BodyTic.

**Conocido**

1. Código de la aplicación
   1. Dentro de aplicación no tiene paquetes.
   2. Tiene cinco clases en total.
   3. La clase ejecutiva es Deportista.
2. Aplicación
   1. Funcionalidades
      1. Deportista
         1. inicie ()
         2. mensaje ()
         3. pare ()
      2. Salón
         1. demeSalon ()
         2. cambieSalon (Salon)
         3. adicione (EnSalon)
         4. decisión ()
         5. deme (int)
         6. entrada ()
         7. inicio ()
         8. numeroEnSalon ()
         9. parada ()
         10. salida ()
      3. Persona
         1. getColor ()
         2. getPosicionBrazo (char)
         3. getPosicionPierna (char)
         4. getPosicionX ()
         5. getPosicionY ()
         6. muevaBrazo (char, char)
         7. muevaPierna (char, char)
         8. muévase (char)
   2. Actualmente
      1. Deportista
         1. inicie ()
         2. mensaje ()
         3. pare ()

La interface tiene los tres métodos anteriores por lo cual la clase tiene que implementarlas

* + 1. Salón
       1. demeSalon ()
       2. cambieSalon (Salon)
       3. adicione ()
       4. deme (int)
       5. numeroEnSalon ()

están implementados en la clase

* + 1. Persona
       1. getColor ()
       2. getPosicionBrazo (char)
       3. getPosicionPierna (char)
       4. getPosicionX ()
       5. getPosicionY ()
       6. muevaBrazo (char, char)
       7. muevaPierna (char, char)
       8. muévase (char)

están implementados en el código, además que la mayoría de métodos son finales por lo que si no están implementados en la herencia no puede reescribirlos.

**Arquitectura general**

1. En este proyecto tiene dos paquetes el de presentación y el de aplicación, y en su implementación el de presentación importa todo el paquete de aplicación.
2. Package: un agrupamiento de elementos del proyecto que permite la organización y la separación de funcionalidades del proyecto
3. Los paquetes y los directorios son los mismos así que todos sus archivos coinciden

**Arquitectura detalladle (FALTA).**

**Ciclo 1. Iniciando con los deportistas normales.**

1. Un ArrayList, No porque nunca tiene una interacción directa a la clase deportista