

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. Modelo de dominio	2
4. Diagramas de clase	2
5. Diagramas de secuencia	4
6. Diagramas de paquetes	6
7. Diagramas de estado	6
8. Detalles de implementación	6
8.1. Aliquam vel eros id magna vestibulum rhoncus	6
8.2. Proin sodales leo dapibus sapien fermentum	7
9. Excepciones	7

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

Para la realización del trabajo tuvimos en cuenta los siguientes supuestos:

- Aca va un supuesto
- Aca va otro supuesto

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. Cras vel lobortis est. Fusce nibh libero, euismod ac eros in, auctor faucibus diam. Vivamus molestie tincidunt purus, in congue risus elementum quis. Sed hendrerit magna quam, a pretium odio feugiat ut. Fusce metus libero, egestas vel facilisis vitae, ullamcorper rhoncus massa.

3. Modelo de dominio

El modelo del trabajo practico consiste en una clase general llamada TEG que representa el juego y que lo inicia. Esta se comunica con turnos quien maneja las rondas y es la que conecta a TEG con el usuario.

Turnos guarda el tipo de ronda de la ronda actual, que puede ser colocación o ataque, la ronda de como avanzan las rondas y el turno actual.

Al comenzar el juego, TEG asigna a cada jugador las cartaPais y los objetivosTeg y a su vez TEG guarda todos los jugadores y el Tablero. El jugador para ganar tiene que cumplir su objetivoTeg. Hay dos tipos de objetivoTeg: los de conquista y los de destrucción. Para cumplir el objetivoTeg el jugador tiene que ganar Países atacando desde otro Pais. El Pais para atacar depende de la cantidad de fichas que tiene su Ejercito y según la cantidad de fichas es la cantidad de Dados que el Jugador puede tirar

4. Diagramas de clase

Un diagrama de clase es un diagrama estático en el cual se representa la estructura de un sistema compuesto por clases, reflejando así sus atributos, métodos y las relaciones con otros objetos. A continuación se presentan algunos diagramas de clase correspondientes al trabajo practico.

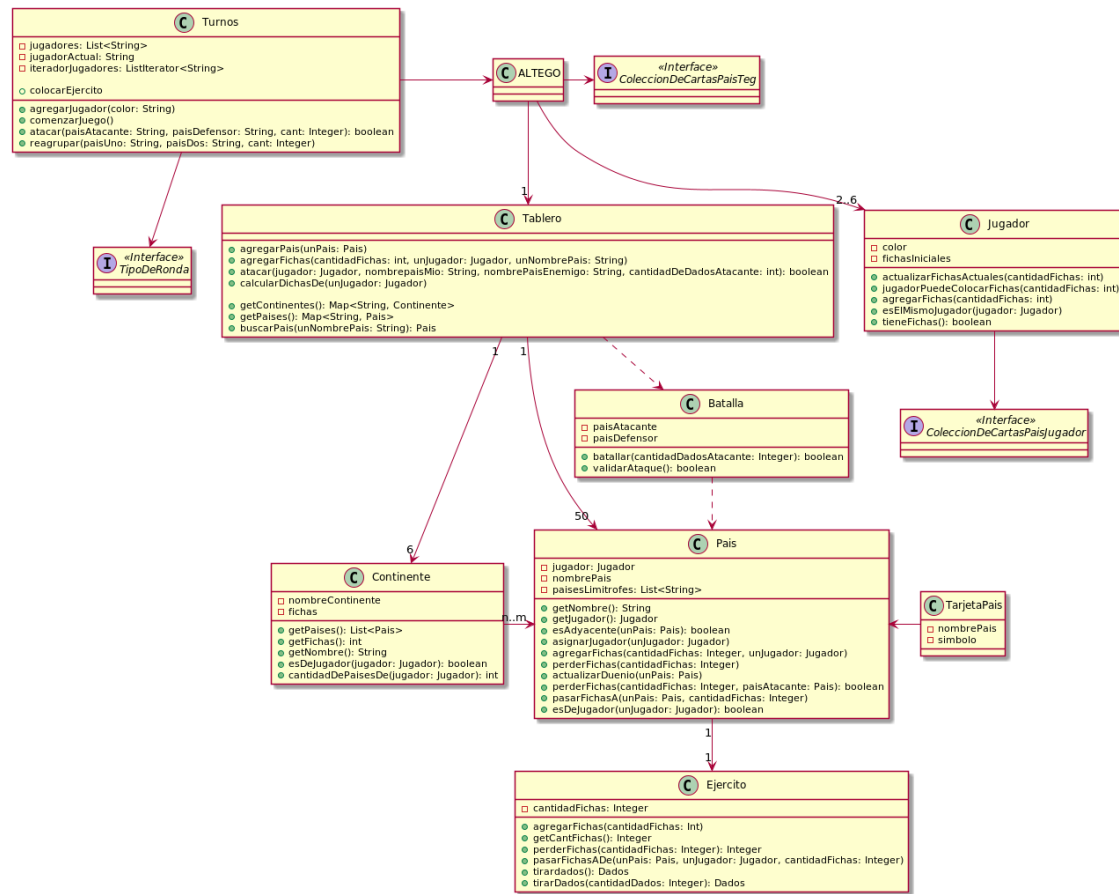


Figura 1: Modelo inicial TEG.

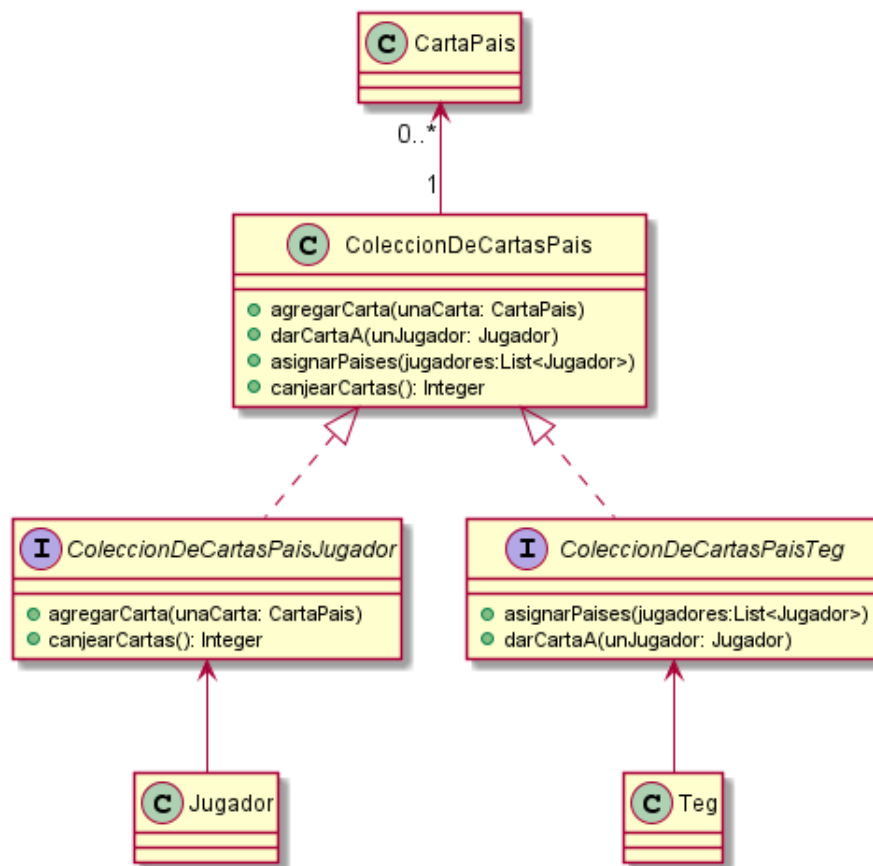


Figura 2: Interfaz de CartaPais.

5. Diagramas de secuencia

Sed scelerisque est at augue finibus, at faucibus erat venenatis. Phasellus euismod magna mi, nec malesuada quam pretium id. Donec vel diam eleifend, lobortis leo nec, semper sapien. Nunc ultricies mauris augue, id iaculis erat vehicula in. Nam molestie metus vel mi tincidunt lacinia. Nunc a cursus nisl, id sollicitudin mauris. Donec sit amet condimentum dolor, eget rutrum augue.

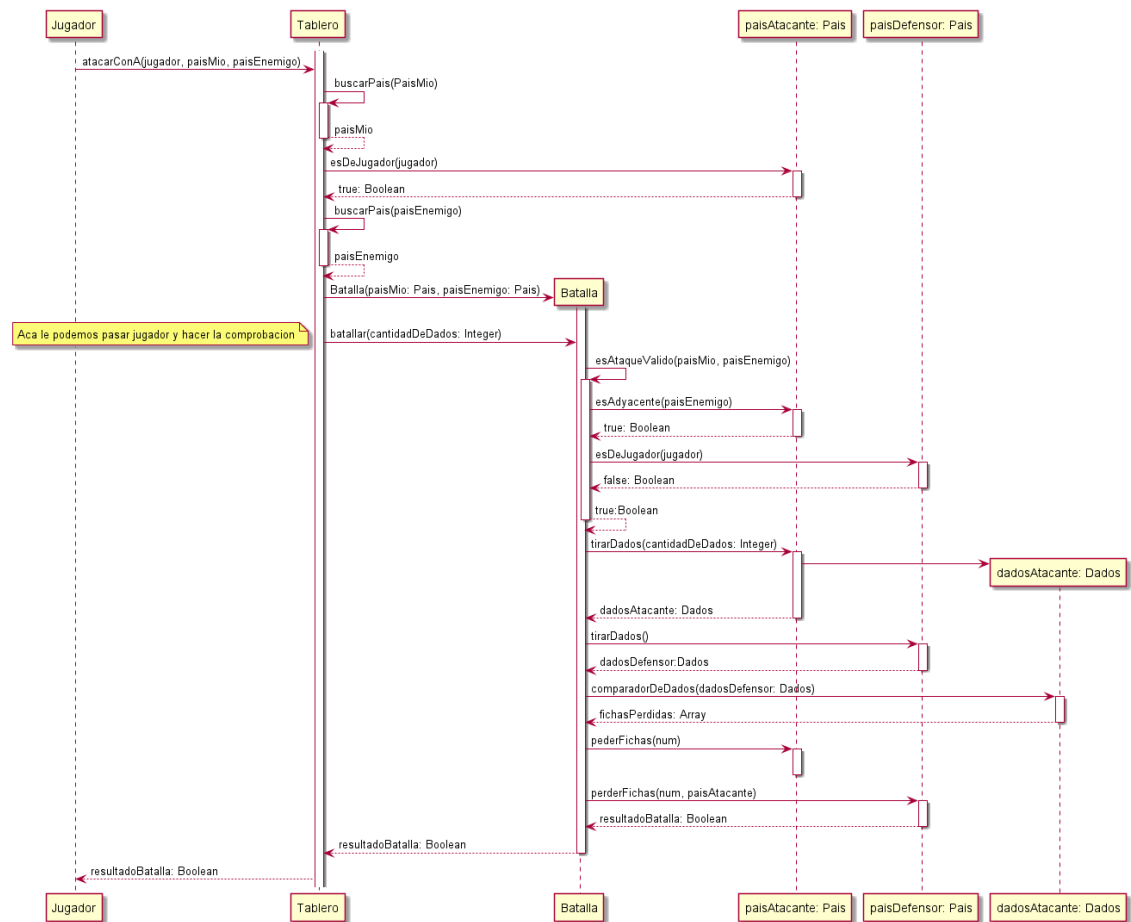


Figura 3: Un pais ataca a otro.

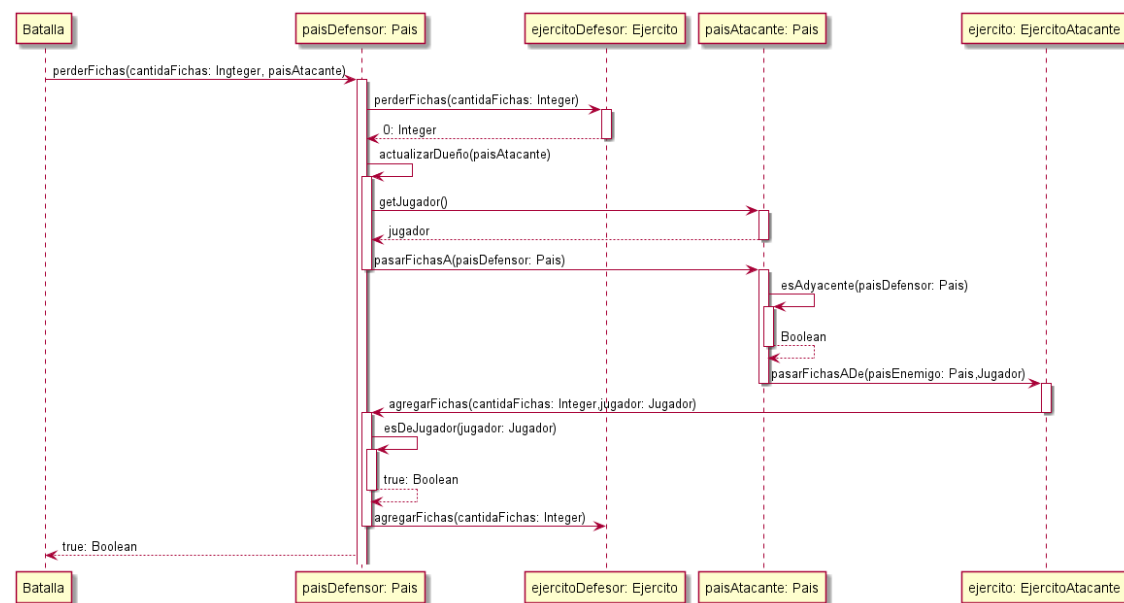


Figura 4: pais defensor pierde todas las fichas.

6. Diagramas de paquetes

7. Diagramas de estado

8. Detalles de implementación

8.1. Aliquam vel eros id magna vestibulum rhoncus

El paradigma del trabajo es el paradigma orientado a objetos. Esto de por si da muchas ventajas, como la reusabilidad de código. La claridad, es muy sencillo leer y comprender lo que se quiere transmitir. Para mi tambien es facil la modificacion de las cosas y la refactorizacion continua se hace sencilla por esto. Por ultimo se puede considerar que es sencillo testear tambien , pues se pueden identificar los problemas de base pudiendo testear todo independientemente. Intente que el trabajo sea lo mas claro posible dividiendo los metodos a clases especificas logrando asi tener la mayor cantidad de objetos posibles, pero sin que haya objetos de mas que no tengan comportamiento. Use donde fue posible polimorfismo , que en el paradigma de objetos se define como la capacidad de objeto de poder tratar indistintamente a otros que sean potencialmente distintos. O sea distintos objetos entienden y responden a mismos mensajes de distinta forma. Para esto use Herencia, use distintas clases abstractas que entienden una cantidad reducida de mensajes para que algunas clases hereden de ella y se pueda realizar ordenadamente el polimorfismo.

-Clase Teg : La clase teg es la encargada de comenzar el juego,

```

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

```

8.2. Proin sodales leo dapibus sapien fermentum

9. Excepciones

JugadorNoPoseePaisException Esta excepción tiene como finalidad evitar problemas al momento de agregar fichas a un país que no corresponde al jugador o pasar fichas de un país a otro país el cual no pertenece al jugador, ambos casos corresponden a los métodos **agregarFichas** y **pasarFichasA** de la clase Pais.

JugadorNoTieneSuficientesFichasException Bla

PaisNoEsLimitrofeException Bla

PaisSinSuficientesFichasParaPasarException Bla