**Proceso de análisis y documentación - Desafío 2.**

**Diagrama de clases**

La def de esta clase se expande en el doc anexo.

La def de esta clase se expande en el doc anexo.

|  |
| --- |
| **RedMetro** |
| -string nombre - int numLineas -Linea\* lineas  **1** |
| +void AgregarLinea() +void EliminarLinea() +RedMetro(string) |

|  |
| --- |
| **Estacion** |
| -string nombre -string linea -float tiempoAnterior -float tiempoSiguiente -Bool Tranferencia |
| +Estacion(string,string) |

**1…n**

|  |
| --- |
| **Linea** |
| -string nombre -int numEstaciones -Estacion\* estaciones |
| +void AgregarEstacion(Estacion) +void AgregarEstacionAtras(Estacion) +void AgregarEstacionPosicion(Estacion,int) +void EliminarEstacion() +void mostrarEstaciones() +Linea(int) |

**1…n**

**n**

La def de esta clase se expande en el doc anexo.

La def de esta clase se expande en el doc anexo

|  |
| --- |
| **Utilidades** |
|  |
| +Estacion\*agregarEstacionArregloFinal(Estacion,Estacion\*,int) +Linea\* agregarLineaArregloFinal(Linea,Linea\*,int) +Estacion\* agregarEstacionArregloInicio(Estacion, Estacion\*, int) +Linea\* agregarLineaArregloInicio(Linea, Linea\* , int) +Estacion\* agregarEstacionArregloMedio(Estacion, Estacion\*, int, int) +Linea\* agregarLineaArregloMedio(Linea , Linea\* , int , int ) +Linea\* EliminarLinea(Linea , Linea\* , int ) +Estacion\* EliminarEstacion(Estacion\*, Estacion\*, int ) |

**Documento anexo al Diagrama de clases (UML simplificado)**

1. **Análisis del problema y consideraciones para la alternativa de solución propuesta.**

**Explicación detallada de las clases, sus atributos y sus métodos (**se omiten la explicación de getters, setters, destructores y algunos constructores**)**

**Clase “RedMetro”**

Hemos decidido crear una clase llamada **“RedMetro”** con el fin de que esta contenga un conjunto de atributos y métodos que describan cómo se verá y se comportará un objeto de este tipo.

**Para la clase “RedMetro” hemos creado los siguientes atributos:**

* **String nombre:** Este atributo es de tipo string porque almacenará el nombre que el usuario le pondrá a la “red metro”.
* **Int numlineas**: Este atributo almacenará un número entero positivo y diferente de cero; el cuál, representará la cantidad de líneas que compondrán la “red metro”. (recordar hacer validaciones para que el número ingresado siga las características)
* **Linea\* líneas:** Este atributo es un puntero llamado “líneas” que apunta a un arreglo unidimensional; el cuál, almacena objetos tipo “linea”; en otras palabras, este arreglo almacena el nombre de las líneas que contendrá la red metro.

**Para la clase “RedMetro” hemos creado los siguientes métodos:**

* **void AgregarLinea( ):** Falta por definir
* **void EliminarLinea(**): Falta por definir
* **RedMetro(string nombre**): Este método es un contructor de la clase “RedMetro”, el cuál inicializa un objeto de la clase RedMetro con un nombre dado, posterior a esto crea un arreglo dinámico para almacenar las líneas que pertenecerán a la red metro. También inicializa el contador de líneas en “0”, indicando que aún no hay líneas en la red metro cuando se crea un objeto de esta clase.

**¿Cuántos objetos tendrá la clase “RedMetro”?** Según nuestro análisis, la clase “red metro” tendrá una sólo objeto, pues nuestro programa sólo se encargará de modelar una red.

**Clase “Linea”**

Hemos decidido crear una clase llamada **“Línea”** con el fin de que esta tenga un conjunto de atributos y métodos que describan cómo se verá y se comportará un objeto de este tipo.

**Para la clase “Linea” hemos creado los siguientes atributos:**

* **String nombre:** Este atributo almacenará un nombre; en este caso particular, el nombre que el usuario le pondrá a cada uno de los objetos de la clase “Linea”.
* **Int numEstaciones:** Este atributo almacenará un número entero positivo y diferente de cero; el cuál, representará la cantidad de estaciones que tendrán cada uno de los objetos tipo linea. Este dato será útil para controlar la dimensión de los arreglos.
* **Estacion\* estaciones:** Este atributo es un puntero llamado “estaciones” que apunta a un arreglo unidimensional que contiene objetos de la clase “estación”. Este arreglo almacenará la cantidad de estaciones que compondrán a cada una de las líneas

**Para la clase “Línea” hemos creado los siguientes métodos:**

* **void AgregarEstacion(Estacion estacion):** Este método permite agregar una estación en la última posición del arreglo que contiene las estaciones de una línea en específico ( la línea es escogida por el usuario, mediante el despliegue de un menú que se imprimirá por consola ) Adicional a esto, este método también pide al usuario que ingrese el tiempo que desea que haya entre la estación que se acaba de agregar y la estación anterior.
* **void AgregarEstacionAtras(Estacion estacion):** Este método permite agregar una estación en la primera posición del arreglo que contiene las estaciones de una línea en específico ( la línea es escogida por el usuario, mediante el despliegue de un menú que se imprimirá por consola ) Adicional a esto, este método también pide al usuario que ingrese el tiempo que desea que haya entre la estación que se acaba de agregar y la estación siguiente.

**void AgregarEstacionPosicion(Estacion estacion, int indice**): Tiene como objetivo agregar una estación en una posición específica dentro del arreglo de estaciones perteneciente a una línea en particular. En primer lugar, este método verifica que el número de estaciones sea menor o igual a cero; en caso de ser verdadero; la estación que se está agregando pasa a ser el primer elemento del arreglo; es decir, la primera estación de la línea. De lo contrario; es decir, que si la línea ya tiene al menos una estación se le pide al usuario por consola los tiempos que hay entre las estaciones adyacentes a la estación que sé acaba de agregar. Es importante resaltar que se deben actualizar los tiempos de la estaciones que son adyacentes a la estación que se acaba de agregar, porque debido a esa inmersión de un nuevo dato en el arreglo, los tiempos que se tenían antes han cambiado, esto lo hacemos por medio de algunos métodos que están definidos en la clase “Utilidades”, específicamente con “setters”, pues son estos, los que permiten modificar valores en ciertos atributos.

* **void EliminarEstacion**(): Falta por definir
* **void mostrarEstaciones() :** Este método imprime en consola las estaciones que pertenecen a una línea determinada, separándolas con flechas para indicar la secuencia que hay entre ellas; para hacerlo, hemos utilizado un ciclo for, pues este permite recorre todos los elementos de arreglo que contiene las estaciones.
* **Linea(int num):** Este método es uno de los constructores que se crearon para la clase Linea y sé invoca cada vez que se crea un nuevo objeto de la clase línea. Este constructor se encarga de solicitar al usuario el nombre de la nueva línea, inicializa el número de estaciones en cero y asigna un arreglo de estaciones (un arreglo que contiene objetos de tipo estaciones) de tamaño 1 a la línea.

**¿Cuántos objetos tendrá la clase “Linea”?** La clase línea tendrá la cantidad de objetos que almacene el atributo definido como **Int numlineas** en la clase “red metro”; cabe aclarar, que el número de líneas es un dato que se conocerá en tiempo de ejecución.

**Clase “Estacion”**

Hemos decidido crear una clase llamada “Estacion” con el fin de que esta contenga un conjunto de atributos y métodos que describan cómo se verá y se comportará un objeto de este tipo.

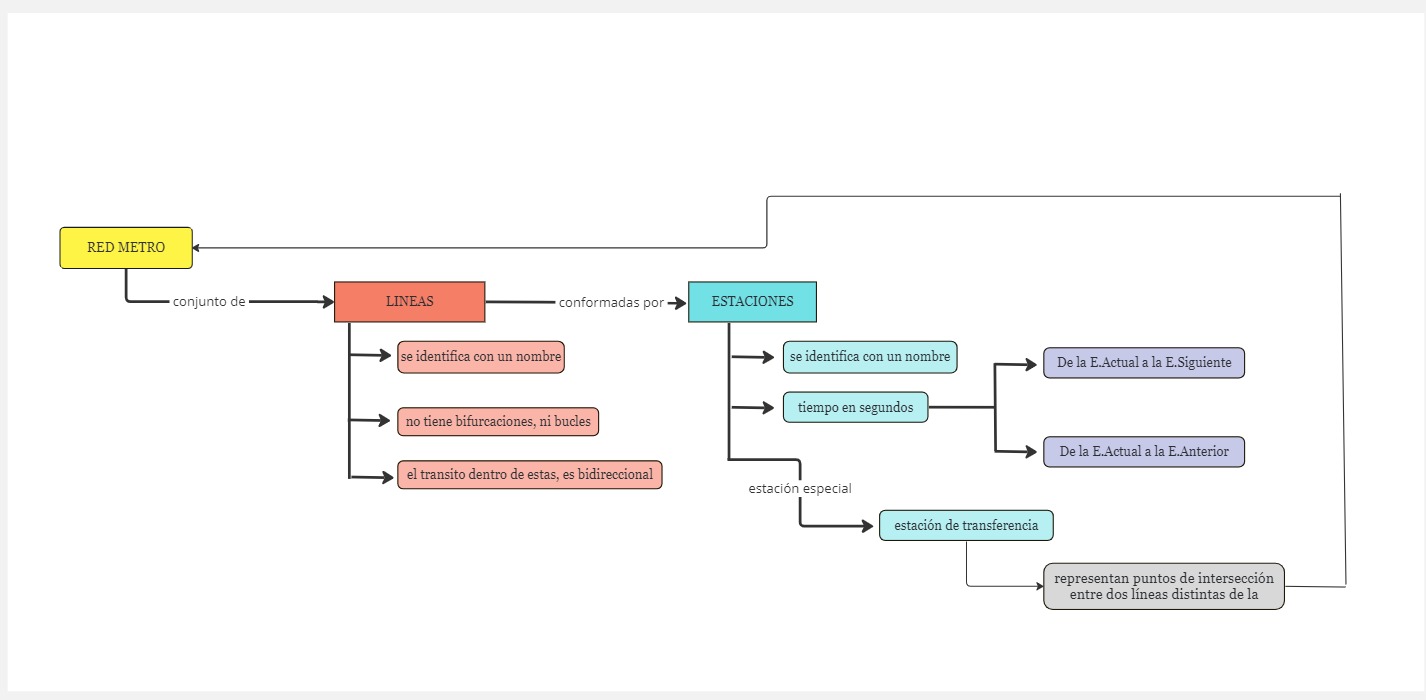
**Para la clase “estacion” hemos creado los siguientes atributos:**

* **Float tiemposiguiente:** Tiempo que hay entre una estación y la siguiente.
* **Float tiempoAnterior:** Tiempo que hay entre una estación y la anterior.
* **String nombre**: Atributo de tipo string que almacena el nombre de la estación.
* **String línea:** Atributo de tipo string que almacena el nombre de la Linea a la que pertenece el objeto de tipo estación.
* **Bool Transferencia:** Este atributo sirve para reconocer si una estación es de transferencia o no, en caso de que una estación sea de transferencia, este atributo almacena un booleano “True”; de lo contrario, almacena un booleano “False”.

**Para la clase “estacion” hemos creado los siguientes métodos:**

**Estacion(string nombre,string linea):** Este método es un constructor de la clase Estacion, y es invocado cuando se crea una nueva instancia de esta clase. Este constructor inicializa los atributos de un objeto de la clase Estacion con el nombre que va a tener el objeto de esta clase y el nombre de la línea a la que pertenece.

**¿Cuántos objetos tendrá la clase “estacion”?**

1. **Diagrama simplificado de las condiciones del problema.**

**Condiciones a tener en cuenta por parte del problema:**

1. Agregar una estación a una línea, en los extremos o en posiciones intermedias.
2. Eliminar una estación de una línea. No se pueden eliminar estaciones de transferencia.
3. Saber cuántas líneas tiene una red Metro.
4. Saber cuántas estaciones tiene una línea dada.
5. Saber si una estación dada pertenece a una línea específica.
6. Agregar una línea a la red Metro.
7. Eliminar una línea de la red Metro (sólo puede eliminarse si no posee estaciones de transferencia).
8. Saber cuántas estaciones tiene una red Metro (precaución con las estaciones de transferencia).

Teniendo en cuenta el esquema y las condiciones anteriores, hemos diseñado un plan de desarrollo con el fin de resolver el problema planteado en este desafío.

Se pondrán las ideas a manera de ítems; en donde cada uno de ellos, corresponderá a la descripción de las estrategias que se utilizarán para resolver cada una de las tareas.

**Estrategia de solución para el inciso “A”:**

Primero podemos decir que nuestra primera opción fue usar una estructura nodal como una lista doblemente ligada, pero nos dimos cuenta que era un problema al momento de implementar, entonces decidimos trabajar con arreglos e índices, entonces vamos a agregar una instancia del objeto Estacion en el atributo “Estaciones” de la instancia correspondiente Linea, actualizando los tiempos correspondientes y agregando 1 a el atributo numEstaciones de la instancia de la linea

**Estrategia de solución para el inciso “B”:**

Verificamos que no tenga estaciones de transferencia y luego, usando los arreglos dinámicos vamos a actualizar el arreglo “Estaciones” de la instancia correspondiente de línea y sin incluir las estación que nosotros decidimos eliminar y actualizamos los tiempos de la estación anterior y siguiente de la actual, también restamos uno a el atributo numEstaciones de la instancia de la linea

**Estrategia de solución para el inciso “C”:**

Usando el atributo, “numLineas“ de la instancia de la red, nos dará el numero de líneas que posee la red

**Estrategia de solución para el inciso “D”:**

Usando el atributo, “numEstaciones“ de la instancia de la linea, nos dará el numero de estaciones que posee la linea

**Estrategia de solución para el inciso “E”:**

Comparamos el atributo “linea” de la instancia de Estacion con el nombre de la línea dada

**Estrategia de solución para el inciso “F”:**

Partiendo de una estación vamos a volver esa estación una estación de transferencia y luego vamos a agregarle 1 al atributo “numLineas” de la instancia de la red, y agregamos la instancia de la línea al arreglo “Lineas” de la instancia de la red.

**Estrategia de solución para el inciso “G”:**

Verificamos que no tenga estaciones de transferencia y luego la sacamos del arreglo de líneas y restamos 1 al número de líneas de la instancia de la red