

Trabajo Práctico 2 — Kahoot

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 1

Primer cuatrimestre de 2020

Alumno	Padron	Mail
Agustin Brasburg	104733	abrasburg@fi.uba.ar
Damian Ganopolsky	101168	dganopolsky@fi.uba.ar
Andres Jalife	104342	ajalife@fi.uba.ar
Maximiliano Levi	104288	mlevif@fi.uba.ar
Mathias Welz	101552	mwelz@fi.uba.ar

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Diagramas de clase	2
5. Detalles de implementación	4
5.1. Aliquam vel eros id magna vestibulum rhoncus	4
5.2. Proin sodales leo dapibus sapien fermentum	5
6. Excepciones	5
7. Diagramas de secuencia	5
8. Diagrama de paquetes	5
9. Diagramas de estado	6

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación de la solución del segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste desarrollar un juego de quiz que se asimila al Kahoot utilizando las técnicas de Java, TDD y Git para lograr un trabajo grupal.

2. Supuestos

3. Modelo de dominio

4. Diagramas de clase

Kahoot es la clase encargada de empezar el juego y guardar el panel que muestra el juego, las preguntas que se mostraran con sus respectivas respuestas y puntos por responder bien, y sus jugadores con sus respectivos nombres, puntaje y modificadores de puntajes.

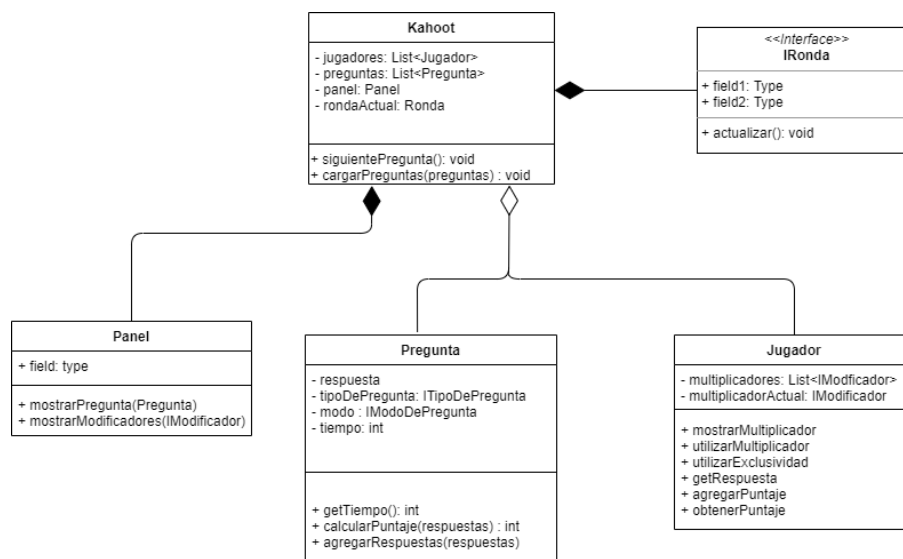


Figura 1: Diagrama del Kahoot.

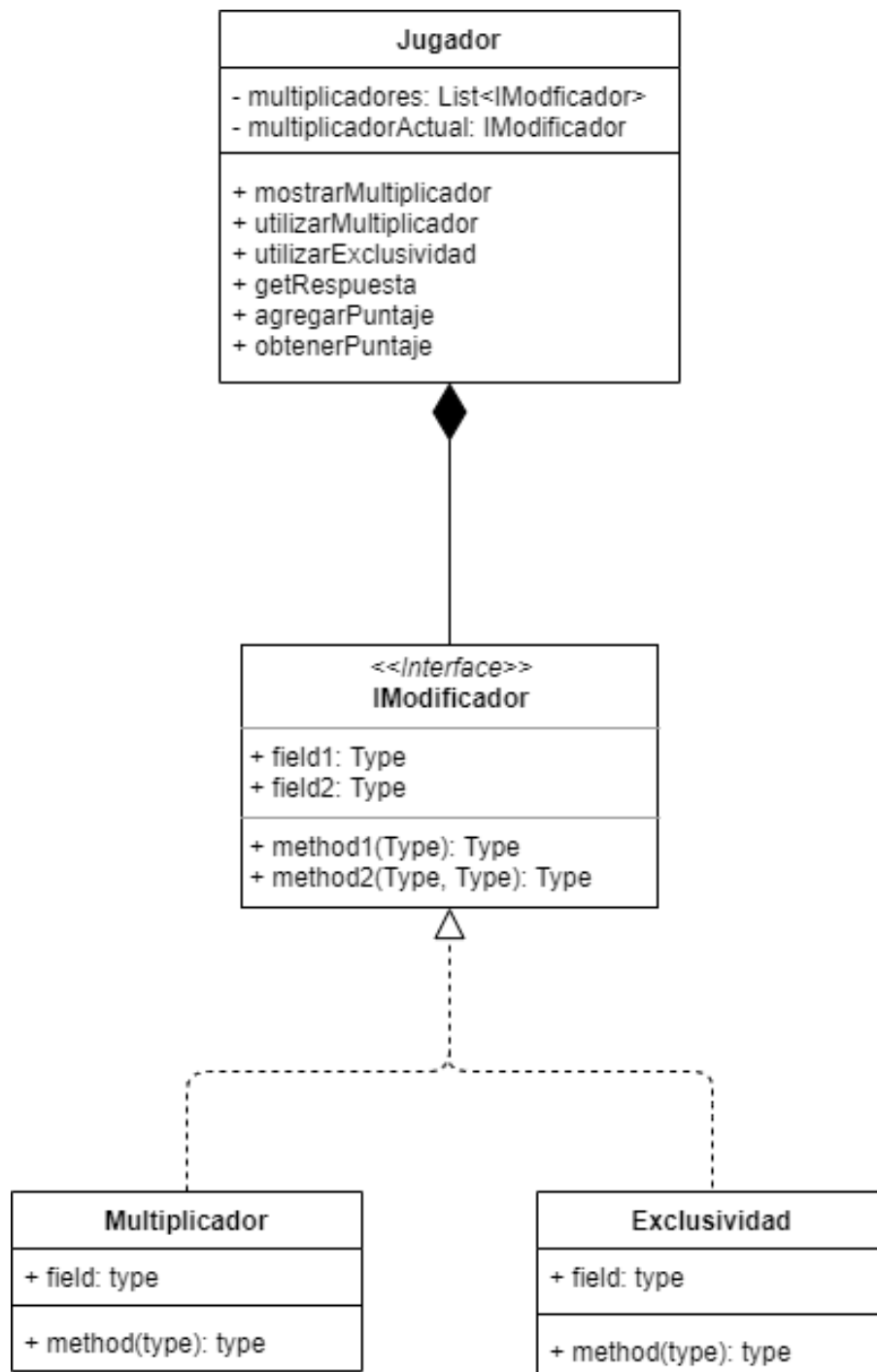


Figura 2: Diagrama del Jugador.

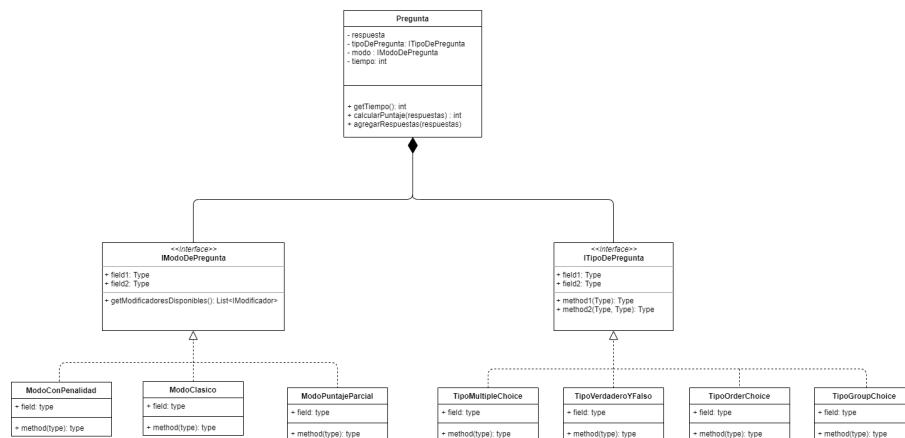


Figura 3: Diagrama de Pregunta.

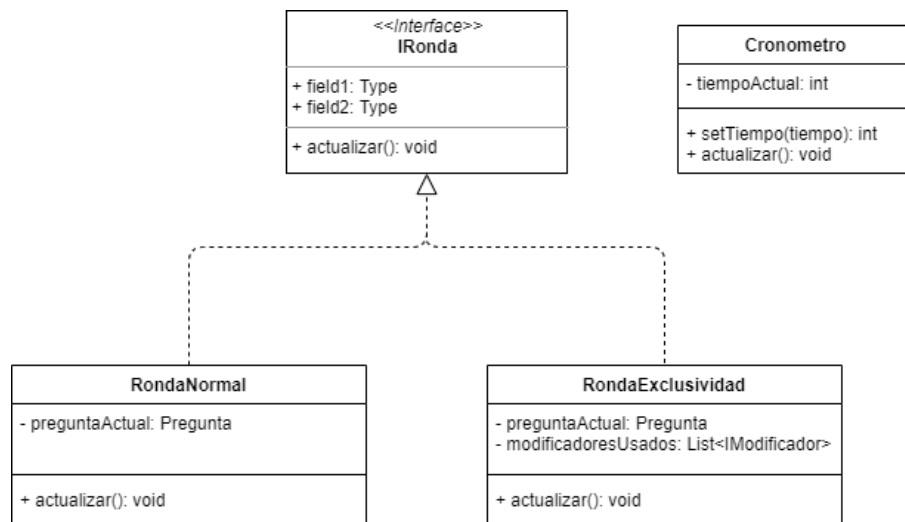


Figura 4: Diagrama de Ronda.

5. Detalles de implementación

5.1. Aliquam vel eros id magna vestibulum rhoncus

Sed lorem diam, imperdiet in suscipit sed, lacinia id est. Duis ac turpis at velit tristique dictum ac in augue. Etiam porttitor purus sed nunc scelerisque aliquam. In hac habitasse platea dictumst. Mauris non mauris id lorem iaculis elementum eget quis mi. Aliquam scelerisque porta arcu sed tempus. Duis eleifend euismod laoreet. Aliquam mattis lectus et massa placerat feugiat. Nam mi nisl, rhoncus vel nibh vitae, ullamcorper blandit nibh. Curabitur purus lorem, sollicitudin ut erat eu, pharetra condimentum ante. Nullam imperdiet et neque et tempus. Sed sollicitudin velit molestie pretium iaculis. Praesent eu tincidunt erat. Nulla non fringilla nisi, vel hendrerit felis. Maecenas eget tempor neque.

```

| rango |
rango := (2 to: 20) asOrderedCollection.
Transcript show: rango ; cr.
rango copy do: [ :unNumero | unNumero isPrime iffFalse: [ rango remove: unNumero ] ].
  
```

Transcript show: rango.

5.2. Proin sodales leo dapibus sapien fermentum

Quisque tempus, tortor et convallis interdum, ipsum leo tempus ipsum, in molestie tortor arcu sit amet tellus. Praesent fermentum hendrerit nulla. In maximus ornare maximus. Nullam consectetur placerat enim sit amet lacinia. Etiam pellentesque tellus consectetur hendrerit iaculis. Sed non laoreet felis.

6. Excepciones

Exception Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin nec facilisis odio. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. In aliquam dapibus lacus at condimentum. Curabitur ornare scelerisque euismod. Duis a mi in nulla sodales sollicitudin vehicula sit amet sapien. Quisque vel eros ut libero consequat scelerisque. Nullam efficitur ante eu massa gravida sollicitudin.

Exception Curabitur elementum laoreet molestie. Ut hendrerit, quam lobortis porttitor cursus, ex sem facilisis massa, in interdum odio risus hendrerit dui.

Exception Integer porta efficitur felis. Etiam facilisis consectetur sem, ac efficitur orci. Nam a ante commodo, fringilla nisl a, sollicitudin est.

Exception Aliquam erat volutpat. Fusce quis efficitur augue. Fusce egestas mauris a nisi finibus volutpat. Maecenas venenatis ligula ut nisi maximus, vel ultricies enim scelerisque.

Exception Mauris gatis feugiat erat non euismod. Donec sagittis orci enim, et convallis lacus sodales at. Nunc laoreet leo vel metus eleifend, vel aliquam sem tincidunt. Nunc imperdiet eget erat eget tincidunt. Morbi tempus risus quis nulla faucibus facilisis. Sed varius nunc vel neque rutrum vestibulum.

7. Diagramas de secuencia

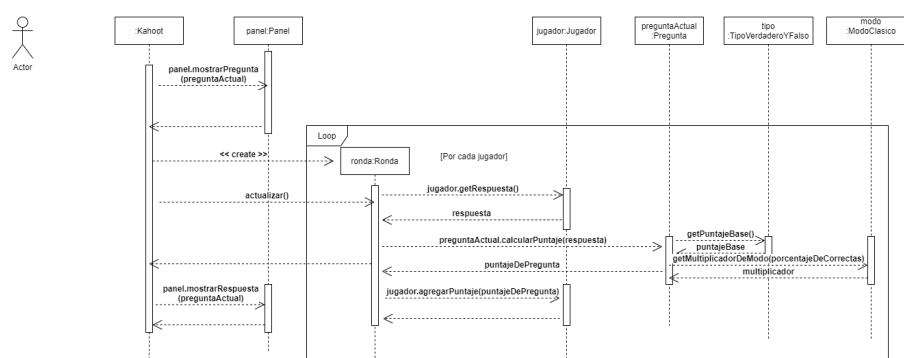


Figura 5: Se muestra el proceso de una ronda en el que un jugador responde una pregunta, se calcula el puntaje y se le agregan los puntos obtenidos.

8. Diagrama de paquetes

Incluir un diagrama de paquetes UML para mostrar el acoplamiento de su trabajo.

9. Diagramas de estado

Incluir diagramas de estados, mostrando tanto los estados como las distintas transiciones para varias entidades del modelo.