



PECL3. INGENIERÍA DEL SOFTWARE

GRADO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Juan Casado Ballesteros


09108762A

Miguel Ángel Losada Fernández

53824672A

Laura Pérez Medeiro

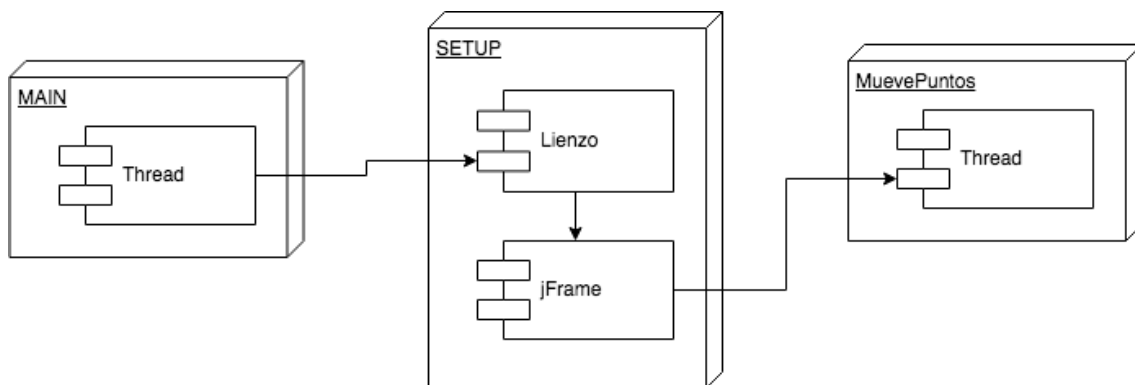
03211038P



Mediante “Ingeniería inversa” queremos obtener los documentos de diseño de alto nivel.

1. DIAGRAMA DE DESPLIEGUE

La lógica del programa estará en mueve puntos, en esta función creamos un nuevo hilo que ejecutará dos bucles anidados (un while true y un for). Su misión es la de elegir un conjunto de puntos aleatorios y mostrarlos en el lienzo. Antes de lograr esto, debemos de pasar por una fase consistente en un setUp, el cual, generará un lienzo y un JFrame en el que se mostrará- Este setUp es realizado por hilo del main, que entre otras cosas se encargará de dar valor inicial a los objetos.



2. DIAGRAMA DE ESTADOS

Las consideraciones que debemos tener en cuenta son:

1. El programa comienza en el estado main, este estado será atravesado varias veces a lo largo de la ejecución y actúa como punto de unión entre la mayoría de los otros estados.
2. Salimos de él por primera vez cuando llamamos al constructor, el cual está vacío.
3. Desde el estado constructor atravesamos el estado main para llegar al estado visualizar Frame, en el cual, lo primero que se realiza es pasar al estado de Iniciar Lienzo.
4. En el estado inicial lienzo se crea un objeto de tipo lienzo y se configura este objeto. Tras realizar tal configuración, volvemos al estado anterior
5. De nuevo en el estado visualizar Frame creamos un JFrame en el que mostrar el lienzo. También se realiza la configuración de dicho JFrame
6. Pasamos por main para llegar a mueve puntos, en el cual en un nuevo hilo se eligen valores aleatorios para los puntos a mostrar en el lienzo y se muestran

7. Finalmente, la ejecución del programa terminará si se produce una InterruptedException sobre el hilo o si por alguna razón cambiara la condición del while.

