

Trabajo Práctico 2 — AlgoCraft

[7507/9502] Algoritmos y Programación III
Curso 1
Primer cuatrimestre de 2019

Alumno:	CAMBIANO, Agustín
Número de padrón:	102291
Email:	aguscambiano@gmail.com
Alumno:	SORIANO, Ivan
Número de padrón:	102342
Email:	ivan.soriano@live.com
Alumno:	ROLANDO, Marcos
Número de padrón:	102323
Email:	marcosrolando.mr@gmail.com
Alumno:	MONTENEGRO, Lucas
Número de padrón:	102412
Email:	lu.montenegro98@gmail.com

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Diagrama de clase	2
5. Detalles de implementación	3
5.1. Pico	3
5.2. Hacha	3
5.3. Herramientas	3
5.4. Materiales	3
5.5. Jugador	3
6. Excepciones	3
7. Diagramas de secuencia	3

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación de la solución del segundo trabajo práctico de Algoritmos y Programación III, que consiste en crear una imitación del juego Minecraft, haciendo uso de patrones de diseño.

2. Supuestos

Debido a que las pruebas proporcionadas no cubren toda la información necesaria para llevar a cabo el trabajo de una manera determinada, se realizaron ciertas suposiciones que permitieron su realización:

- agregar supuesto

3. Modelo de dominio

El diseño del trabajo consiste en la existencia de una clase Herramienta, de la cual heredan las clases Pico y Hacha, que se ocupan de interactuar con los distintos materiales existentes.

- Herramientas: Son utilizadas por el jugador para obtener materiales.
- Pico: se utiliza para minar, tiene estados para diferenciar los distintos picos existentes (de madera, de piedra y de metal), que determinan los materiales que se pueden obtener.
- Hacha: se utiliza para obtener madera, también tiene estados para diferenciar los distintos tipos de hachas existentes.
- Materiales: Son obtenidos luego de ser golpeados por la herramienta adecuada. Se usan para construir las herramientas
- Jugador: tiene un inventario y un elemento equipado.

4. Diagrama de clase

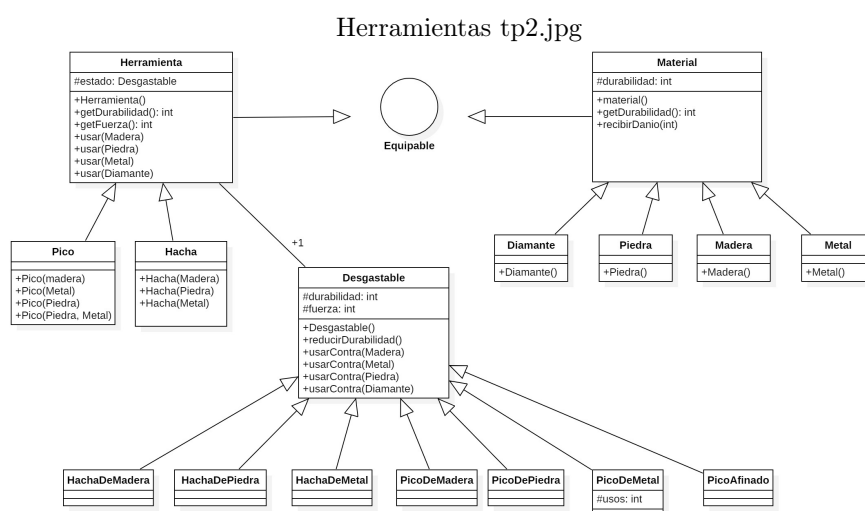


Figura 1: Diagrama del modelo completo.

5. Detalles de implementación

5.1. Pico

5.2. Hacha

5.3. Herramientas

5.4. Materiales

5.5. Jugador

6. Excepciones

7. Diagramas de secuencia