

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Ingeniería

**Curso: Lenguajes Formales y de Programación**



## **Manual Técnico: Proyecto 2**

Erik Vladimir Girón Márquez  
Carnet # 200313492  
Sección A+

Guatemala, 04 de Octubre de 2005

## Introducción.

O\_thell\_O es un applet interactivo del popular juego de mesa Othello, para 2 jugadores humanos, implementando todas las reglas y movimientos básicos que el juego original tiene.

El programa implementa un diseño puramente orientado a objetos, por lo que se requirió de las herramientas necesarias que sólo el lenguaje Java con su inmensa librería de clases puede proveer. Además que también se optó por utilizar un IDE para el desarrollo del mismo, la opción fue NetBeans V. 4.1.

Por las características específicas actuales para el muestreo de gráficas bidimensionales del paquete Swing de las librerías JFC, además de su facilidad de implementación, se optó por desarrollar el proyecto usando estas librerías, y no las estándares AWT. El proyecto fue desarrollado bajo la versión 1.5 del J2SE JDK. Sin embargo se compiló de modo que la versión mínima de la JRE con la que se puede correr el applet sea 1.3.

En este documento, el programador se podrá guiar por medio de diagramas UML a través del diseño del proyecto y de cada una de las clases que la componen,

Este documento complementa el documento electrónico *JavaDoc* incluido en la distribución oficial en CD-ROM del proyecto.

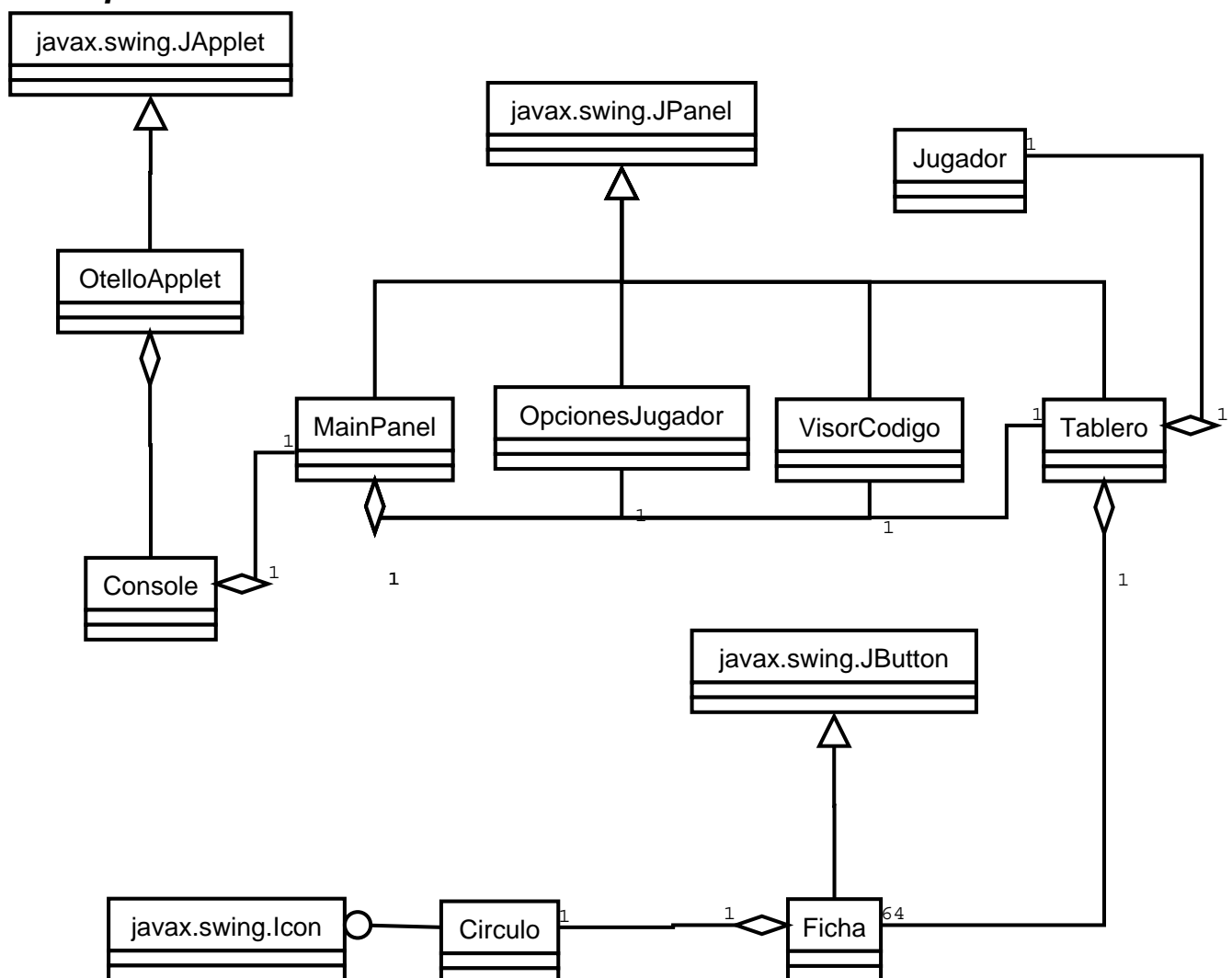
<b><u>INTRODUCCIÓN.....</u></b>	<b><u>2</u></b>
<b><u>DISEÑO GENERAL DE LAS CLASES. ....</u></b>	<b><u>3</u></b>
<b>JERARQUÍA DE CLASES.....</b>	<b>3</b>
<b>CLASES : .....</b>	<b>4</b>
<b><u>LIMITACIONES Y EXTRAS.....</u></b>	<b><u>8</u></b>
<b>LIMITACIONES.....</b>	<b>8</b>
<b>HISTORIAL DE JUEGOS GANADOS .....</b>	<b>8</b>
<b>EXTRAS .....</b>	<b>8</b>
<b>VISOR DE CÓDIGO.....</b>	<b>8</b>

## Diseño General de las Clases.

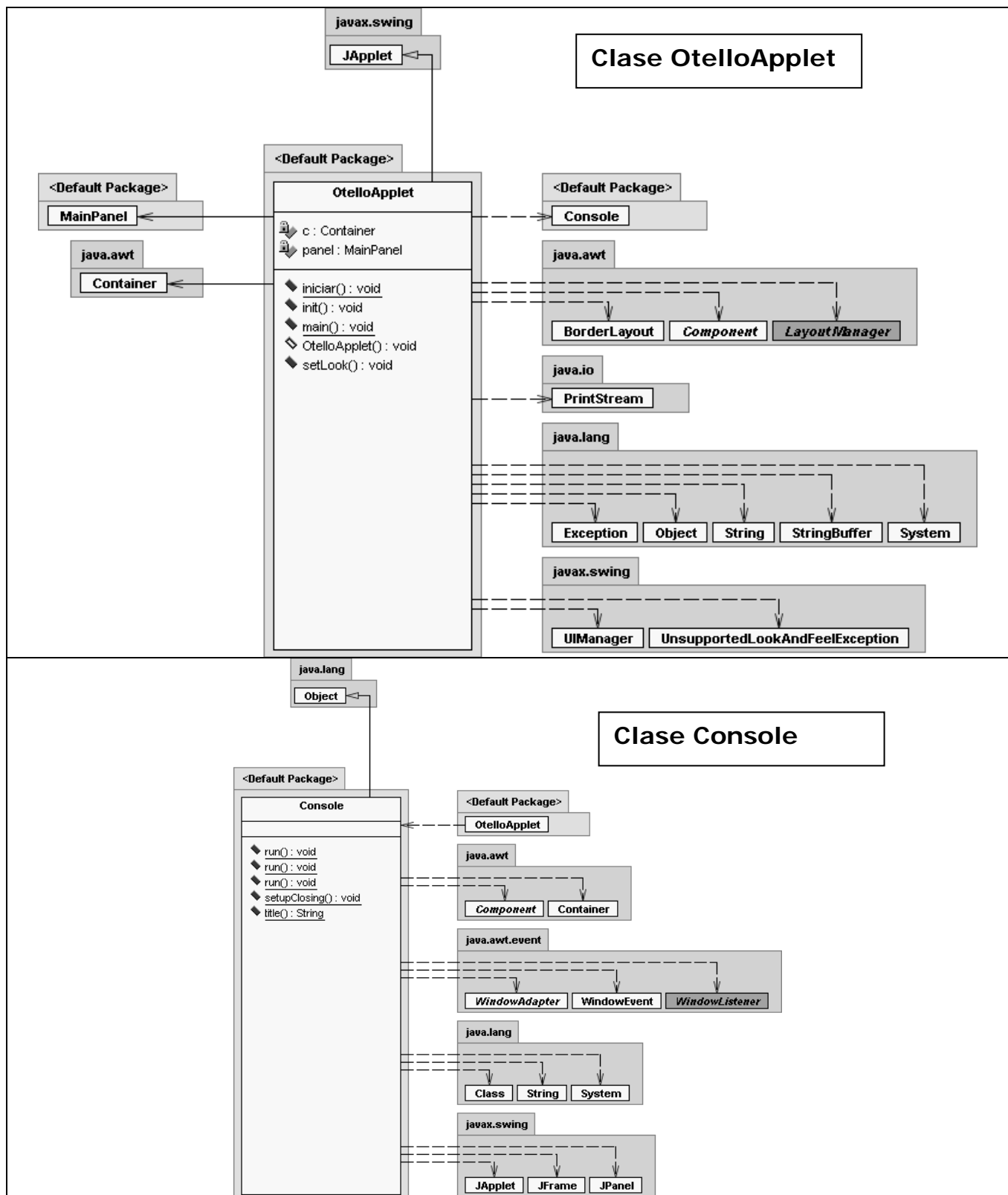
A continuación se presenta el diseño general de las clases en diagramas UML.

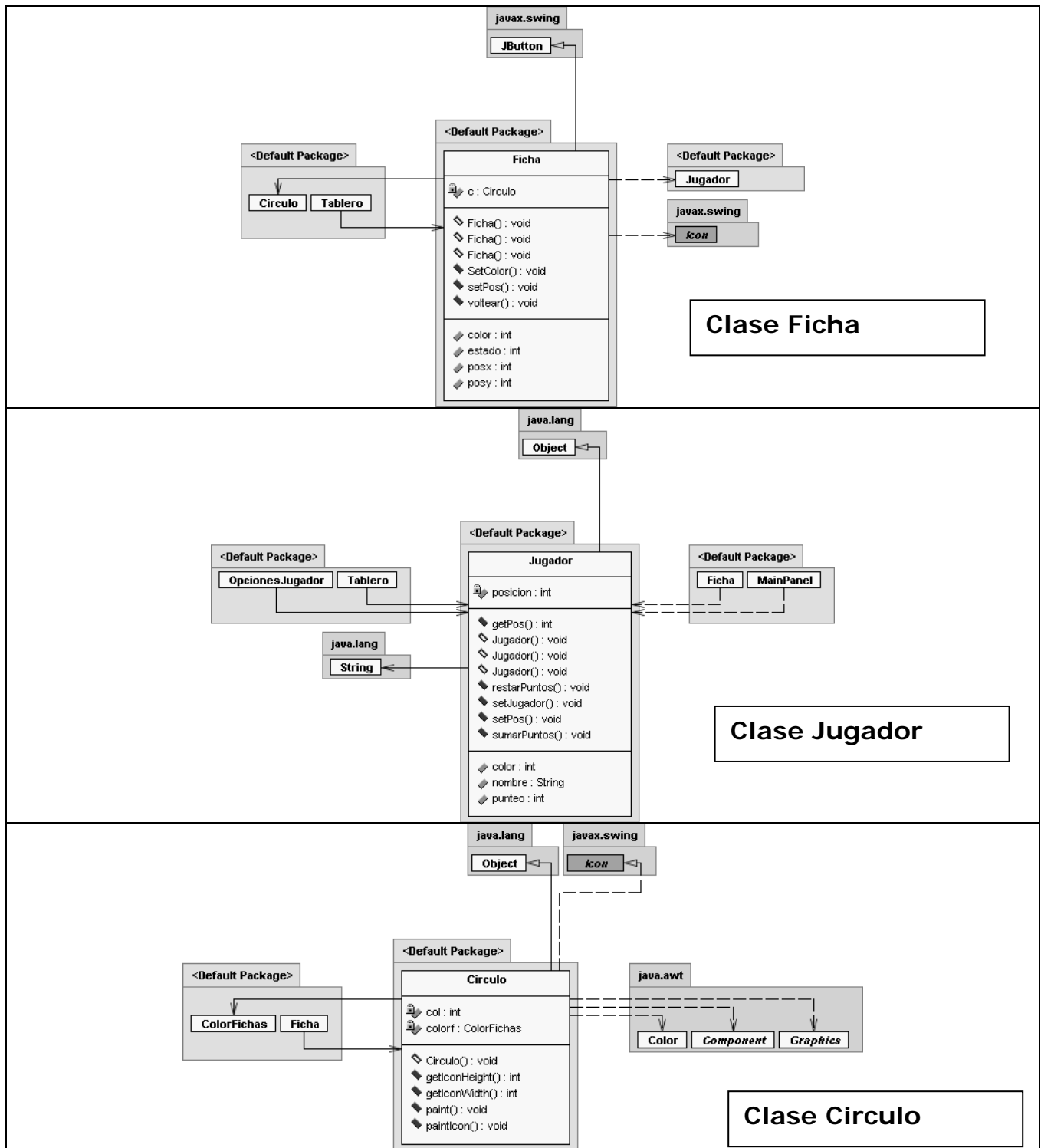
Se recomienda complementar esta información con el conjunto de documentos *JavaDoc* en formato HTML, generado para el proyecto, en donde se describen detalladamente cada clase y su funcionamiento, con sus métodos y campos; que por causas de extensión no fue impreso en papel. Sin embargo El documento JavaDoc se encuentra incluido en la distribución del proyecto al cual se podrá acceder desde la página html principal del programa (o\_thell\_o.htm).

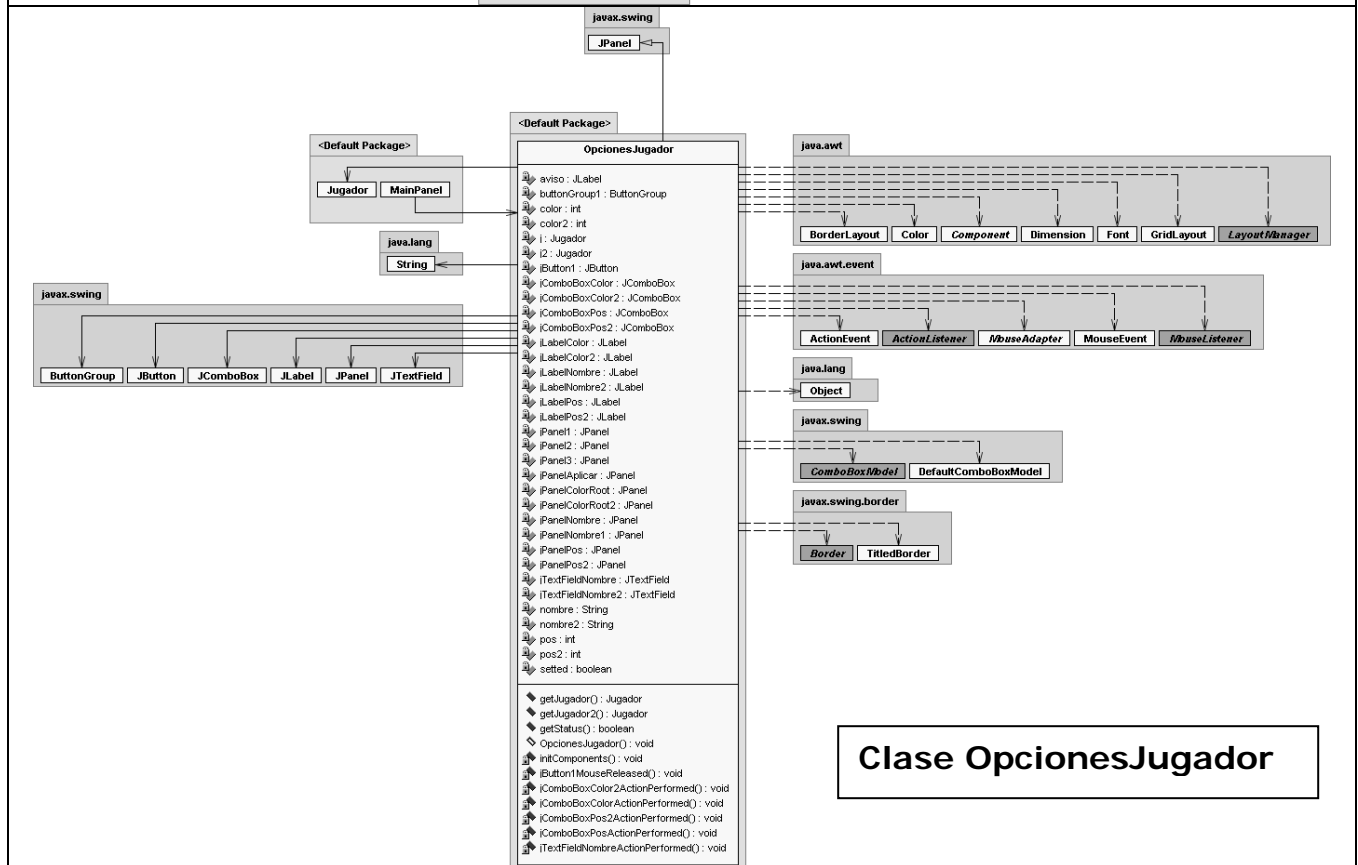
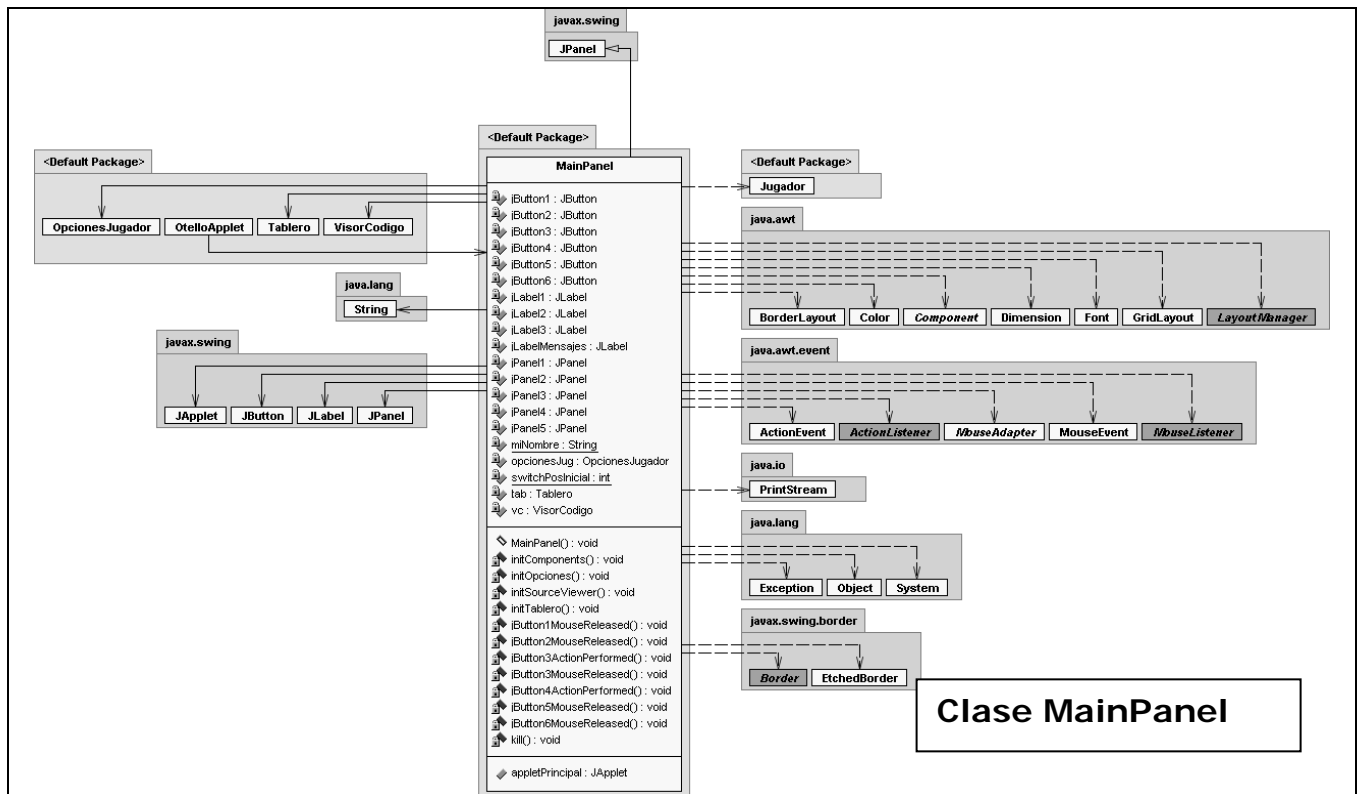
### Jerarquía de Clases

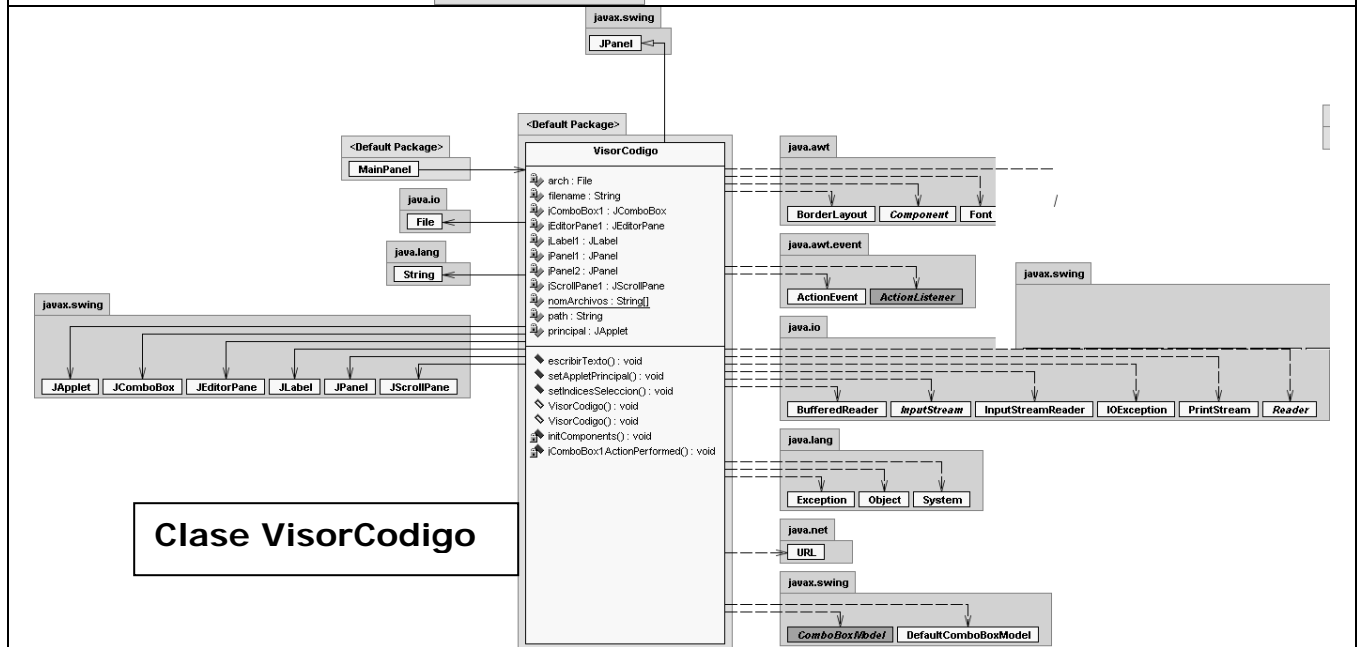
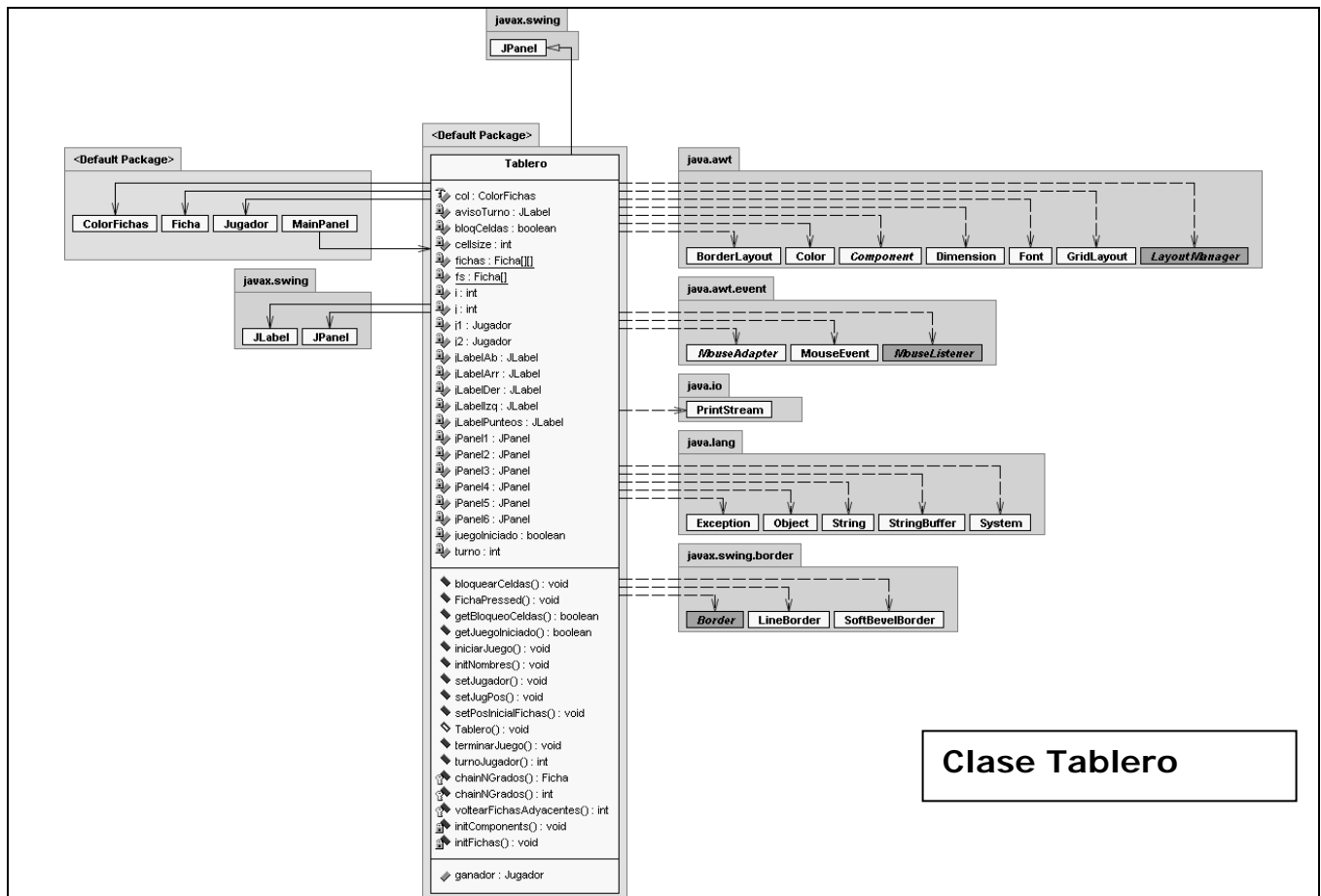


## Classes :









## **Limitaciones y Extras.**

### ***Limitaciones***

#### **Historial de Juegos ganados**

Por cuestiones de diseño propias de los applets, no fue posible implementar un historial de juegos ganados, ya las normas intrínsecas de seguridad en applets no permite el acceso a escritura de archivos locales.

### ***Extras***

#### **Visor de Código**

Es posible visualizar el código fuente desde el applet haciendo clic en “ver Código Fuente” y seleccionando el archivo que se desee ver.