

Trabajo Práctico 2 — Java

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 1

Primer cuatrimestre de 2020

Alumno	Padrón	Correo electrónico
Agustin Ariel Andrade	104046	aandrade@fi.uba.ar
Emmanuel Walter Sarzi	104047	esarzi@fi.uba.ar
Gabriel Lorenzo Ortega	104548	gortega@fi.uba.ar
Nahuel Cellini Rotunno	103320	ncellini@fi.uba.ar
Pablo Salvador Dimartino	101231	psdimartino@fi.uba.ar

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Diagramas de clase	2
4. Diagramas de secuencia	3
5. Detalles de implementación	4
5.1. Los tipos de pregunta delegan el comportamiento de la puntuación en la clase Estrategia	4
6. Excepciones	4

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación de la solución de la entrega 0 del segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste en desarrollar una aplicación de un juego de preguntas y respuestas en Java utilizando los conceptos del paradigma de la orientación a objetos vistos hasta ahora en el curso.

2. Supuestos

Por el momento no se agregaron supuestos a este trabajo practico.

3. Diagramas de clase

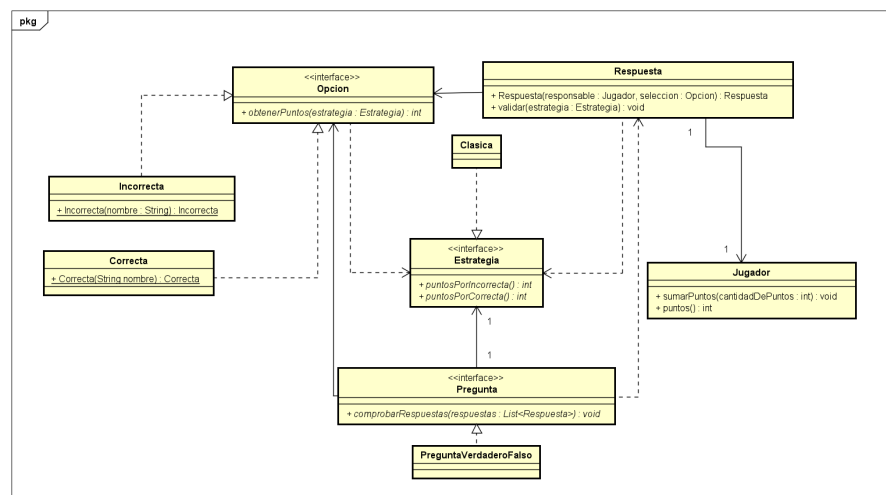


Figura 1: Diagrama de solución de pruebas 1 y 2.

4. Diagramas de secuencia

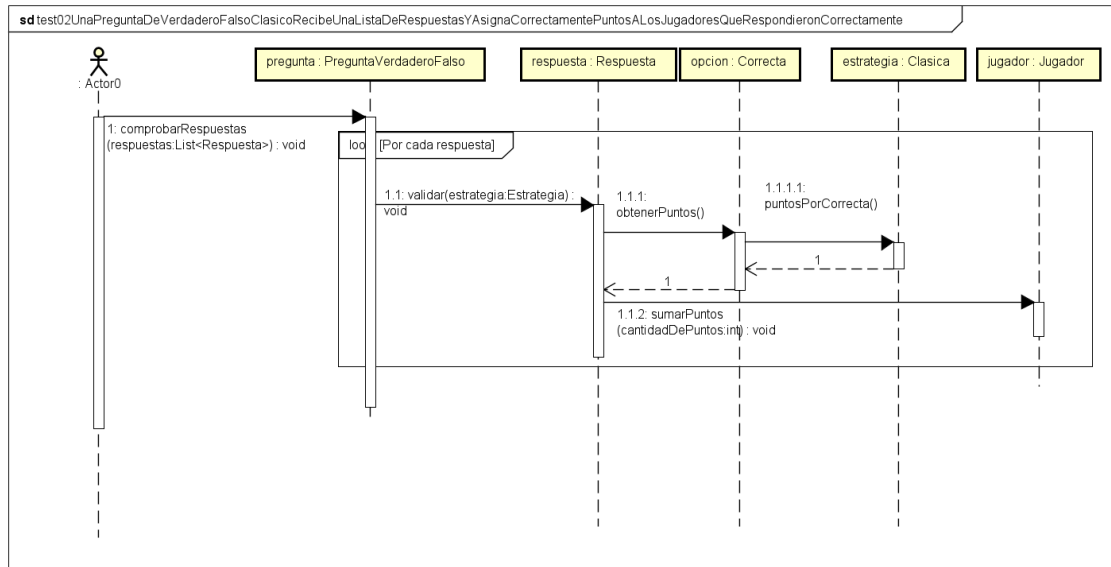


Figura 2: Pregunta recibe una lista de preguntas y puntua para una seleccion correcta.

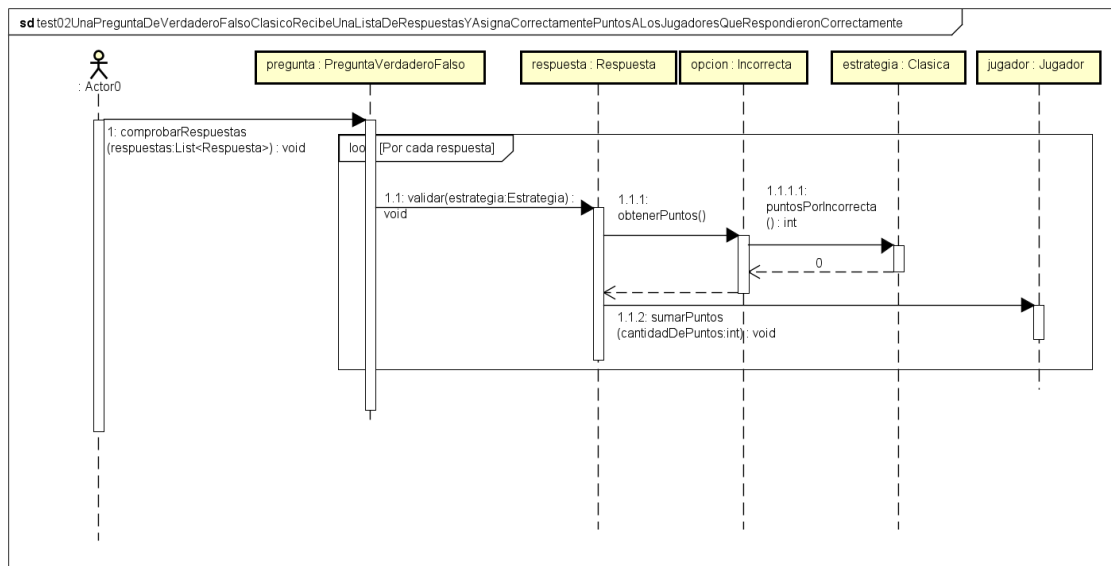


Figura 3: Pregunta recibe una lista de preguntas y puntua para una seleccion incorrecta.

5. Detalles de implementación

5.1. Los tipos de pregunta delegan el comportamiento de la puntuación en la clase Estrategia

Existen distintos tipos de preguntas con la misma estrategia de puntuacion. Por ejemplo, verdadero/falso clásico y multiple choice clásico comparten el mismo comportamiento al aplicar los puntos. Por esto se creó la clase Estrategia donde se delega el comportamiento. Esto permite no repetir código y que futuras modificaciones sean mas sencillas.

6. Excepciones

En esta entrega no fue necesario la creación de excepciones .