



## Trabajo Autónomo N°1 Arquitectura de Sistemas 2024-1

### Fecha inicio y finalización:

21 de abril hasta 08 de mayo (2024).

### Contenidos:

- Aplicación y Detección de una Arquitectura Monolítica.

### Enunciado:

V.R. Heiliger, un reconocido escritor alemán, ha publicado su reciente obra llamada ‘La Fuente Primigenia’, en la que poderosos duelistas se enfrentan utilizando sus **cartas** para activar sus **destrezas** y llamar a **entidades** que les sirven como aliados durante los combates.

Con la creciente fama de esta obra, y la gran demanda de los fanáticos por las **codiciosas cartas** de poder, es que se le pide a usted que pueda desarrollar un sistema que funcione como una **galería virtual para estos naipes**.

Cada carta siempre se describe bajo los siguientes atributos: un **código id**, **su nombre**, **su presencia** (que se define con uno de los siguientes valores: fuego, tierra, aire, agua, éter, santo y destrucción), **su nivel** (valor entre 1 y 5) y una **breve descripción**. Adicionalmente, para los casos particulares, las entidades poseen **poder físico**, **poder mágico**, **protección física**, **protección mágica**, todos definidos como valores enteros; por otra parte, las destrezas describen de **manera adicional su potencia y su tipo** (físico o mágico).

### Casos De Uso:

1. Agregar Carta: Comienza cuando el usuario desea agregar una carta a la Galería. Se debe elegir el tipo particular de carta que se **desea agregar (Entidad o Destreza)**, y luego, se deben ingresar los datos pertinentes para la creación de la misma.
2. Ver Cartas: Si se tiene más de una **Carta agregada al Sistema**, se deben mostrar todas ellas mediante un **listado**. Para esto, se deben representar las cartas mediante rectángulos de colores, según su presencia. Para esto siga el siguiente patrón de colores: **rojo (fuego)**, **verde (tierra)**, **morado (aire)**, **azul (agua)**, **amarillo (éter)**, **blanco (santo)** y **gris oscuro (destrucción)**. Se debe incluir un filtro en base a estos siete tipos. Si se selecciona alguna

de ellas, se deben indicar todos sus datos en detalle.

3. Eliminar Carta: Comienza cuando el usuario desea eliminar una carta de la galería y, además, se tiene al menos una carta incluida. Para ello, se debe indicar el código id o nombre de la carta que se busca eliminar del sistema.

**Consideraciones:**

- El proyecto debe ser desarrollado con lenguaje Java en la IDE IntelliJ.
- Se deben aplicar buenas prácticas de la programación.
- Se debe realizar las validaciones pertinentes al ingreso de datos.
- Se debe almacenar la información de manera persistente.
- Se debe generar una interfaz de usuario simple y de utilidad para el Usuario.
- El proyecto debe ser subido a un repositorio de GitHub, el cual debe ser compartido a la cuenta del profesor. Con Fecha límite el día de entrega hasta las 23:59 hrs.