



Evidencia: Juego de Dados

Integrantes:

- Jonathan Chávez
- Joaquín Arriagada
- Cristobal Ramos
- Esteban Aguilera

Identificamos las siguientes clases pertinentes:

1. Dado
2. CalculadoraDados
3. JuegoDados

Los atributos y métodos que identificamos fueron:

1. Dado

1. getCaraVisible():
2. lanzarDado():
3. int caraVisible;

2. CalculadoraDados

1. sumarDados(int, int)

3. JuegoDados

1. main():

Relaciones Presentes.

Las relaciones presentes en nuestro código son las siguientes:

1. Dependencias.

Existe una relación de dependencia donde la clase JuegoDados es dependiente de CalculadoraDados y Dado dentro de su método main.

Diagrama UML:

