



Universidad
de Concepción

PIZARRA MÚLTIPLE PARA DIAGRAMAS UML

Proyecto tema 4: "pizarra para hacer clases web"

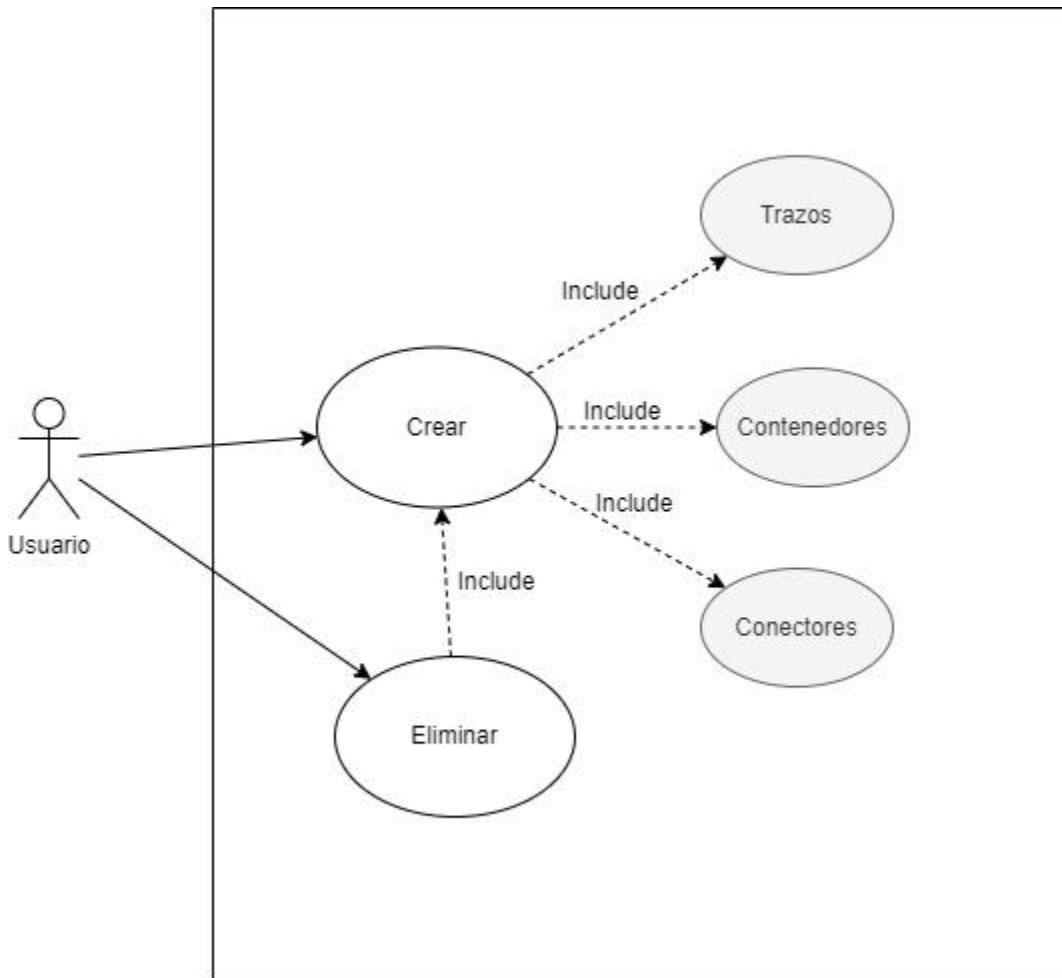
Ingeniería Civil Informática

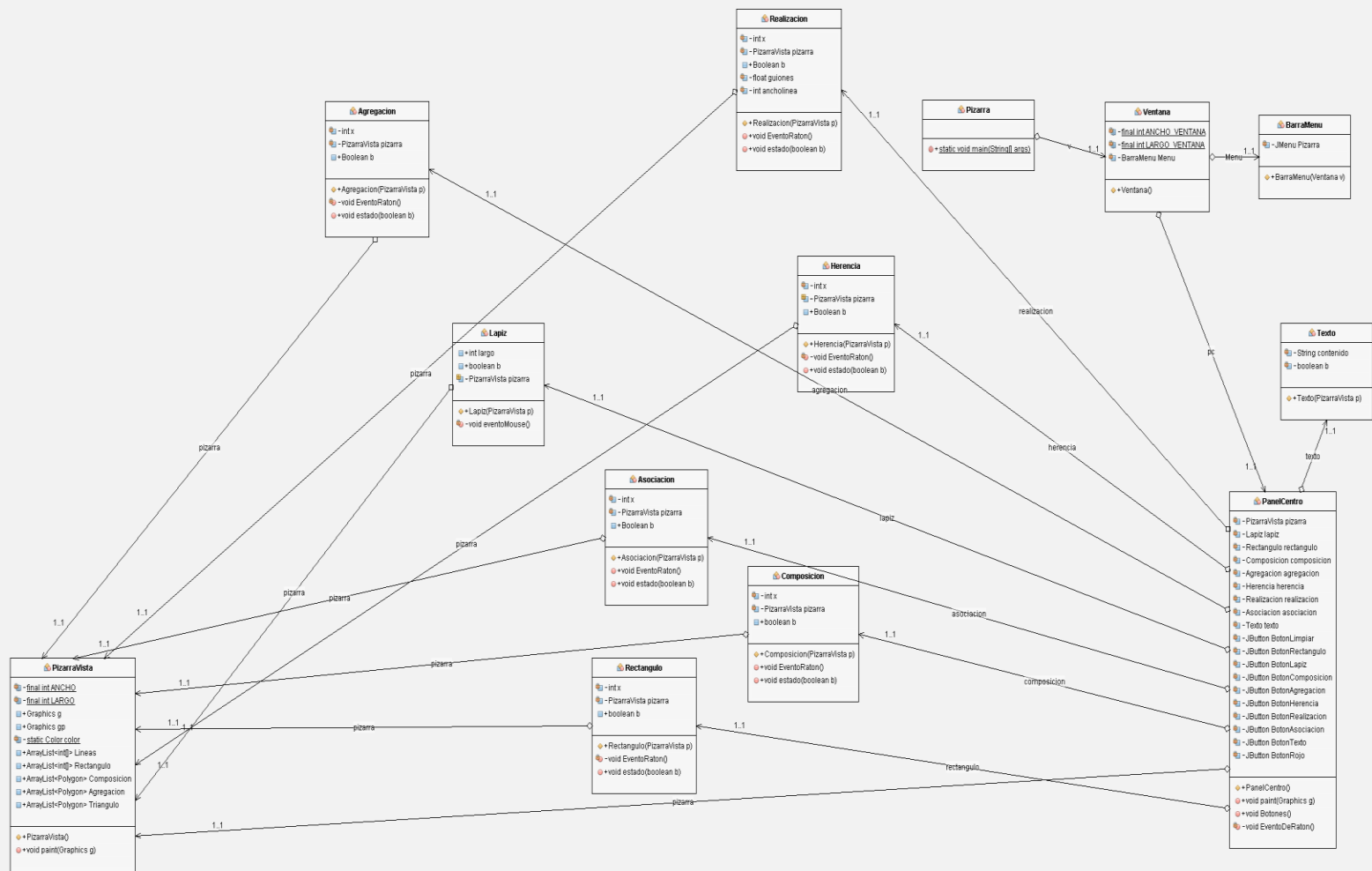
Alumna:	Catalina Bravo Hernández
Profesor:	Geoffrey Hecht
Asignatura:	Programación II
Fecha:	13/12/2022

Enunciado general:

Se debe crear una pizarra múltiple que permita dibujar trazos, rectángulos, y conectores UML con mouseDrag. La pizarra debe modos de edición tales como borrar, y crear las diferentes formas de UML. Para eliminar se busca el elemento que contenga los pixeles encerrados por un rectángulo fantasma que queda entre mousePress y mouseRelease. La pizarra múltiple consiste en tener en el panel central una de ellas a la vez, pudiendo cambiar de una a otra sin perder lo editado. Se debe poder grabar en archivo la pizarra múltiple y cargarla de este. se debe poder borrar la pizarra completa. La pizarra múltiple se debe grabar en el archivo automáticamente al cambiar de una pizarra a otra. Se debe poder elegir el color de las líneas mediante botones GUI.

Diagrama de casos de uso:





 Pizarra

Archivo Pizarra











Limpiar





Texto





Decisiones tomadas y problemas encontrados:

Se programó los botones de trazo libre, limpiar pizarra, dibujar contenedor, y conectores UML. Se decidió agregar pestañas "archivo" y "pizarra" para las funcionalidades de guardar/cargar y pizarra múltiple. Además, se crearon botones para seleccionar colores.

La funcionalidad de guardar/cargar, junto a los botones para seleccionar colores no fueron programados debido a falta de tiempo. No se logró implementar la funcionalidad de pizarra múltiple puesto que no se pudo encontrar la manera de hacerlo. Finalmente, algunos conectores presentan ciertos impedimentos durante el tiempo de ejecución.