

Trabajo Práctico II — JAVA

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 01

Primer cuatrimestre de 2021

| Alumno | Padron | Email |
|---------------------|--------|-----------------------|
| Martin Pata Fraile | 106226 | mpata@fi.uba.ar |
| Andrés Kübler | 105238 | akubler@fi.uba.ar |
| Sofía Marchesini | 105994 | smarchesini@fi.uba.ar |
| Santiago Vaccarelli | 106051 | svaccarelli@fi.uba.ar |

Índice

| | |
|-------------------------------|---|
| 1. Introducción | 2 |
| 2. Supuestos | 2 |
| 3. Diagramas de clase | 2 |
| 4. Diagramas de secuencia | 2 |
| 5. Diagramas de paquetes | 2 |
| 6. Diagramas de estado | 2 |
| 7. Detalles de implementación | 2 |
| 8. Excepciones | 2 |

1. Introducción

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

2. Supuestos

3. Diagramas de clase

4. Diagramas de secuencia

5. Diagramas de paquetes

6. Diagramas de estado

7. Detalles de implementación

8. Excepciones