

Trabajo Práctico 2 — Kahoot!

Grupo N5

[7507/9502] Algoritmos y Programación III
Curso 2
Primer cuatrimestre de 2020

Alumnos :	Aquista, Kailásh
	Burman, Federico
	Gordyn Biello, Gonzalo
	Mendoza, Kevin
	Torcini, Federico

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Diagramas de clase	2
5. Detalles de implementación	3
5.1. Marcadores	3
5.2. Respuestas	3
6. Excepciones	3
7. Diagramas de secuencia	3

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 un juego de preguntas llamado Kahoot en Java utilizando los conceptos del paradigma de la orientación a objetos vistos hasta ahora en el curso.

2. Supuestos

- No se pueden restar más puntos a un jugador con cero puntos.

3. Modelo de dominio

Actualmente tenemos objetos **jugador** que cuentan con la o las **respuestas** elegidas para una **pregunta** dada. La pregunta, crea un objeto marcador para cada jugador, que mantiene un control sobre la cantidad de preguntas correctas e incorrectas para cada jugador en una pregunta únicamente. Por último, la pregunta, con los resultados de cada jugador determina la asignación de puntos.

En el modelo actual, no consideramos todavía la parte de interacción con el usuario.

4. Diagramas de clase

El siguiente diagrama describe las relaciones entre las clases del sistema.

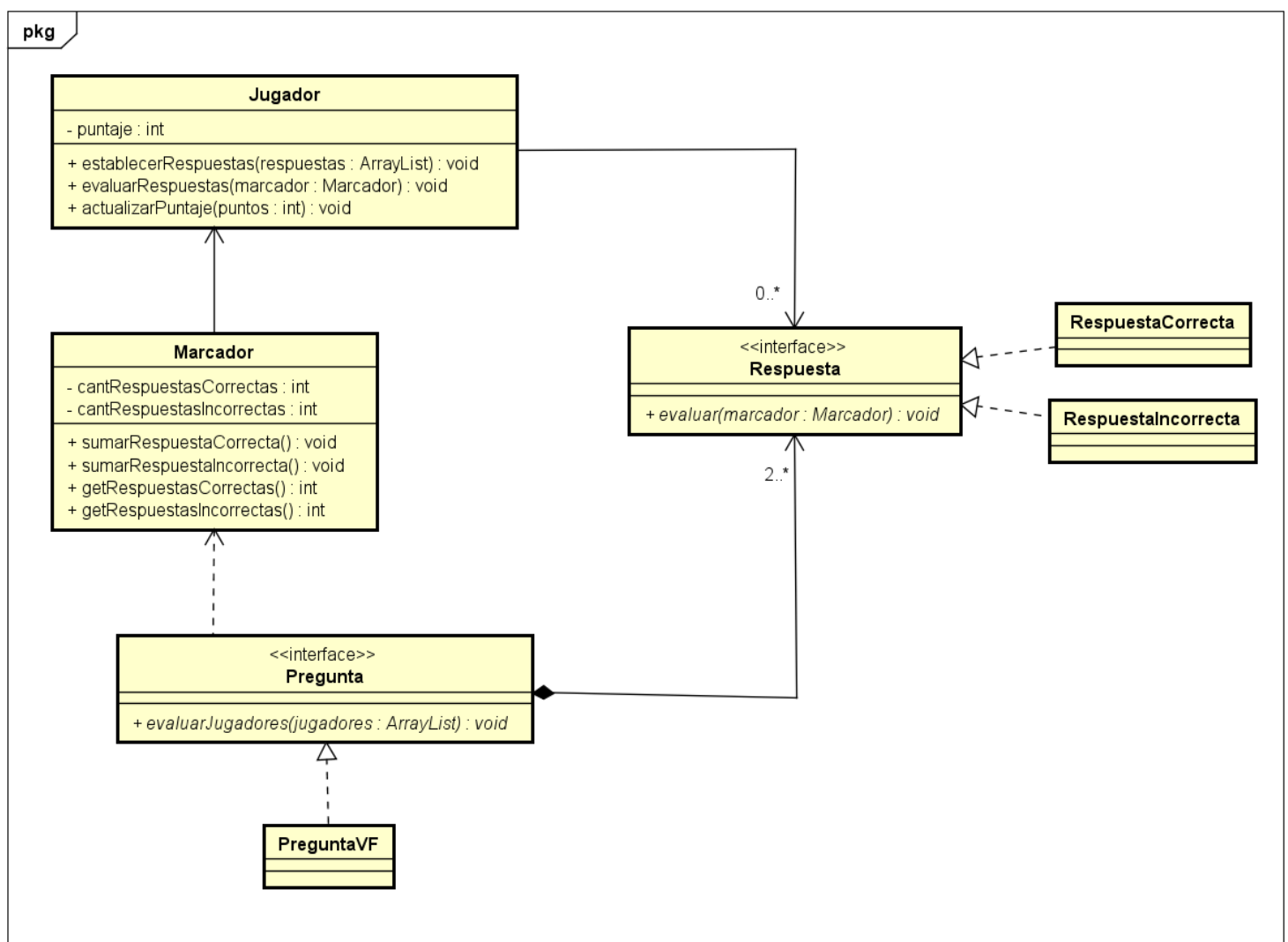


Figura 1: Diagrama tentativo del Kahoot

5. Detalles de implementación

5.1. Marcadores

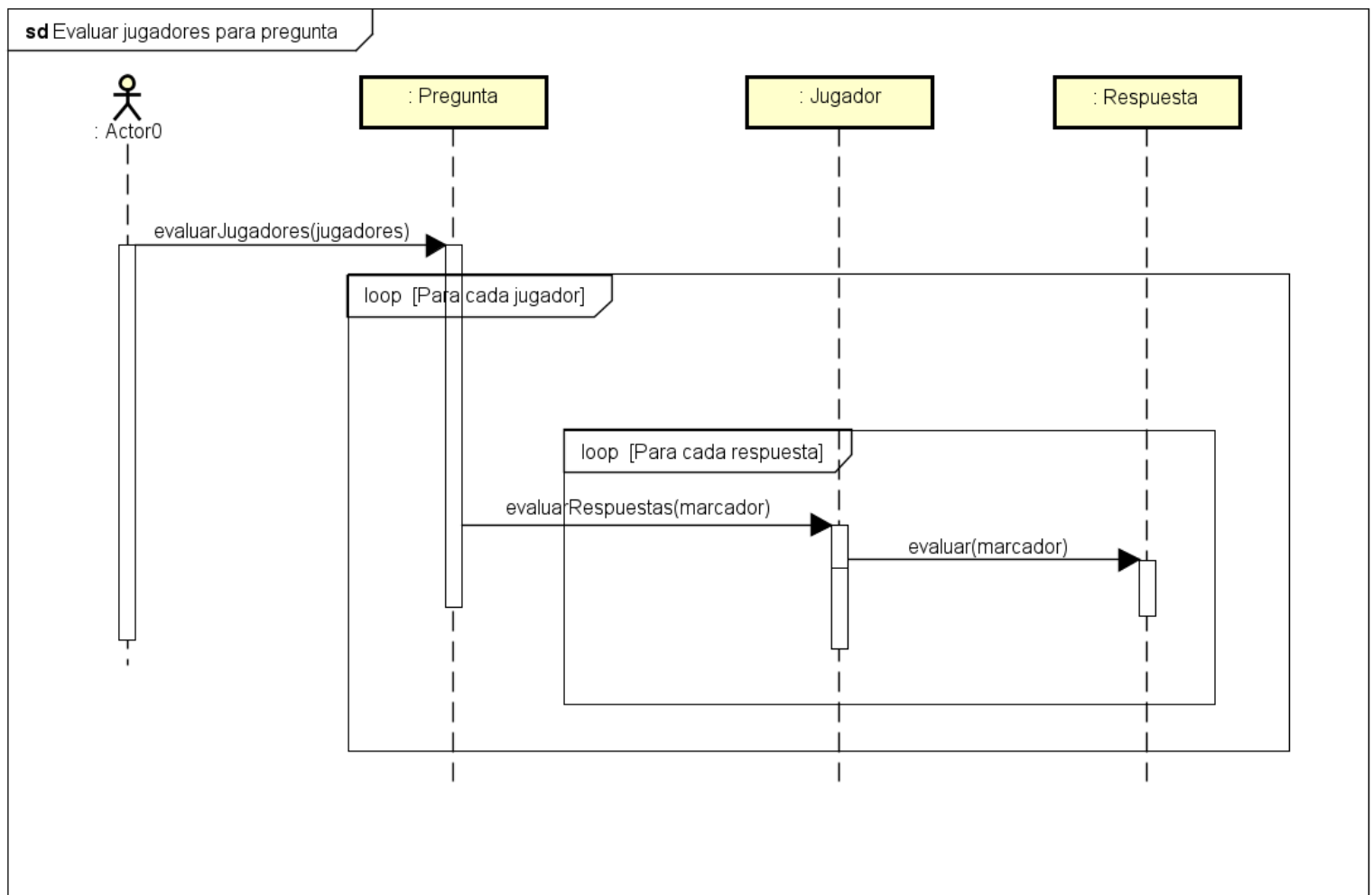
Utilizamos un marcador para cada jugador para una sola pregunta con el fin de mantener un control de la cantidad de respuestas correctas e incorrectas seleccionadas por el jugador. Usamos marcadores por la necesidad de que se evalúen todos los jugadores antes de actualizar los puntajes.

5.2. Respuestas

Las preguntas se crean junto a todas sus respuestas (correctas e incorrectas), por lo que nos impidió hacer que cada respuesta tenga a un jugador como atributo (relación de dependencia). Entonces para vincular las respuestas con el jugador, decidimos que este contara con un conjunto de respuestas (las seleccionadas en la última ronda).

6. Excepciones

7. Diagramas de secuencia



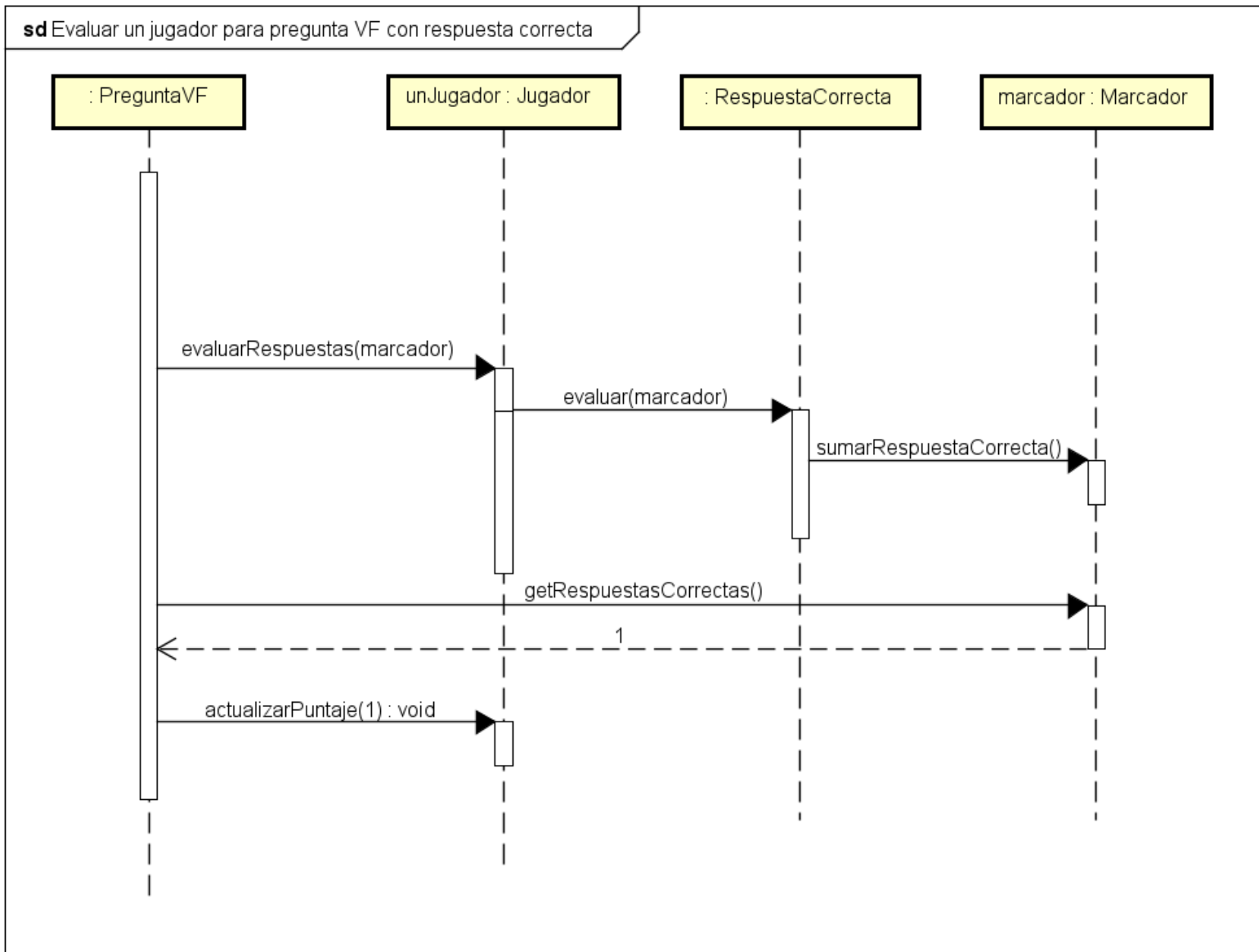


Figura 2: Evaluación de respuestas de 1 jugador

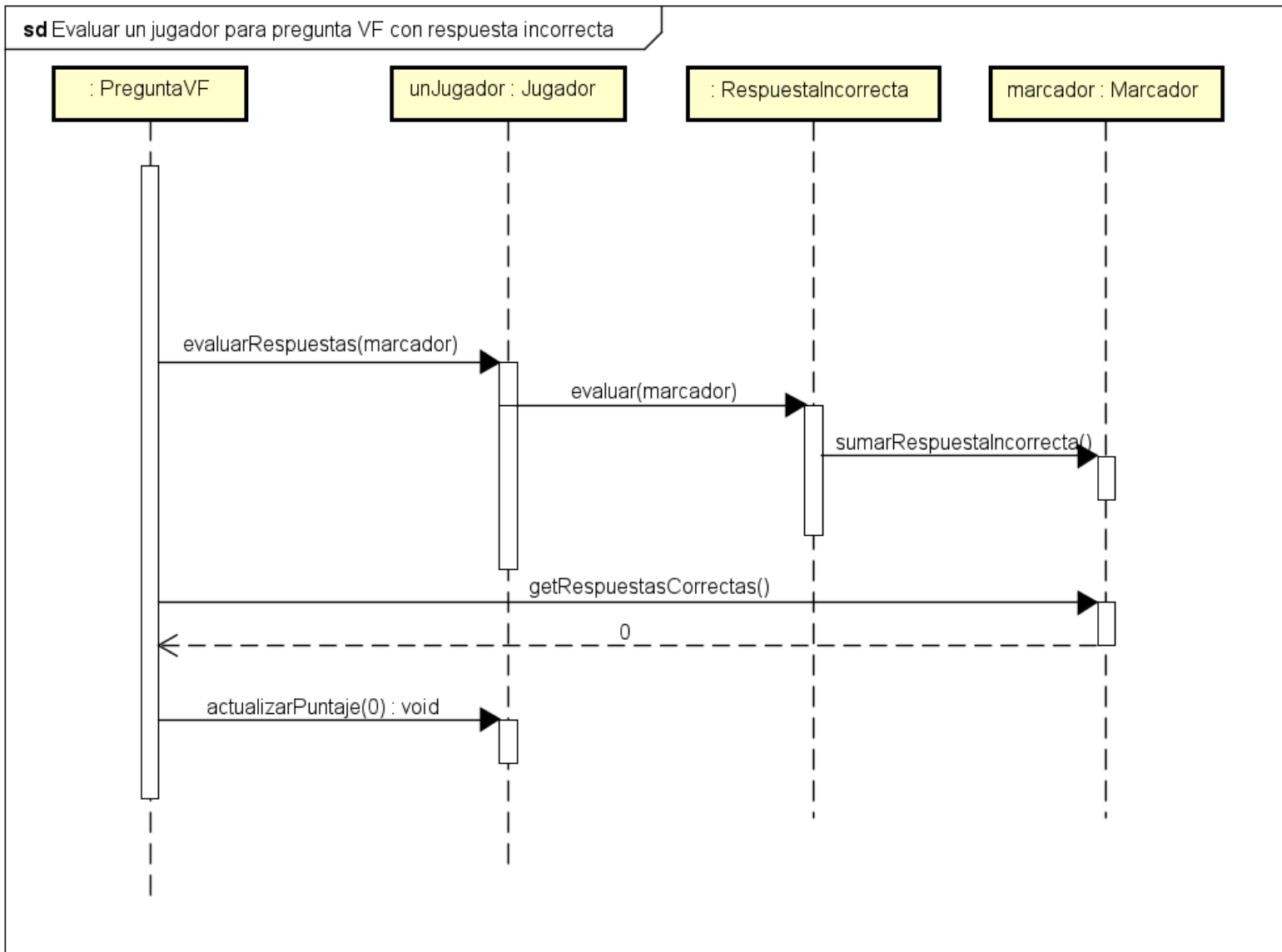


Figura 3: Evaluación de respuestas de 1 jugador