

# **Diseño y Desarrollo de Aplicaciones**

## **Documentación – Obligatorio 1**

Marcelo Alexandre - 153012

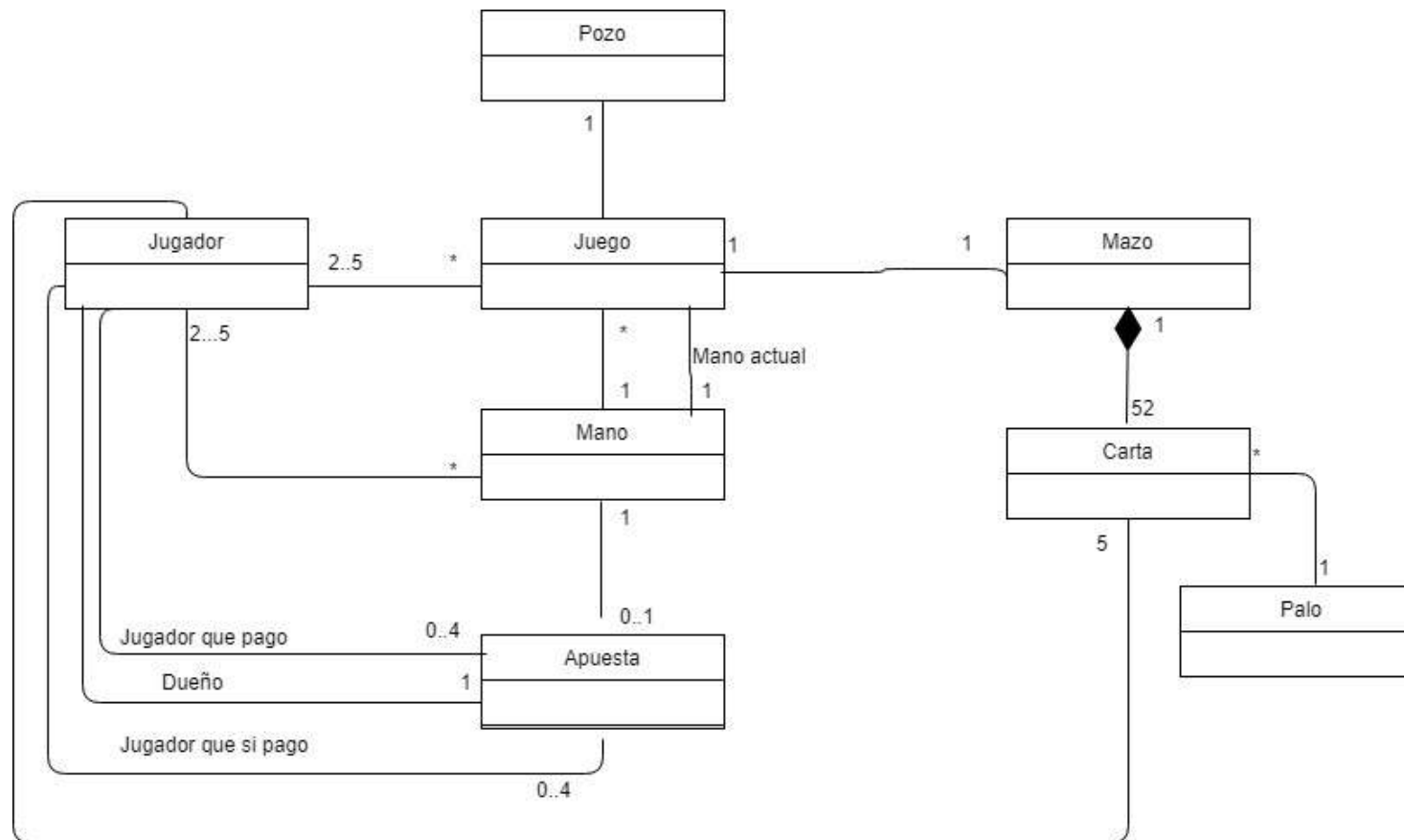
Denise Larrieux - 134153

Grupo: Nocturno  
Darío Campalans  
24-05-2018

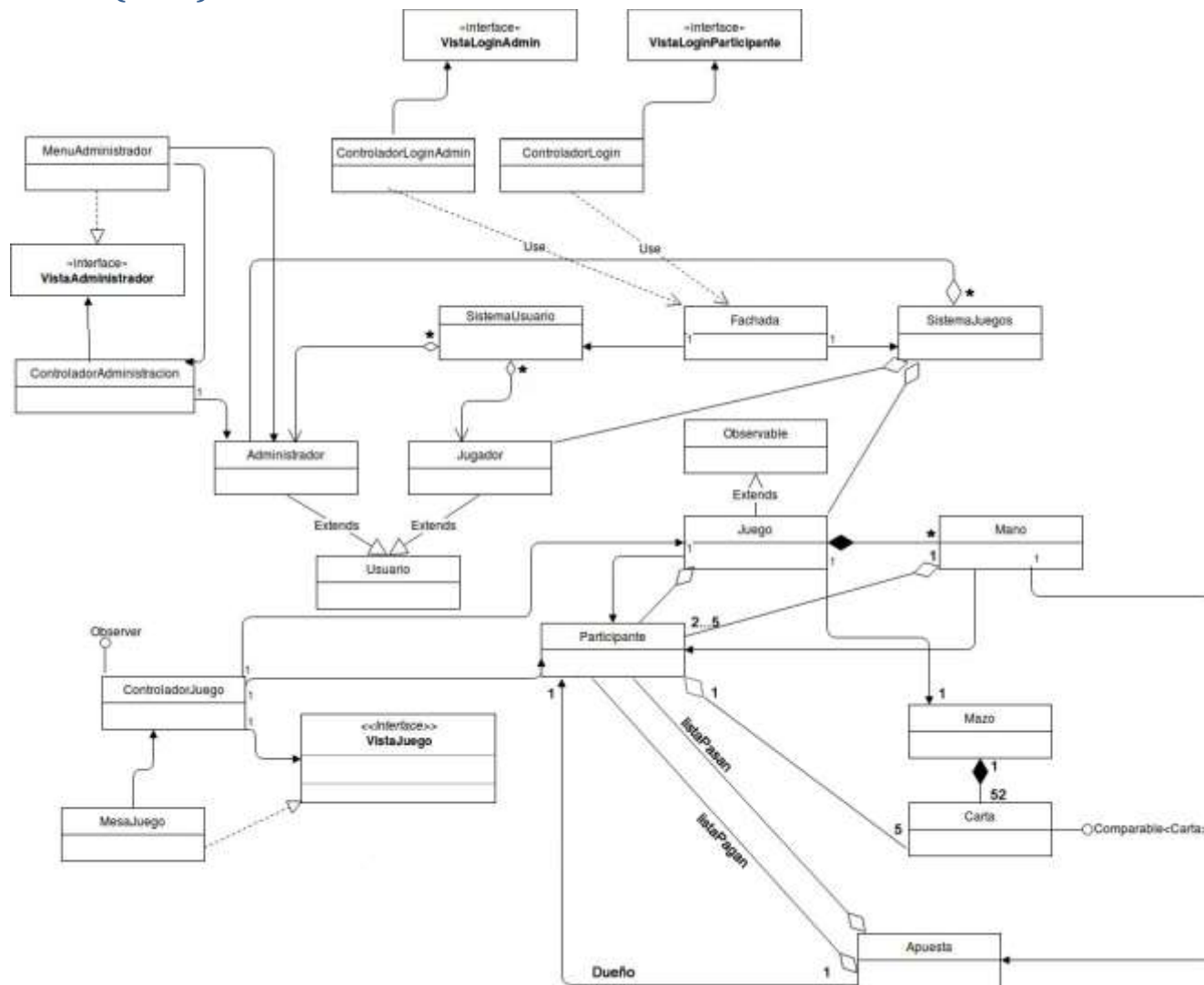
## Contenido

Diagrama Conceptual.....	3
Diagrama de Dominio (UML).....	4
Autoevaluación .....	5
Datos de Prueba .....	6

## Diagrama Conceptual



### Diagrama de Dominio (UML)



## Autoevaluación

1. Funcionalidad: Implementación de la funcionalidad solicitada en Java.

Todos los requisitos funcionales se cumplen de acuerdo a lo solicitado por la letra y lo pautado por el curso.

2. Diagramas de clase y concordancia del código con los diagramas.

Los diagramas reflejan con fidelidad el modelado del dominio y la solución obtenida.

3. Requerimientos de diseño.

Se efectuó todo el trabajo siguiendo los modelados propuestos por los patrones MVC, GRASP, y experto. Se procuró la modularización optimizando la reutilización de código.

4. Autoevaluación.

Se podría haber hecho la fachada observable por el administrador. Sin embargo de acuerdo a lo conversado en clase se optó por mantener el criterio seguido.

Existe un caso borde con el stack de notificaciones, debido a que las pantallas bloquean y no estamos usando hilos (ya que en este obligatorio no se solicitaba) en el que un evento se notifica antes que otro dando un orden incorrecto. Esto no afecta a la funcionalidad ni es visible al usuario, y solo se da cuando el penúltimo jugador abandona una partida antes de eliminar el último controlador.

Concepto	Pts
Funcionalidad: Implementación de la funcionalidad solicitada en Java.	19
Diagramas de clase y concordancia del código con los diagramas.	3
Requerimientos de diseño.	16
Autoevaluación.	1
<b>Total:</b>	<b>20</b>

## Datos de Prueba

Administradores:

Peter	password
Jack	password

Jugadores:

Nombre Completo	Login	Password	Saldo Inicial
Mario B	Mario	password	500
Luigi B	Luigi	password	400
Amanda A	Amanda	password	10