María Alejandra González Álvarez

A00355620

Análisis examen parcial 2

Concepto:

Crear una aplicación donde un personaje se mueva horizontalmente en un 80% de la pantalla y que cuando se le presione se agregue a una lista fija en el resto de la pantalla, organizándolos verticalmente, donde solo se pueden agregar 4 elementos o saldrá una excepción.

Requerimientos funcionales:

R1: Crear personaje: Cuando el usuario presione un botón se debe crear de manera ilimitada uno de los personajes seleccionados.

R2: movimiento: el personaje se debe mover de manera horizontal infinitamente, en el 80% del lienzo.

R3: listas: En el programa se deben utilizar las listas dinámicas para que los personajes se agreguen y se muevan a través de la pantalla.

R4: Movimiento individual: En el programa cada personaje debe moverse cómo un proceso independiente.

R5: Edades: En el juego cada personaje creado debe tener una edad determinada asignada de manera aleatoria.

R6: Número de la suerte: Cada personaje creado debe número de la suerte asignado de manera aleatoria.

R7: agregar a lista: En el programa al presionar cualquiera de los personajes en movimiento, en el resto del lienzo deberá pintar la imagen del otro personaje seleccionado.

R8: ordenar: En el programa luego de presionar en los personajes estos se organizaran verticalmente en el resto de la pantalla.

R9: Cambio de imagen: En el programa al presionar en los personajes se debe cambiar la imagen al otro personaje.

R10: Orden en la lista: En el programa los personajes del resto de la pantalla se deben ordenar uno tras otros y totalmente alineados.

R11: Elementos: En el programa Se permiten máximo 4 elementos en la lista del personaje que se ordena.

R12: Arreglo: El programa se debe manejar una lista fija.

R13: Más personajes: Si a un lado de la pantalla se intentan agregar más de 4 elementos el programa te dirá que ya no se pueden agregar más.

R14: Ordenar por edades: Al lado de la lista más pequeña debe haber un botón que te organicé según la edad de los personajes.

R15: Ordenar por número de suerte: Al lado de la lista más pequeña debe haber un botón que te organicé según su número de suerte de los personajes.

Requerimientos no funcionales:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Entidades:

Main

Logica lógica

Main (String [])

Settings()

Setup ()

draw()

mousePressed()

Lógica

Arraylist <Personaje> personajes

personajesOr[]

PApplet p

Logica(PApplet P)

Pintar()

Mouse()

Lanzar()

Excepción()

ordenarPorEdad()

ordenarPorNumero()

Personaje

Int edad

Int numero

Personaje(int edad, int numero)

Pintar()

Run()

Mover()

Getters/setters()

Excepción

String msg

Excepción( String msg)

Super(String msg)

Message()

Ordenar

Ordenar()

Relaciones:

Lógica

Main

v

Ordenar

Excepción

Personaje