Conociendo [En lab03.doc y bodyTic.asta ]

1. En el directorio descarguen los archivos contenidos en bodyTic.zip y bodyTic.asta. Revisen el código del programa a) ¿Cuántos paquetes tiene? b) ¿Cuántas clases tiene en total? c) ¿Cuál es la clase ejecutiva? ¿Por qué?
2. ¿Cuántos paquetes tiene? Dos paquetes aplicacion y presentacion
3. ¿Cuántas clases tiene en total? Tiene 6 paquetes(ensalon,salon,persona,deportista,bola,bodyticgui).
4. )¿Cuál es la clase ejecutiva? BodyTicGUI; porque es la que ejecuta la interfaz.
5. Ejecuten el programa.

¿Qué funcionalidades ofrece?Ofrece entren,inicien,paren,decidan,salgan

¿Qué hace actualmente? Solo muestra una interfaz en blanco

¿Por qué? Falta implementar y completar las funcionalidades.

***Arquitectura general.***

1. Consulten el significado de las palabras package e import de java. Explique su uso con un ejemplo de este programa.

2. ¿Qué es un paquete? ¿Para qué sirve? Inicien el diseño con un diagrama de paquetes en el que se presente los componentes y las relaciones entre ellos.

3. Revisen el contenido del directorio de trabajo y sus subdirectorios. Describa su contenido. ¿Qué coincidencia hay entre paquetes y directorios?

1)Package en java es para identificar las clases que estan contenidas dentro de esta, para usarlo se utiliza la palabra reservada package NombrePaquete arriba de todo el codigo, esto me indica que la(s) clases estan dentro de este paquete, por ejemplo en la clase BodyTicGUI esta package presentacion, es decir que esta clase se encuentra dentro de el paquete (o carpeta) presentacion.

Import en java es para importar las clases publicas de un paquete complete, por ejemplo para poder acceder a aplicacion desde presentacion utilizacmos import aplicacion.\*

2)Los paquetes son una forma de organizar a un grupo de clases, sirven para tener mas organizado un conjunto de clases y poder verlos de una manera mas simplificada y simple.

En nuestro codigo tenemos dos paquetes, presentacion y aplicacion, en presentacion se encuentra la(s) clases que permiten lo visual (JPanel, JFrame) y aplicacion es aquel que contiene las clases que permiten la interaccion entre objetos que estan en el JFrame.

3)Dentro de la carpeta BodyTic Podemos encontrar las carpetas (o paquetes) presentacion y aplicacion, como presentacion y aplicacion son paquetes entonces se crea una carpeta con sus respectivos nombres donde contendran las clases correspondientes.

**Ciclo 1. Iniciando con los deportistas normales [En lab03.doc y \*.java]** (NO OLVIDE BDD - MDD)

1. Estudie la clase Salon ¿Qué tipo de colección usa para albergar los elementos? ¿Puede recibir deportistas? ¿Por qué?

2. Estudie el código de la clase Deportista, ¿qué otros componentes software la definen? ¿cómo?

3. Por ser una Persona ¿qué saben hacer? ¿qué no puede hacer distinto? ¿qué deben aprender a hacer? Justifique su respuesta.

4. Por comportarse como un EnSalon, ¿qué sabe hacer? ¿qué no puede hacer distinto? ¿qué debe aprender a hacer? Justifique su respuesta.

5. Considerando lo anterior, un Deportista ¿de qué color es? ¿cómo se mueve? ¿cómo decide? ¿cómo inicia ? Justifiquen sus respuestas.

6. Construyan el método que atiende el botón Entren: el método llamado entrada() de la clase Salon. En este método creen dos deportistas edward y bella. Ejecuten el programa, ¿Cómo quedan os deportistas? Capturen una pantalla significativa.

7. Construyan el método que atiende el botón Inicien: el método llamado inicio() de la clase Salon. Ejecuten el programa Ejecute el programa y pídales que entren e inicien. ¿Cómo se comportan los deportistas? Capturen una pantalla significativa.

8. Construyan el método que atiende el botón Paren: el método llamado parada() de la clase Salon. Ejecute el programa y pídales que entren, inicien y paren ¿Cómo se comportan los deportistas? Capturen una pantalla significativa.

9. Construyan el método que atiende el botón Decidan:el método llamado decision() de la clase Salon. Ejecute el programa y pídales que entren, inicien, decidan y paren ¿Cómo se comportan los deportistas? Capturen una pantalla significativa.

10. Construyan el método que atiende el botón Salgan: el método llamado salida() de la clase Salon. Ejecute el programa y pídales que entren, inicien, decidan, paren y salgan ¿Cómo se comportan los deportistas? Capturen una pantalla significativa.

1)Se encuentra un ArrayList elementos de tipo EnSalon, se puede agregar elementos de tipo deportista porque deportista es de tipo persona, y esto llama a la clase EnSalon que soporta tipo “persona”, ”circulo”, “cuadrado”.

2)