

ESTRUCTURA INICIAL DEL PROYECTO - JUEGO DE TRIVIA

El presente documento describe la estructura inicial del proyecto en Java para el juego de Trivia. Esta estructura organiza el código fuente en paquetes lógicos que facilitan la escalabilidad, mantenimiento y comprensión del sistema.

■ Estructura de carpetas y paquetes:

- 1 src/
- 2 ■■■ com.mycompany.trivia/
- 3 ■■■ trivia.models/
- 4 ■ ■■■ MultipleChoiceQuestions.java
- 5 ■ ■■■ Question.java
- 6 ■ ■■■ Quiz.java
- 7 ■ ■■■ QuizSession.java
- 8 ■ ■■■ Score.java
- 9 ■ ■■■ TrueFalseQuestion.java
- 10 ■■■ trivia.exceptions/
- 11 ■ ■■■ InvalidOptionException.java
- 12 ■■■ trivia.persistence/
- 13 ■ ■■■ FileManager.java
- 14 ■ ■■■ Persistable.java
- 15 ■■■ trivia.utils/
- 16 ■■■ InputUtils.java

■ Descripción de los paquetes:

trivia.models: Contiene las clases del modelo principal del juego: preguntas, cuestionarios, sesiones de juego y puntuaciones.

trivia.exceptions: Incluye las excepciones personalizadas que permiten manejar errores específicos, como opciones inválidas.

trivia.persistence: Define las clases encargadas de la persistencia de datos, lectura y escritura de archivos, así como interfaces para objetos persistentes.

trivia.utils: Contiene utilidades generales, como manejo de entradas de usuario o validaciones comunes.

■ Ejemplo de clase base:

A continuación se muestra un ejemplo representativo de una clase del modelo:

```
package com.mycompany.trivia.trivia.models; public class Question { private String
questionText; public Question(String questionText) { this.questionText = questionText;
} public String getQuestionText() { return questionText; } public void
setQuestionText(String questionText) { this.questionText = questionText; } }
```

■ Conclusión:

Esta estructura inicial sirve como base sólida para el desarrollo del proyecto de Trivia. Permite una clara separación de responsabilidades, facilita la colaboración en equipo y promueve buenas prácticas de programación orientada a objetos.