

Trabajo Práctico 2 — Catan

[TB025] Paradigmas de la Programacion
Curso 01
Segundo cuatrimestre de 2025

Alumno	Padrón	Email
Goicoechea, Mariano Ezequiel	111758	mgoicoechea@fi.uba.ar
Espada, Joaquin	112033	jespada@fi.uba.ar
Mendoza, Carlos Franco	111758	cfmendoza@fi.uba.ar
Bogetti, Emiliano	109729	ebogetti@fi.uba.ar

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Diagramas de paquetes	2
5. Diagramas de clase	2
6. Detalles de implementación	4
7. Excepciones	4
8. Diagramas de secuencia	4

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación de la solución del segundo trabajo práctico de la materia Paradigmas de la Programación que consiste en desarrollar una aplicación que simule el juego de mesa Catan.^{en} Java y JavaFX utilizando los conceptos del paradigma de la orientación a objetos e interfaces gráficas vistos hasta ahora en el curso.

2. Supuestos

En lo que respecta a supuestos, el modelo contempla una serie de los cuales podemos resaltar que únicamente se va permitir mover el ladrón si existe un jugador al cual podamos intentar robar.

3. Modelo de dominio

4. Diagramas de paquetes



Figura 1: Diagrama de Paquete Vistas y Controllers.

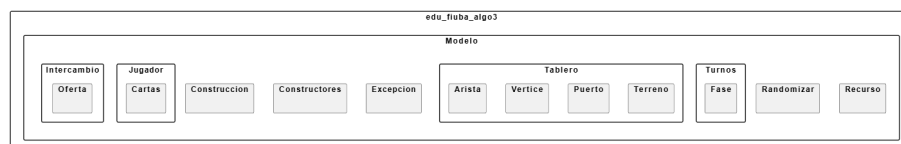


Figura 2: Diagrama de Paquete Modelo.

5. Diagramas de clase

En los siguientes diagramas se puede observar los sistemas de clases más interesantes, las relaciones entre las mismas, además de sus respectivos atributos y métodos más relevantes.

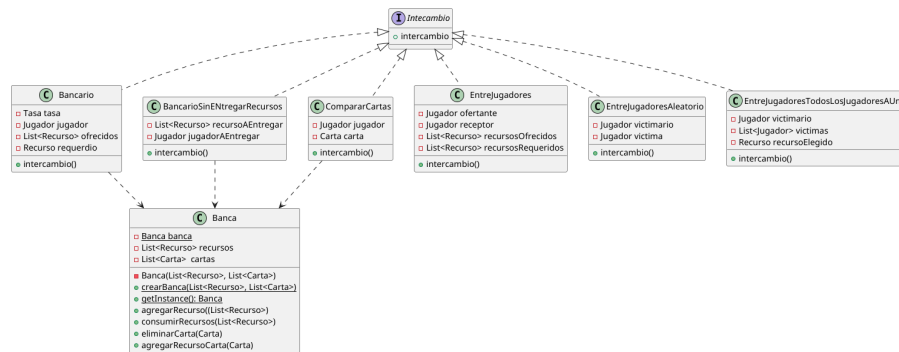


Figura 3: Diagrama de Intercambio.

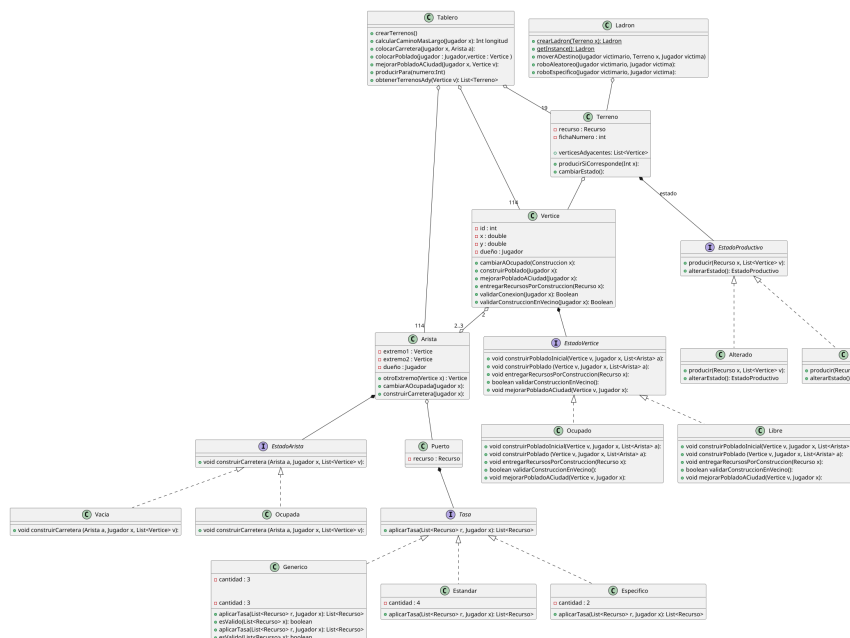


Figura 4: Diagrama de Tablero.

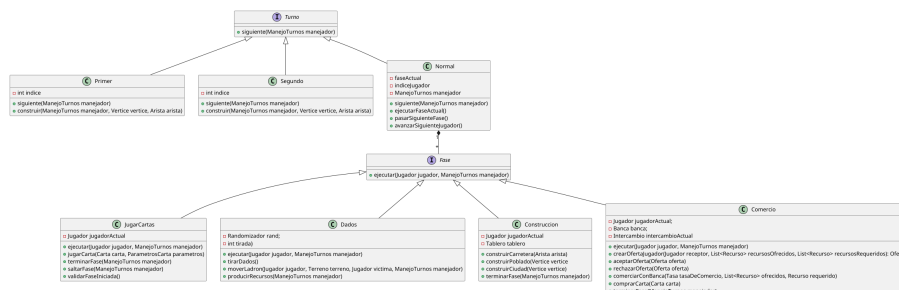


Figura 5: Diagrama de Turno.

6. Detalles de implementación

7. Excepciones

AristaOcupadaNoSePuedeConstruir .

CartaDeshabilitada .

ElJuegoNoHaSidoCreadoAun .

ElLadronNoHaSidoCreadoAun .

LaBancaNoHaSidoCreadaAun .

MovimientoInvalido .

NoAlcanzanLosRecursos .

NoSePudoComprarUnaCartaSeAgotaronLasCartasDeLaBanca .

NoSePudoRealizarElIntercambioLaBancaNoTieneSuficientesRecursos .

NoSePuedeConstruirElJugadorNoEsDueñoDeLaAristaAdyacente .

NoSePuedeConstruirPorFaltaDeConexion .

NoSePuedeMejorarACiudad .

NoTieneRecursosSuficientesParaDescartar .

RecursoInvalido .

ReglaDeDistanciaNoValida .

VerticeOcupadoNoPuedeConstruir .

8. Diagramas de secuencia