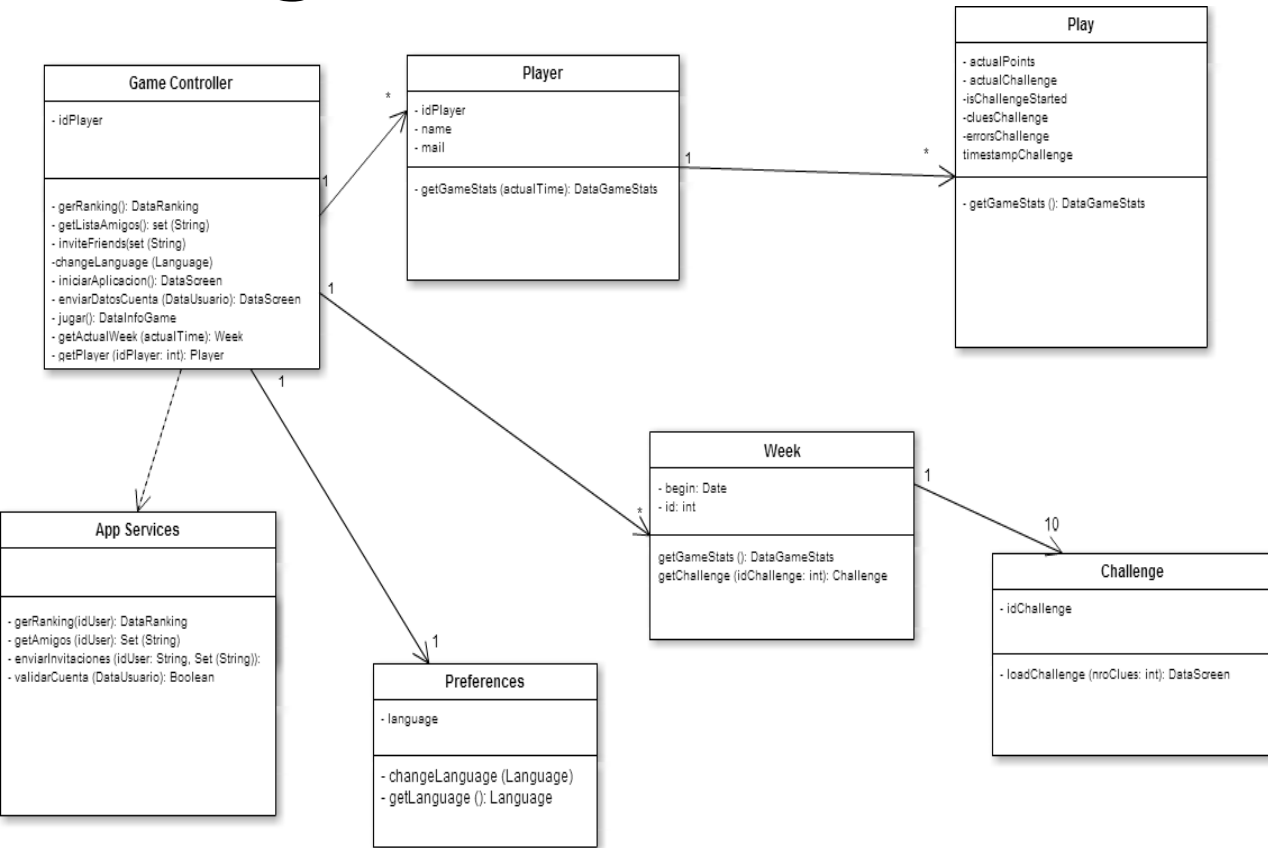
- Iniciar Aplicación
- Jugar
- Ver Ranking
- Invitar Amigos
- Cambiar Idioma
- Log Off
- Carrera

Para próximas Iteraciones...

- Laberinto
- Búsqueda Código QR
- Veo veo
- Orientar Imagen
- Reproducir Música
- Simón Dice

Clases Identificadas

Diagrama de Clases



Game Controller

Game Controller

- idPlayer

- gerRanking(): DataRanking
- getListAmigos(): set (String)
- inviteFriends(set (String)
- changeLanguage (Language)
- iniciarAplicacion(): DataScreen
- enviarDatosCuenta (DataUsuario): DataScreen
- jugar(): DataInfoGame
- getActualWeek (actualTime): Week
- getPlayer (idPlayer: int): Player

Player

Player
<ul style="list-style-type: none">- idPlayer- name- mail
<ul style="list-style-type: none">- getGameStats (actualTime): DataGameStats

Play

Play

- actualPoints
- actualChallenge
- isChallengeStarted
- cluesChallenge
- errorsChallenge
- timestampChallenge

- getGameStats (): DataGameStats

Week

Week
<ul style="list-style-type: none">- begin: Date- id: int
<pre>getGameStats (): DataGameStats getChallenge (idChallenge: int): Challenge</pre>

Challenge

Challenge
- idChallenge
- loadChallenge (nroClues: int): DataScreen

Preferences

Preferences
- language
- changeLanguage (Language) - getLanguage (): Language

- language

- changeLanguage (Language)
- getLanguage (): Language

App Services

App Services
<ul style="list-style-type: none">- gerRanking(idUser): DataRanking- getAmigos (idUser): Set (String)- enviarInvitaciones (idUser: String, Set (String)):- validarCuenta (DataUsuario): Boolean

Fin de la Presentación