

# Tarea 1

Florencia Yáñez Gutiérrez  
Lunes 19 de Octubre, 2020

## 1. Solución Propuesta

La arquitectura cuenta con los siguientes archivos:

- a. `Controller.py`  
Cuenta con la clase `controller`, encargada de leer el input del teclado y transformar el modelo de manera acorde.
- b. `System_view.py`  
Es el archivo ejecutable pedido en el enunciado, se encarga de leer y parsear el json, crear los planetas y dibujarlos.
- c. `Modelos.py`  
Cuenta con la clase `Cuerpo`, encargada de crear las figuras y mantener la lógica del planeta y sus satélites; además de métodos de dibujo y actualización.
- d. `Shapes.py`  
Cuenta con dos shapes nuevas, un círculo y una circunferencia (rellena y delineada respectivamente), utilizadas para los planetas y sus órbitas.

## 2. Instrucciones de Ejecución

El programa recibe un archivo json que contiene la información de los planetas a graficar.

Las teclas de control que se implementaron (pero lamentablemente no funcionan, por errores que no se alcanzaron a debuggear) son:

- W, S, A, D  
Para navegar por el mapa: arriba, abajo, izquierda y derecha respectivamente
- Z, X  
Para hacer zoom sobre el mapa, acercar y alejar respectivamente.

Las teclas que se debían utilizar pero no se implementaron por falta de tiempo fueron:

- Enter  
Para mostrar u ocultar la información del planeta seleccionado.
- Flechas Izquierda y Derecha  
Para seleccionar entre los planetas.

### 3. Resultados

El producto final es incompleto, faltando la navegación, la información y la textura en el fondo. No obstante, el gráfico de planetas y satélites, junto con sus rotaciones si se completó y funciona correctamente.

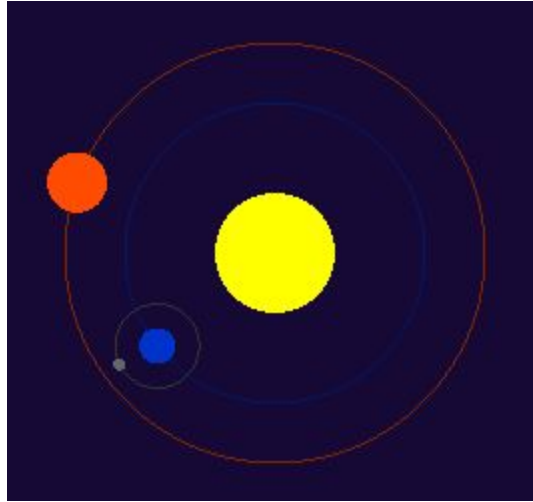


Figura 1: Screenshot del programa con el archivo json de ejemplo.