

Diseño Proy 2

Esteban Benavides
Luis Alberto Pinilla
Sergio Cuevas

Cambios importantes a clases ya existentes:

Se realizaron cambios a varios de los métodos de múltiples clases del modelo, esto con el fin de facilitar la implementación de la interfaz gráfica y del manejo de errores con esta.

Cambios principales:

- La clase App dejó de ser el punto de entrada de la aplicación, pues ahora esta actúa como clase controladora, preparando los datos que envía el usuario y actuando de intermediario entre la vista y el modelo
- El procesamiento de la información ingresada por el usuario, que antes se encontraba en el main de la aplicación, ahora se transformó a métodos de la clase App
- Varios métodos de distintas clases, que antes no tenían retorno, ahora tienen retorno de tipo String, esto se realizó para poder verificar si el modelo lograba o no completar de manera correcta una operación, en caso de no lograr una operación correctamente devolvería un String indicándolo, lo cual permitiría informarle al usuario a través de una ventana emergente

Diagramas:

Los diagramas se encuentran dentro de la carpeta llamada DOCS en el repositorio