

Trabajo Práctico 2 – Java

[7507/9502] Algoritmos y Programación III
Curso 2 – Grupo 10
Segundo Cuatrimestre 2020

Alumno 1:	Joaquín Lerer
Número de padrón:	105493
Email:	joacolerer@gmail.com

Alumno 2:	Nicolás Podesta
Número de padrón:	104077
Email:	npodesta@fi.uba.ar

Alumno 3:	Dante Reinaudo
Número de padrón:	102848
Email:	dreinaudo@fi.uba.ar

Alumno 4:	Sebastián Vera Benitez
Número de padrón:	104115
Email:	svera@fi.uba.ar

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Diagramas de clase	2
4. Diagramas de secuencia	4
5. Diagramas de paquete	4
6. Diagramas de estado	4
7. Detalles de implementación	3
7.1. Aliquam vel eros id magna vestibulum rhoncus.....	3
7.2. Proin sodales leo dapibus sapien fermentum	3
8. Excepciones	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 una aplicación de un juego que permite aprender los conceptos básicos de programación, armando algoritmos utilizando bloques visuales. Para lograr el objetivo se aplicaran de manera grupal todos los conceptos vistos en el curso, utilizando un lenguaje de tipado estático (Java) con un diseño del modelo orientado a objetos y trabajando con las técnicas de TDD e Integración Continua.

2. Supuestos

No existen límites para el movimiento del personaje.

3. Diagrama de clase

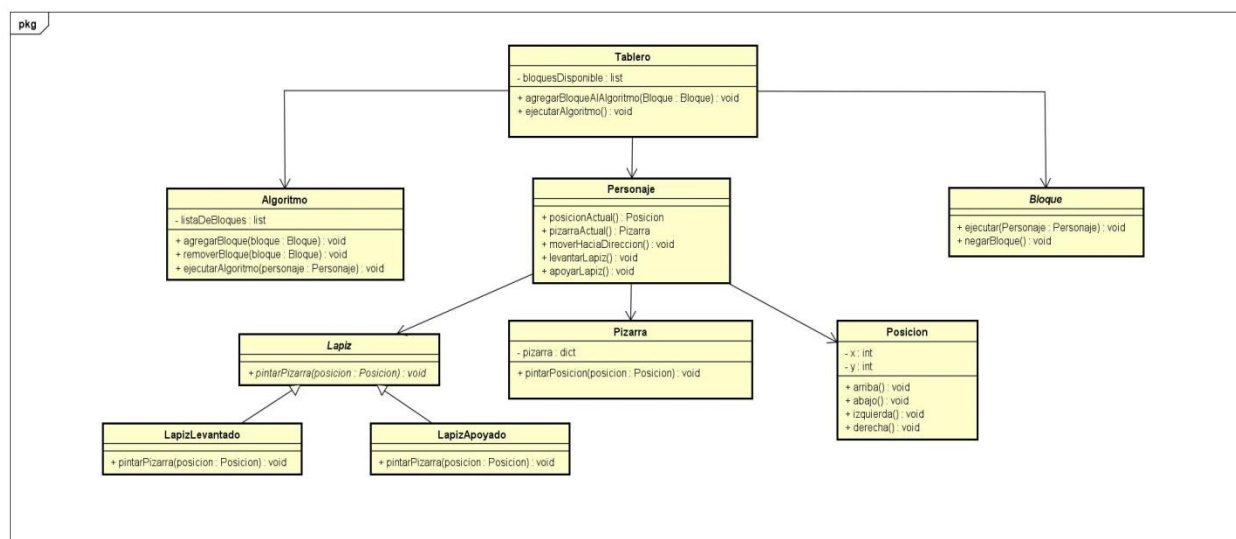


Figura 1: Diagrama de clases.

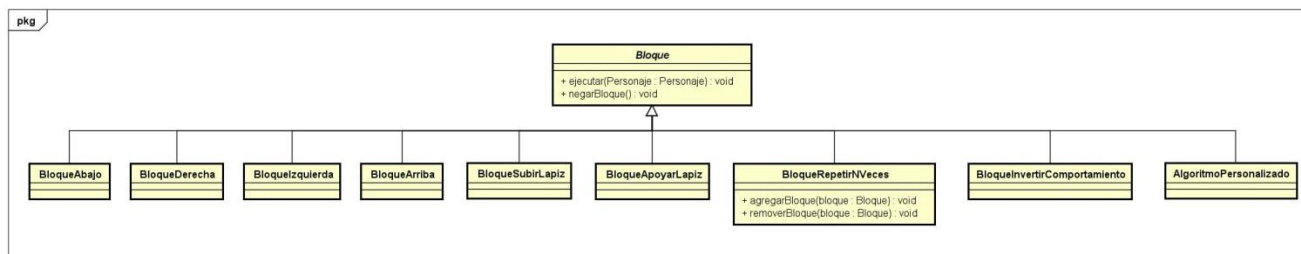


Figura 2: Diagrama de clases.

4. Diagramas de secuencia

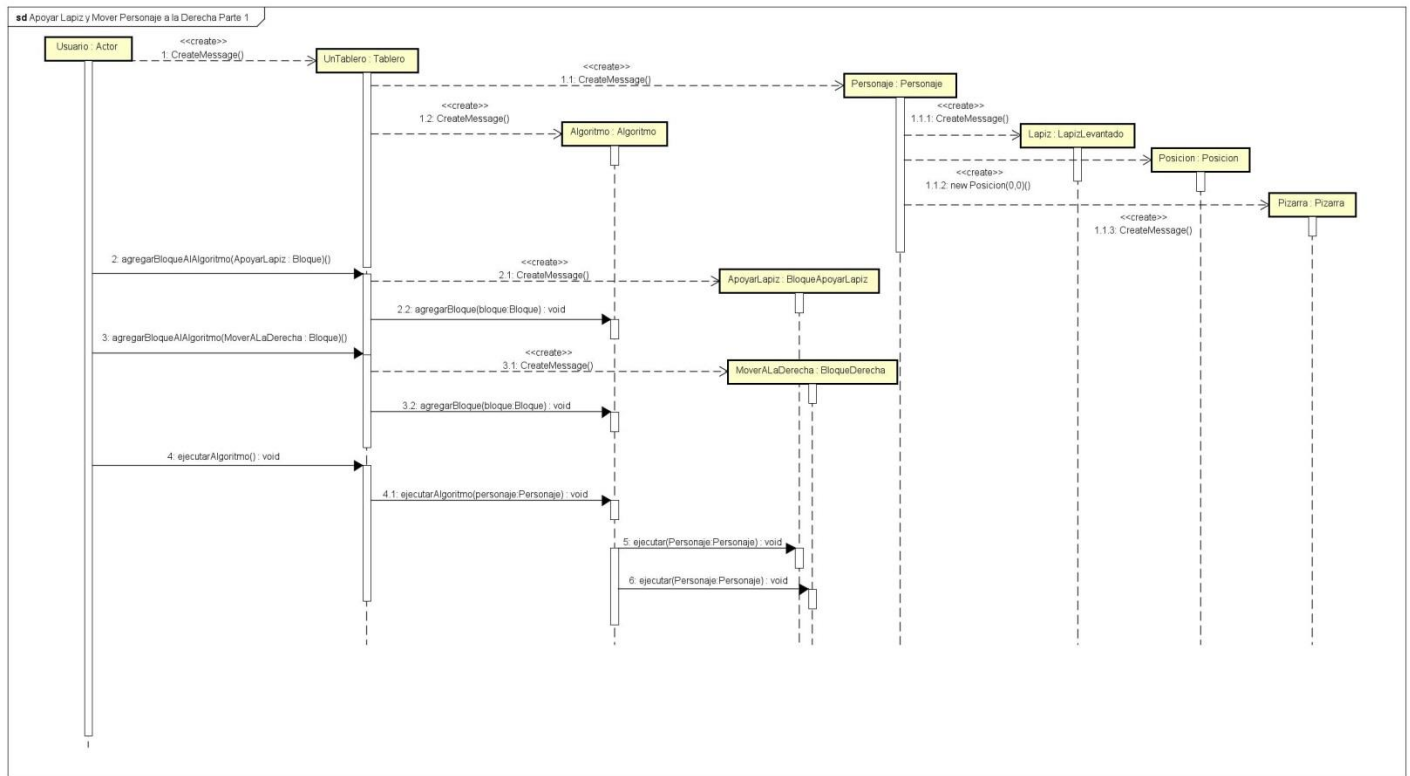


Figura 3: Diagrama de secuencia Apoyar Lápiz y mover Personaje a la derecha (Primera Parte).

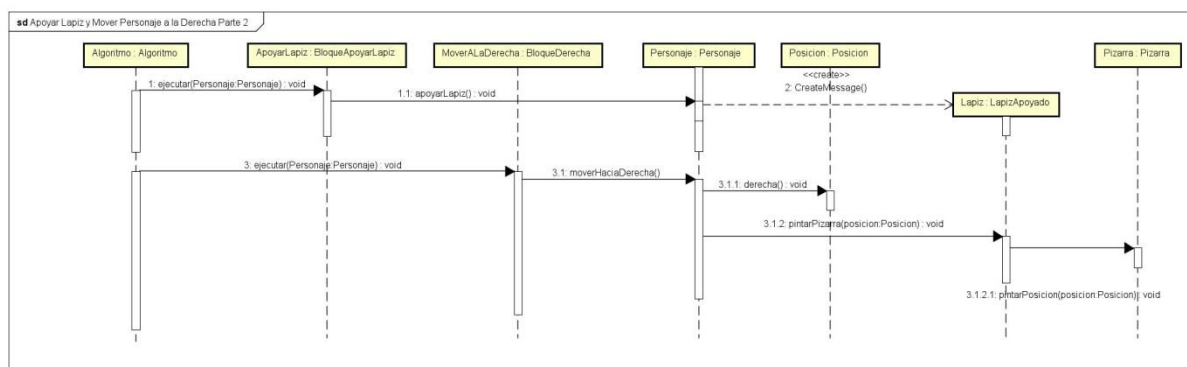


Figura 4: Diagrama de secuencia Apoyar Lápiz y mover Personaje a la derecha (Segunda Parte).

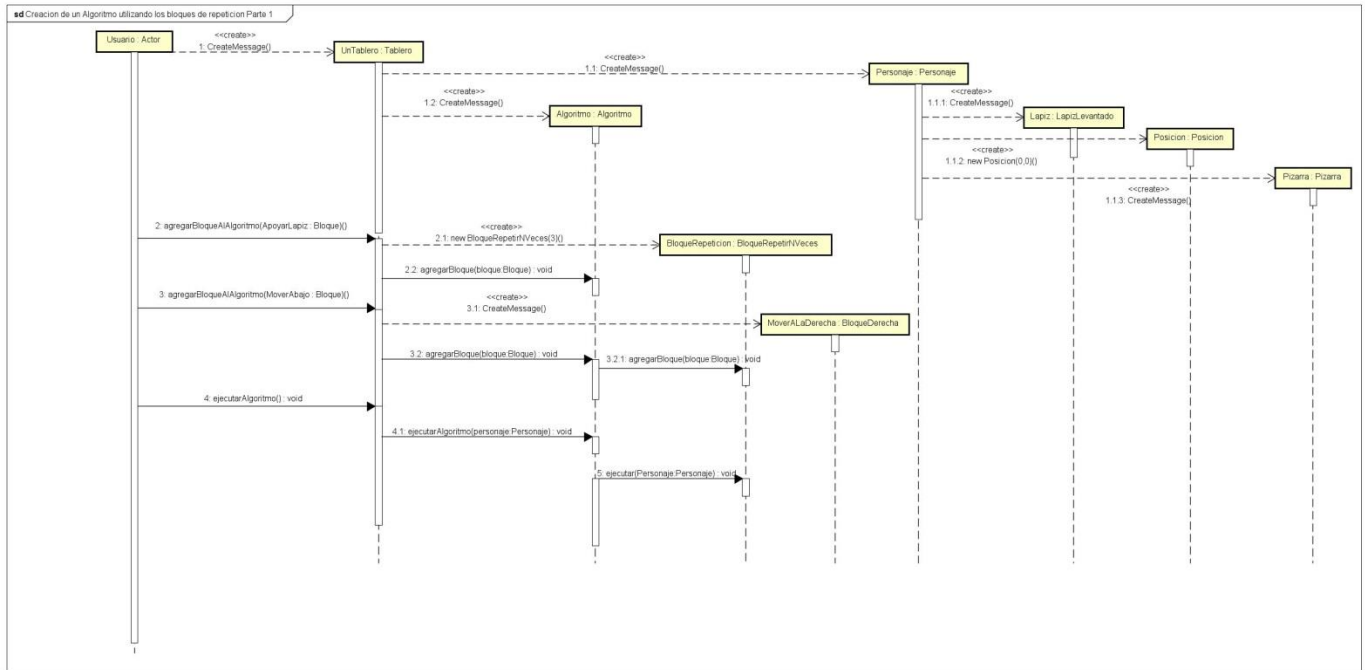


Figura 5: Diagrama de secuencia creación de un Algoritmo utilizando bloques de repetición (Primera Parte).

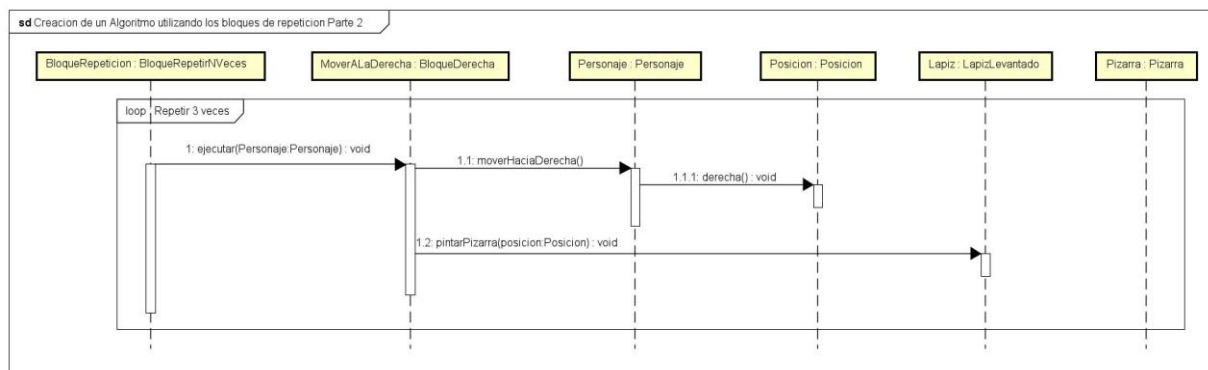


Figura 6: Diagrama de secuencia creación de un Algoritmo utilizando bloques de repetición (Segunda Parte).

5. Diagramas de paquete

6. Diagramas de estado

7. Detalles de implementación

7.1. Aliquam vel eros id magna vestibulum rhoncus

7.2. Proin sodales leo dapibus sapien fermentum

8. Excepciones

Exception

Exception

Exception

Exception

