**DIAGRAMDOR DE CLASES**



Nombre y Apellidos .- Favio Ricardo Lopez Bruno

Materia .- Estructura de datos

Docente.- Vladimir Calderon

Universidad.- NUR

Santa Cruz – Bolivia – Abril 2012

**REALIZACION.-** Para empezar se busco los atributos para cada método que ayudara a pintar las clases con sus respectivos parámetros y datos.

**LO BUENO AL REALIZAR EL PROGRAMA.-**  Lo bueno de hacer el programa es el aprendizaje de nuevas herramientas como el uso de grafos.

**LO MALO AL REALIZAR EL JUEGO.-**No se puede decir que es malo pero no es muy agradable al momento que te llegas a quedar en alguna parte por falta de conocimiento ya que esto te lleva a la investigación.

**ALGORITMOS Y METODOS REALIZADOS.-**

En el código del diagramador de clases se implemento nuevos métodos (personalmente hablando), que me ayudaron a hacer un poco mas sencillo la realización de mi programa como por ejemplo:

Los del evento del mouse y son los siguientes:

**public void mouseClicked(MouseEvent e) {**

**Clase aux = diagram.buscar(e.getPoint());**

**if (tiporelacion != null) {**

**if (aux != null) {**

**if (clsAux != null) {**

**clsAux.addRelacciones(aux);**

**clsAux = null;**

**tiporelacion = null;**

**this.repaint();**

**} else {**

**clsAux = aux;**

**}**

**g.conectar(clsAux,aux);**

**}**

**}**

**}**