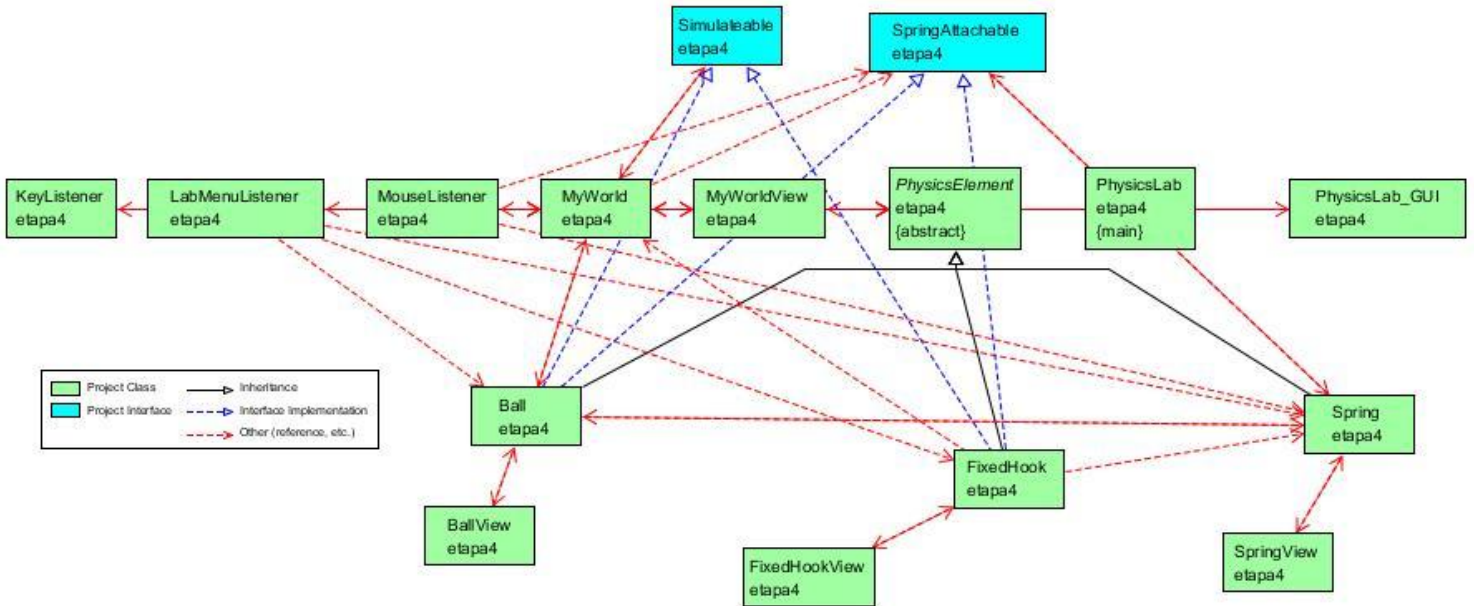


Documentación

Intregantes:

Diego Carvajal
Gonzalo Callender

El diagrama de clases correspondiente a la Tarea 2 es el siguiente, generado con JGrasp.



Por otra parte, la mayor dificultad que se presenta en la Tarea es generar la rotación de algún objeto a otro que este sobrepuesto y que el mouse este seleccionando. Generar dicho cambio de objeto a través de la tecla "n" del teclado no fue posible, por lo que solamente se realiza un método que indica el reconocimiento de dicha tecla al ser presionada.

Otra dificultad que se presentó es mover el objeto Spring y unir sus extremos a los objetos Ball y Fixedhook. Este hecho se solucionó de buena manera, permitiendo en primer lugar movimiento del resorte y luego unir su lado derecho a algún objeto, para luego permitir la unión del lado izquierdo a otro objeto presente.

Destacar que el resorte se une a los objetos y no los objetos al resorte.