

Trabajo Práctico 2 — Kahoot 2.0

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 1

Primer cuatrimestre de 2020

Alumno 1:	MORSELETTTO, Bruno P:104087
Alumno 2:	CONDE, Iván
Alumno 3:	CIVNI , Armando Tomás
Alumno 4:	MENESE, Nicolas
Alumno 5:	ALVARO, Enrique
Número de padrón:	104087
Email:	bmorseletto@fi.uba.ar

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Diagramas de clase	2
5. Detalles de implementación	2
5.1. Uso del Patron strategy	2
6. Excepciones	2
7. Diagramas de secuencia	3

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación de la solución del primer trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste en desarrollar una aplicación similar a kahoot que se basa en responder preguntas y recompensar puntos a los jugadores que respondan bien dichas preguntas. Dos jugadores exclusivamente.

2. Supuestos

El puntaje de los jugadores puede ser negativo

Una vez que se selecciona una opción no se puede deseleccionar

Durante una pregunta con penalidad cada jugador solo puede usar un único tipo de multiplicador

3. Modelo de dominio

4. Diagramas de clase

Figura 1: Diagrama de herencia.

Figura 2: Diagrama de relación entre objetos.

5. Detalles de implementación

5.1. Uso del Patron strategy

En esta implementación utilizamos strategy para implementar la modalidad de las preguntas (con penalidad, clásico o puntaje parcial) en las preguntas así la modificación de los objetos de este tipo puedan ser fácilmente modificados

6. Excepciones

VyFMasDeDosOpcionesException Es una excepción que salta en el caso que se quiera crear una pregunta de verdadero y falso con más de 2 opciones.

OrderedChoiceModalidadInvalidaException Excepción que salta en el caso que el Objeto Modalidad que recibe OrderedChoice como parámetro no sea una instancia de la clase hija Clasico

GroupChoiceModalidadInvalidaException Excepción que salta en el caso que el Objeto Modalidad que recibe GroupChoice como parámetro no sea una instancia de la clase hija Clasico

7. Diagramas de secuencia

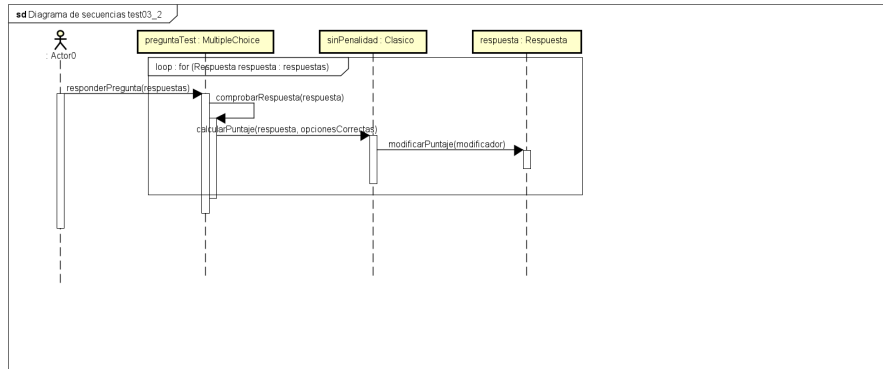


Figura 3: Ejemplo de una secuencia al responder una pregunta de tipo multiple choice clasico

Figura 4: