

Enginyeria del Software – Practica 1

David Junquero

Jan Jiménez

David Bretones

Membre	Dedicació	Temps dedicat
David Junquero	Codi – Nova Interfície (Swing)	4h
Jan Jimenez	Codi – Nova Interfície (Swing)	4h
David Bretones	Diagrama de classes	

Cas d'ús: Gestió del Sudoku															
Data	07/11/16														
Actors	Usuari														
Descripció	L'aplicació consisteix en un sudoku mostrat per una interfície amb Swing. L'usuari entrarà dades per la mateixa interfície per tractar de resoldre'l. Es considera resolt quan totes les caselles estan completes i no violen cap norma del joc.														
Condicions prèvies	L'usuari té instal·lat l'IDE Eclipse i iniciarà el programa desde el projecte.														
Condicions d'èxit	El programa finalitza quan es completa el sudoku.														
Seqüència normal	<table> <tr> <th>Fase</th><th>Acció</th></tr> <tr> <td>1</td><td>L'usuari inicia l'aplicació i obre la consola d'eclipse per interactuar amb el programa</td></tr> <tr> <td>2</td><td>El programa carrega la graella inicial.</td></tr> <tr> <td>3</td><td>L'usuari entra el valor en una casella que no sigui inicial i seguint les normes del sudoku.</td></tr> <tr> <td>4</td><td>El programa comprova la casella referida i el valor/operació desitjat. S'ha de comprovar que no violin cap norma del joc (coincidir numeros en fila, linea o regió).</td></tr> <tr> <td>5</td><td>En cas que el valor sigui correcte, el programa afegirà el nombre a la graella.</td></tr> <tr> <td>6</td><td>El programa comprova constantment si la graella s'ha resolt. En cas afirmatiu, felicita a l'usuari i finalitza.</td></tr> </table>	Fase	Acció	1	L'usuari inicia l'aplicació i obre la consola d'eclipse per interactuar amb el programa	2	El programa carrega la graella inicial.	3	L'usuari entra el valor en una casella que no sigui inicial i seguint les normes del sudoku.	4	El programa comprova la casella referida i el valor/operació desitjat. S'ha de comprovar que no violin cap norma del joc (coincidir numeros en fila, linea o regió).	5	En cas que el valor sigui correcte, el programa afegirà el nombre a la graella.	6	El programa comprova constantment si la graella s'ha resolt. En cas afirmatiu, felicita a l'usuari i finalitza .
Fase	Acció														
1	L'usuari inicia l'aplicació i obre la consola d'eclipse per interactuar amb el programa														
2	El programa carrega la graella inicial.														
3	L'usuari entra el valor en una casella que no sigui inicial i seguint les normes del sudoku.														
4	El programa comprova la casella referida i el valor/operació desitjat. S'ha de comprovar que no violin cap norma del joc (coincidir numeros en fila, linea o regió).														
5	En cas que el valor sigui correcte, el programa afegirà el nombre a la graella.														
6	El programa comprova constantment si la graella s'ha resolt. En cas afirmatiu, felicita a l'usuari i finalitza .														
Condicions posteriors	No hi han condicions posteriors														
Excepcions	<table> <tr> <th>Fase</th><th>Acció</th></tr> <tr> <td>3</td><td>Si l'usuari entra les dades en un format incorrecte, el programa li haurà d'informar.</td></tr> <tr> <td>4</td><td>Si l'usuari entra un valor que està repetit en la mateixa fila, columna o regió, el programa marcarà la casella en vermell i li haurà d'informar en quina casella es repeteix.</td></tr> <tr> <td>5</td><td>Si el numero indicat és a una posició on ja existeix a la mateixa fila/columna/regió, s'annul·larà l'operació i s'informarà l'usuari.</td></tr> </table>	Fase	Acció	3	Si l'usuari entra les dades en un format incorrecte, el programa li haurà d'informar.	4	Si l'usuari entra un valor que està repetit en la mateixa fila, columna o regió, el programa marcarà la casella en vermell i li haurà d'informar en quina casella es repeteix.	5	Si el numero indicat és a una posició on ja existeix a la mateixa fila/columna/regió, s'annul·larà l'operació i s'informarà l'usuari.						
Fase	Acció														
3	Si l'usuari entra les dades en un format incorrecte, el programa li haurà d'informar.														
4	Si l'usuari entra un valor que està repetit en la mateixa fila, columna o regió, el programa marcarà la casella en vermell i li haurà d'informar en quina casella es repeteix.														
5	Si el numero indicat és a una posició on ja existeix a la mateixa fila/columna/regió, s'annul·larà l'operació i s'informarà l'usuari.														
Requeriments no funcionals	El programa ha de tenir les classes dividides en paquets: domini (3 classes), aplicació (2 classes), prova (1 classe) i presentació (2 classes).														