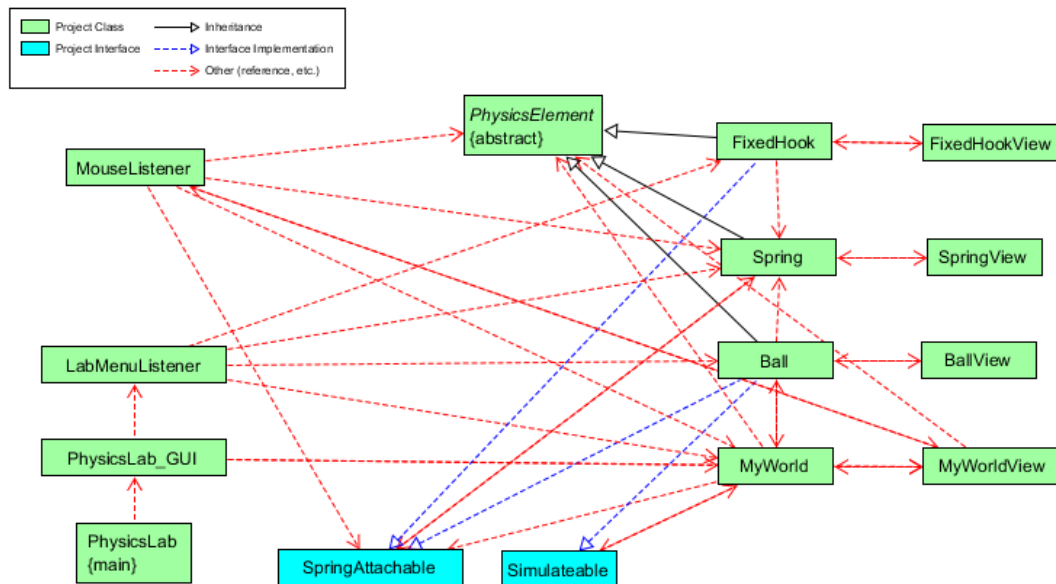


# Documentación

## Tarea 2: Simulación Gráfica de Bolas, Puntos fijos, y Resortes como Objetos de Software

### 1.- Diagrama de Clases



El diagrama adjunto muestra la interacción de las clases en el programa, vemos la implementación de las interfaces **SpringAttachable** y **Simulateable** que fueron necesarias a la hora de relacionar los distintos elementos físicos, se observa la relación de cada elemento y su correspondiente Vista. Además de los distintos Listener con que se trabajó para poder llegar a una correcta asociación.

### 2.- Dificultades

Las mayores dificultades se dieron al igual que la vez anterior en entender primeramente el código, sobre todo cuando se trabajaba con eventos (Listeners) y con Swing (interfaz gráfica), se pudo resolver consultándole al profesor, además de leer las respectivas documentaciones de la API de Java, para poder entender como trabajar con Graphics2D, View, entre otros.

Otra dificultad se dio al tratar de entender el modelo MVC, diferenciar entre las vistas y el controlador para poder ejecutar de forma correcta el código y pudiese moverse en pantalla, esto se resolvió leyendo tutoriales y tratando de entender de a poco el código y la relación entre las distintas clases con que se trabajó.