

Programación II
Tema 4: “Pizarra para hacer clases web”



MangoPaint

Integrantes: - Eduardo Parra
- Matias Escobar
- Tomás Rodríguez

Profesor: Geoffrey Hecht

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.

Use Case Diagram:

casos de uso "pizarra para hacer clases web"

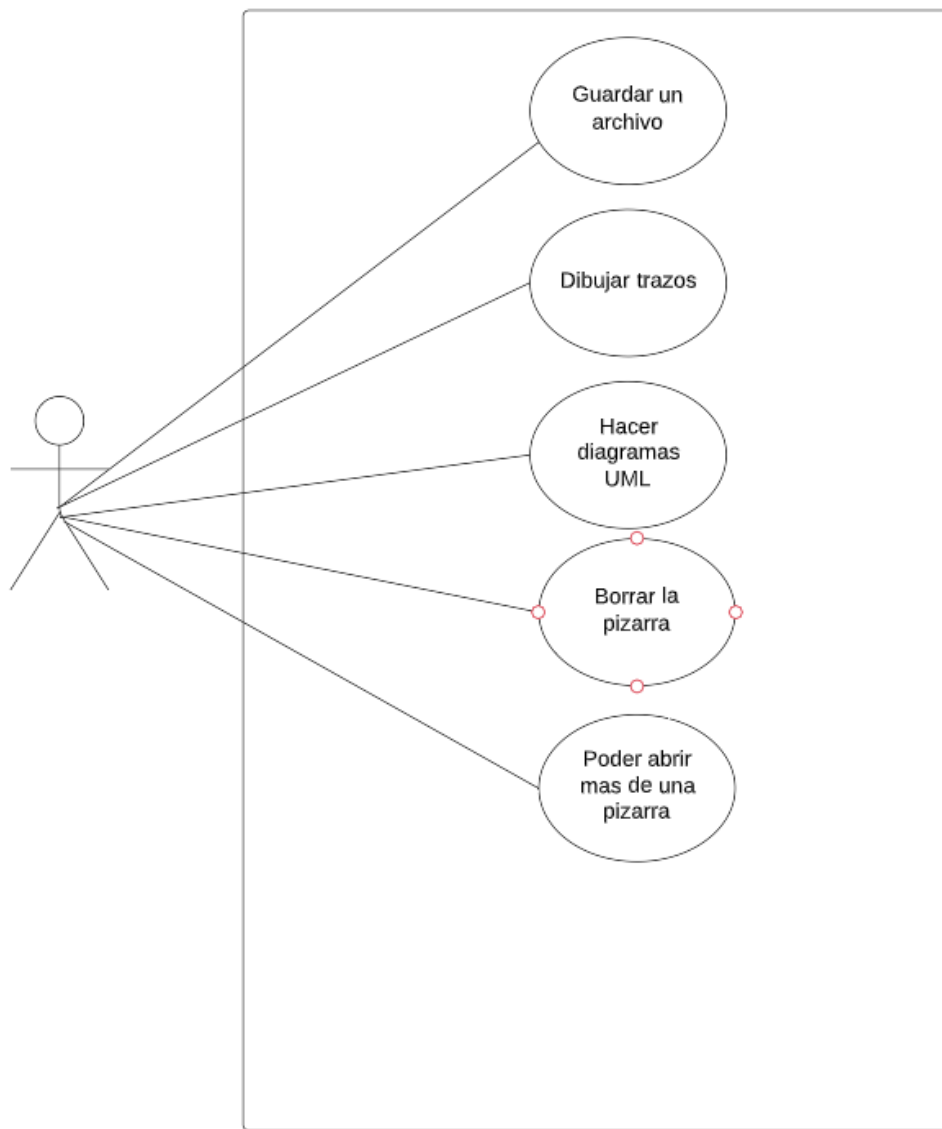
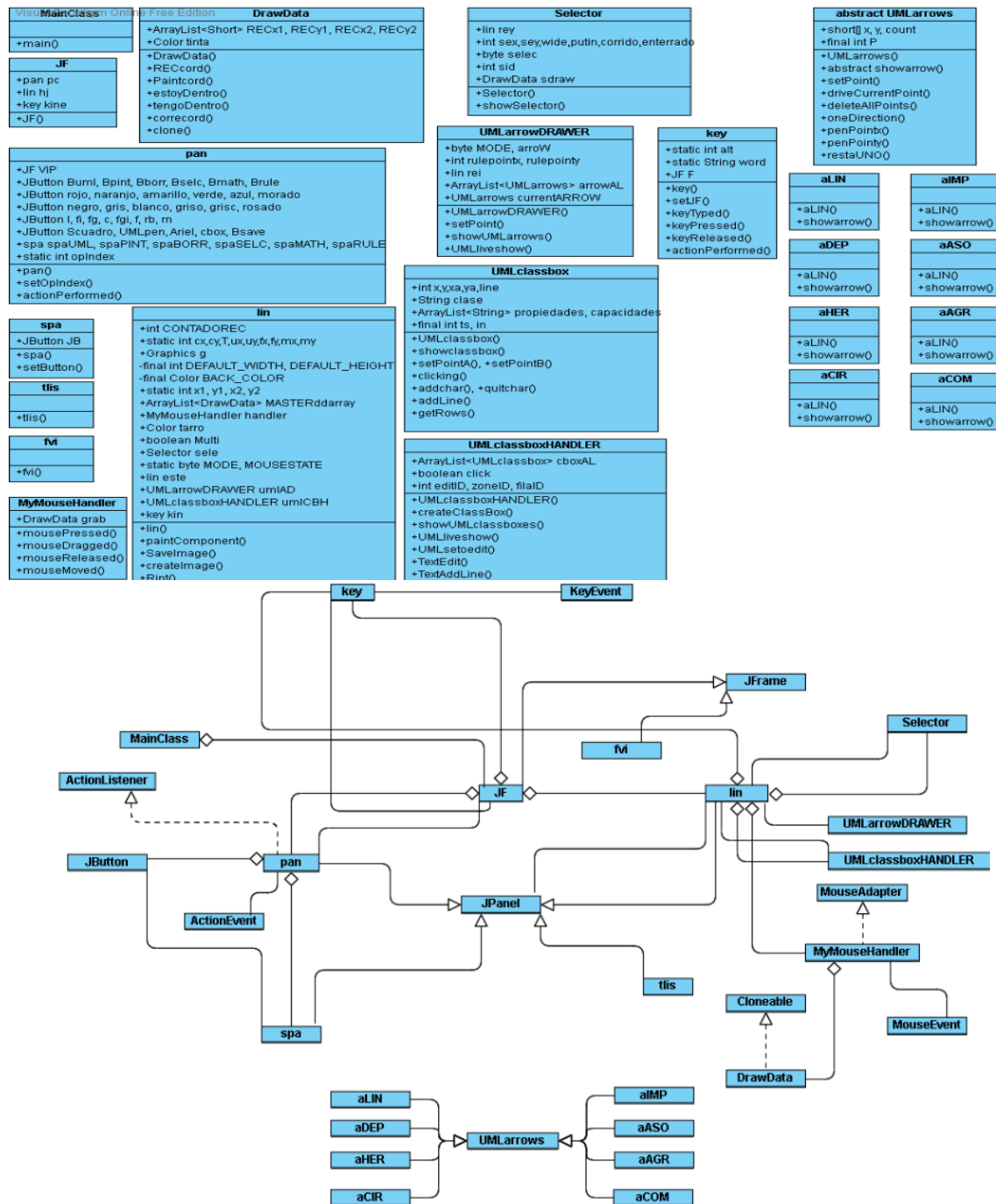
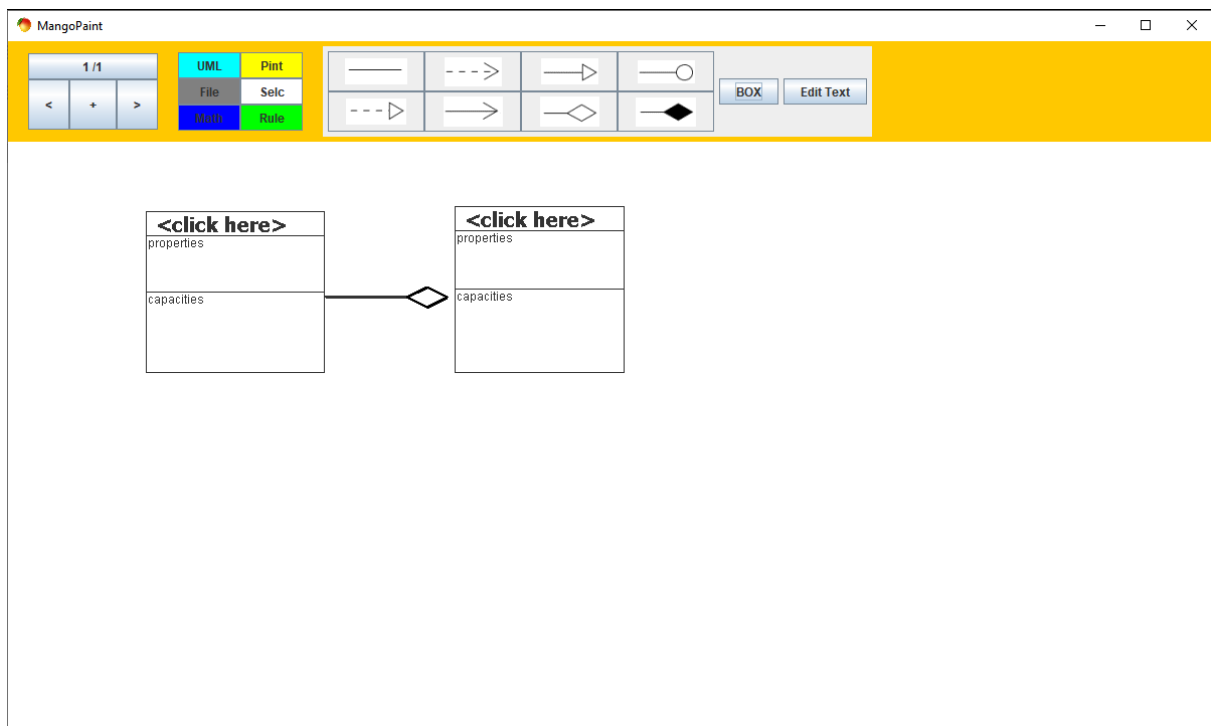


Diagrama de clases UML:



Interfaz:



Patrones utilizados:

- observer

Decisiones tomadas:

En un momento tuvimos que tomar decisiones que sacrificaban alguna función del programa, pero se fue solucionando con el tiempo. Uso de herencias a la hora de crear flechas UML

Problemas encontrados:

Los problemas que hemos tenido más que otra cosa fue que teníamos problemas con la funcionalidad de todas herramientas de la pizarra funcionaran en conjunto, como también pequeños errores que tuvimos a la hora de crear cada herramienta y hasta lograr solucionarlo