

Algoritmos y Estructuras de Datos II

Trabajo Práctico 1

Departamento de Computación
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

El diseño contraataca

La cosa se pone compleja

Integrante	LU	Correo electrónico
Church, Alonso	1/20	alonso@iglesia.com
Lovelace, Ada	10/19	ada_de_los_dientes@tatooine.com
Null, Linda	100/18	null@null.null
Turing, Alan	314/16	halting@problem.com

Reservado para la cátedra

Instancia	Docente	Nota
Primera entrega		
Segunda entrega		

Índice

1. Módulo Servidor	3
1.1. Interfaz	3
1.2. Implementación	3
1.3. Servicios usados	3
2. Módulo Juego	3
2.1. Interfaz	3
2.2. Implementación	3
2.3. Servicios usados	3
3. Módulos auxiliares	3
3.1. Módulo Foo	3
3.1.1. Interfaz	3
3.1.2. Implementación	3
3.1.3. Servicios usados	3

1. Módulo Servidor

1.1. Interfaz

se explica con: ??

géneros: ??

usa: BOOL

operaciones:

TEST2(foo,foo) $\rightarrow res$: bar

Pre $\equiv \{\dots\}$

Post $\equiv \{\dots\}$

Complejidad: ...

Descripción: ...

Aliasing: ...

Requiere: ...

TEST(foo,foo) $\rightarrow res$: bar

Pre $\equiv \{\dots\}$

Post $\equiv \{\dots\}$

Complejidad: ...

Descripción: ...

Aliasing: ...

Requiere: ...

1.2. Implementación

1.3. Servicios usados

2. Módulo Juego

2.1. Interfaz

2.2. Implementación

2.3. Servicios usados

3. Módulos auxiliares

3.1. Módulo Foo

3.1.1. Interfaz

3.1.2. Implementación

3.1.3. Servicios usados