

# Trabajo Práctico 2 — Java

[7507/9502] Algoritmos y Programación III  
Curso 1  
Segundo Cuatrimestre 2021

Alumno:	Retorri, Julian Rafael - 106581
Alumno:	Saez, Edgardo Francisco - 104896
Alumno:	Pensado, Ivan Manuel - 106804
Alumno:	Sabaj, Gaston - 106147

## Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Diagramas de clase	2
5. Excepciones	3
6. Diagramas de secuencia	4

## 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 el juego Carmen SanDiego utilizando los conceptos del paradigma de la orientación a objetos vistos hasta ahora en el curso.

## 2. Supuestos

Los supuestos que adopte a lo largo del Trabajo Práctico fueron:

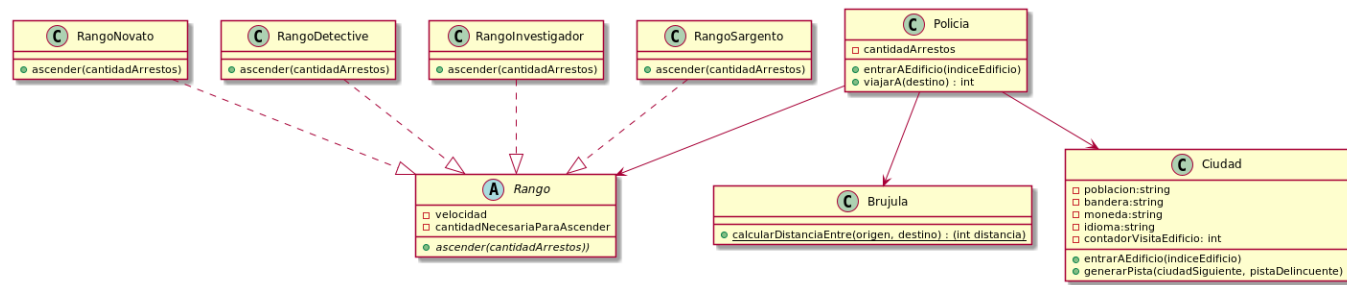
- 1 - Se utilizan los archivos de datos de la catedra. A Partir de estos se parsean los archivos y se inicializan las ciudades y delincuentes.
- 2 - La cantidad de viajes a mostrar seran de 3 en cada ciudad
- 3 - Los ataques se realizan en la ultima ciudad del delinciente cuando se entra a los edificios
- 4 - Dormir se da entre las 10pm y 6am y dura 8 horas
- 5 - Al delinciente se lo podra atrapar en la tercera entrada de los edificios de la ultima ciudad.
- 6 - Si al momento de atrapar el delinciente no se posee una .orden de arrstoçorrecta, el juego se considera perdido.

## 3. Modelo de dominio

El diseño general del trabajo consta de 7 clases: AlgoRemis, Auto, AutoElectrico, AutoNaftero, Emparejador, Viaje y DescuentoHospital. También cuenta con excepciones que son arrojadas en momentos excepcionales, estas son: DestinoInexistente, DistanciaMinimaNoSuperada, RemisInexistente y las respectivas pruebas que buscan cubrir un 100 porciento el código diseñado. En su mayoría estas clases están diseñadas con una única responsabilidad, con la virtud de comunicarse unas con otras para resolver el problema de una manera eficiente.

## 4. Diagramas de clase

A continuación se muestra el diagrama de clases actualizado para la entrega 2 del trabajo practico. El cual muestra la relacion entre la clases que nos ayudaron a resolver el problema. Dividimos el diagrama en dos para poder mostrar de una mejor manera el diseno



Segunda parte

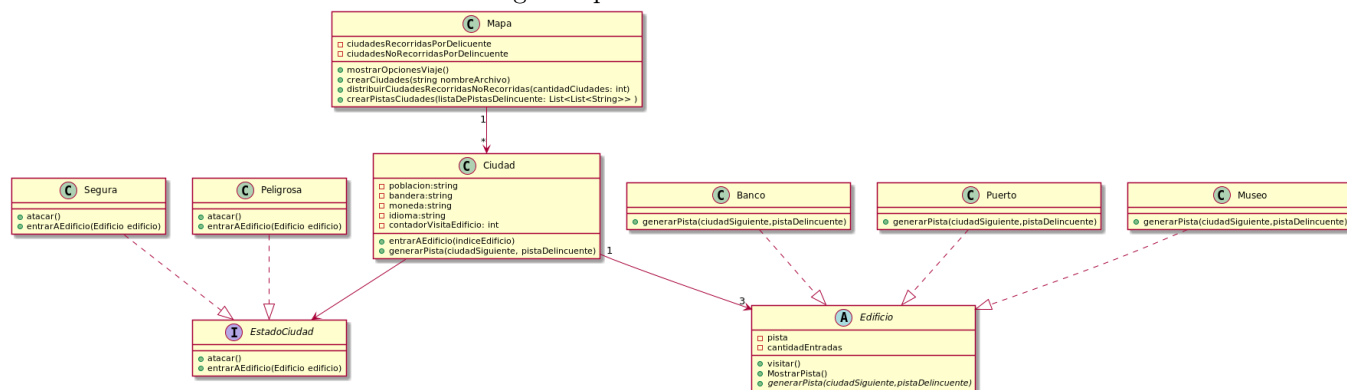
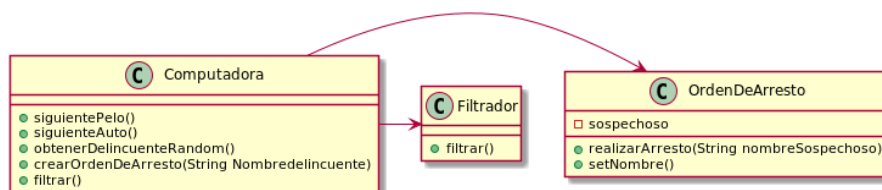


Figura 1:

Tercera parte



## 5. Excepciones

**Exception** CiudadInexistente: Esta excepción fue creada para el caso de que no se encuentre una ciudad en el Mapa

**Exception** DatoInexistente: Esta excepción fue creada para el caso de no encontrar algún tipo de dato ya sea en la clase "Delincuente." o "Ciudad"

## 6. Diagramas de secuencia

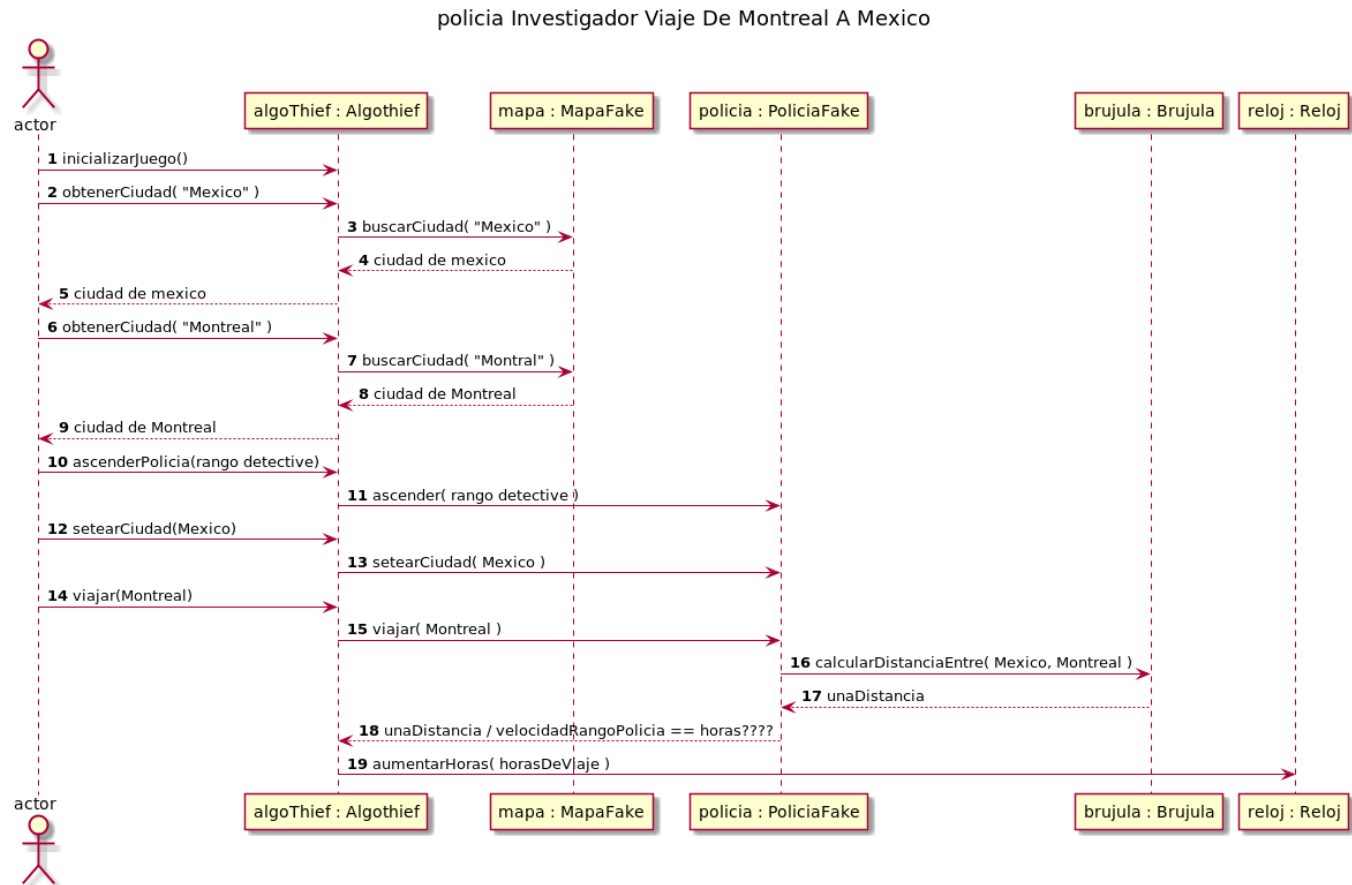


Figura 2: DS

## filtrar Sin Cargar Datos Devuelve Todos Los Sospechosos

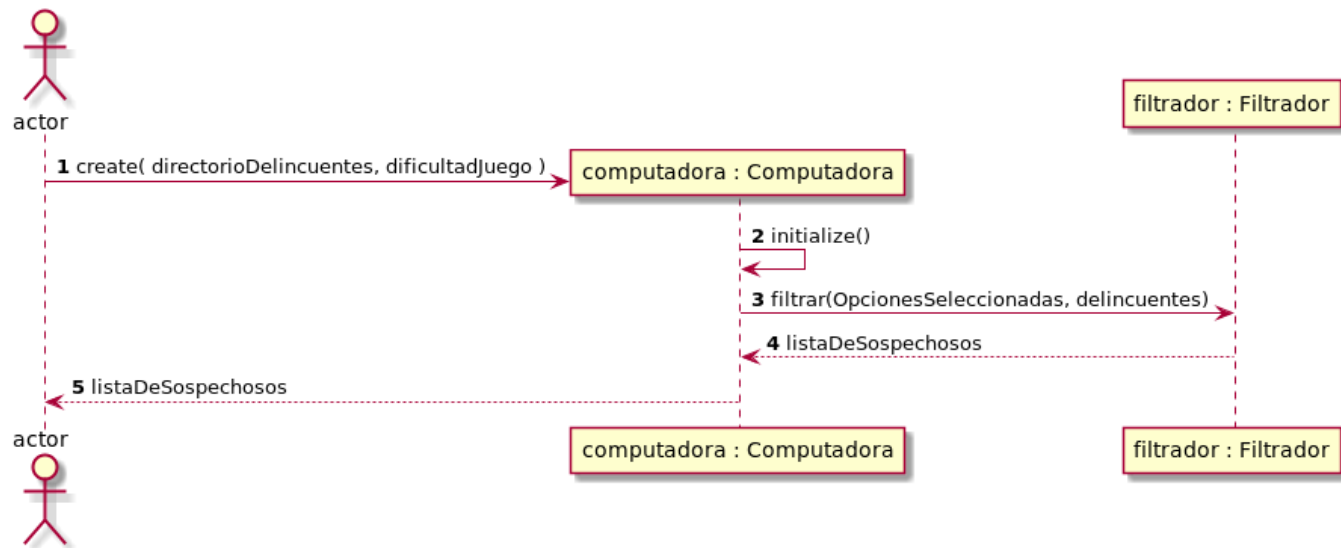


Figura 3: DS

## arrestar Delincuente ConOrden De Arresto Pierde Partida

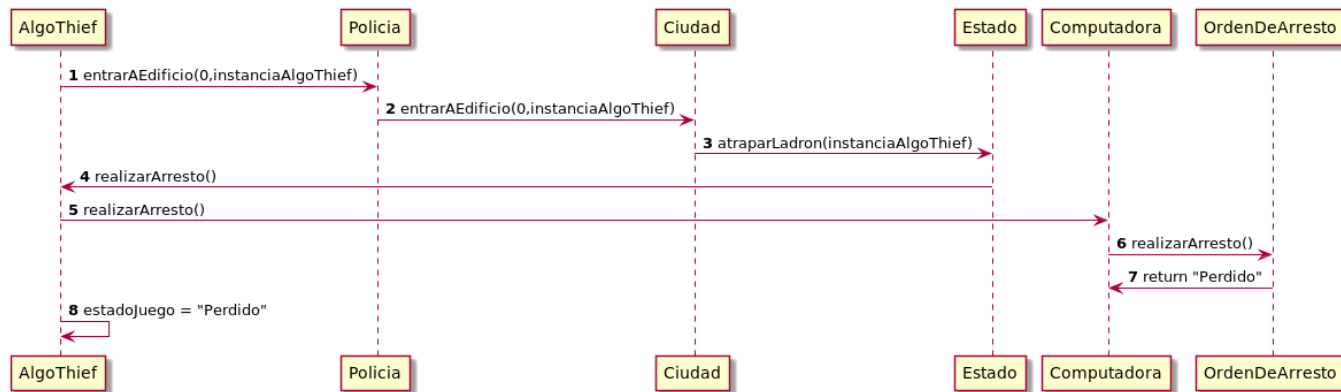


Figura 4: DS

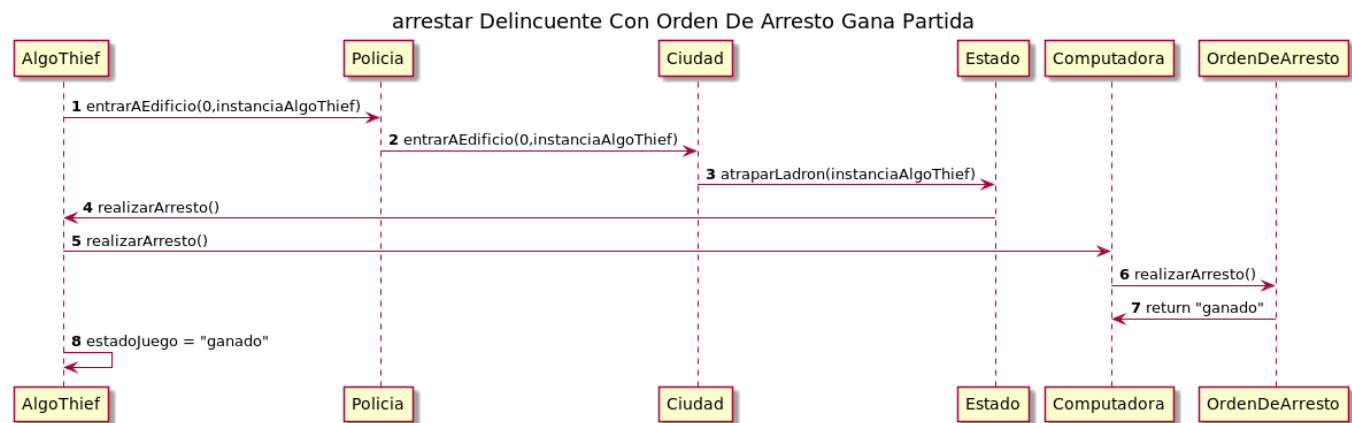


Figura 5: DS