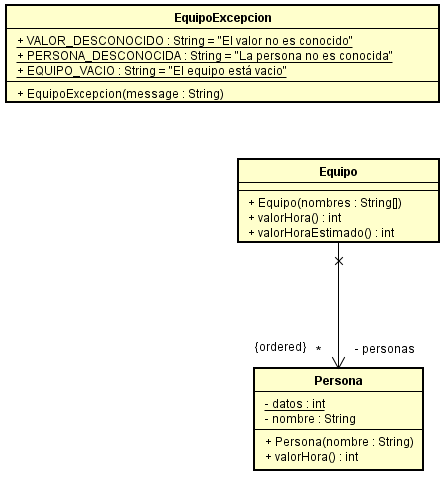
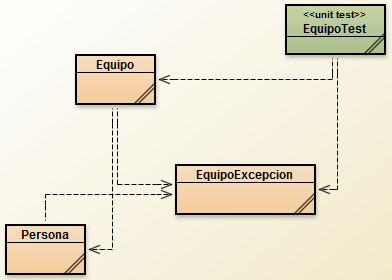
**ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERIA JULIO GARAVITO  
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**  
Presentado por: Nicolás Cárdenas y Paola Cuellar

**EQUIPOS  
PRACTICANDO MDD Y BDD CON EXCEPCIONES**

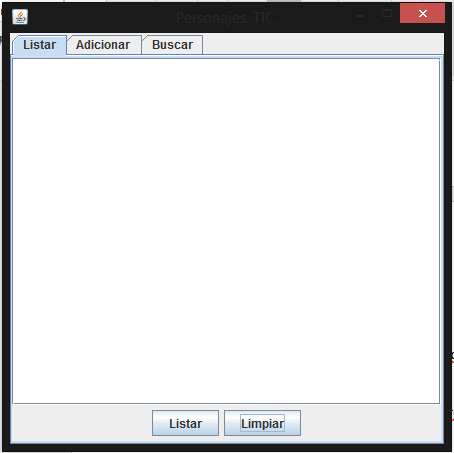


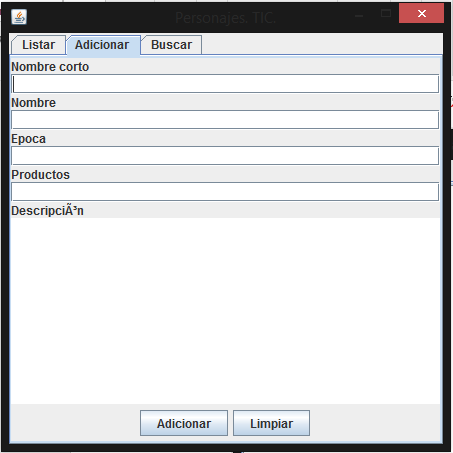


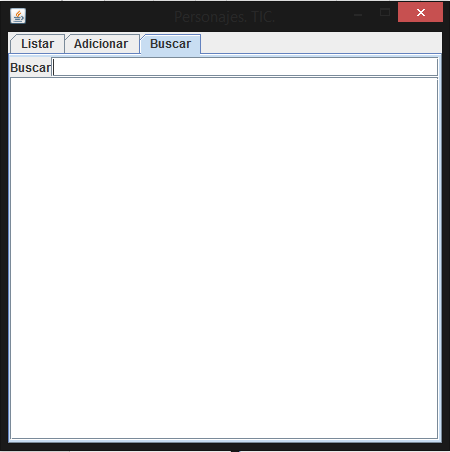
1. Astah
2. Astah

**Galería de personajes (EN CONSOLA)**Tiene 4 clases, no están organizadas, la clase ejecutiva GaleriaTICGUI

1. La estructura que debe tener es bin, docs, src, el comando es:
   1. mkdir bin && mkdir docs && mkdir src
   2. move \*java src
   3. javac -d bin -sourcepath src src\\*.java
   4. java -cp bin presentación.GaleriaTICGUI
2. Permite listar, adicionar, buscar







Funcionales

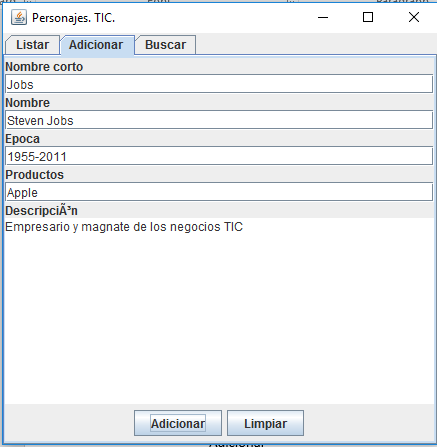
* Listar
* Limpiar (Listar)
* Adicionar
* Limpiar (adicionar)

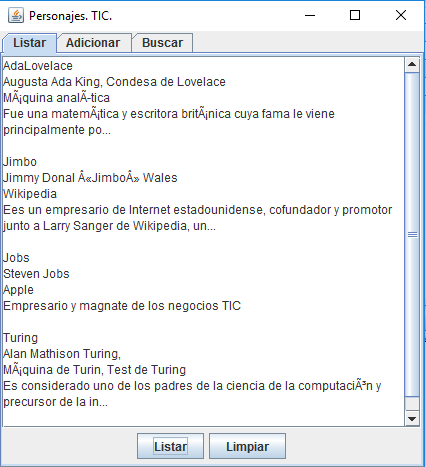
Casos de uso en astah.

1. En GaleriaTIC en el método adicione agrega las 3 personas iniciales. La clase GaleriaTICGUI pide que los agregue.

**Adicionar y listar. Todo OK**

1. Se adicionó, listando todas las personas



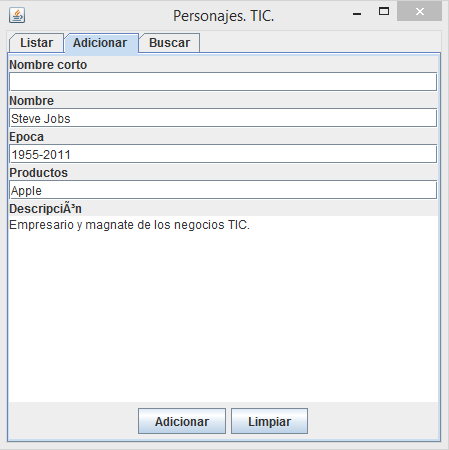


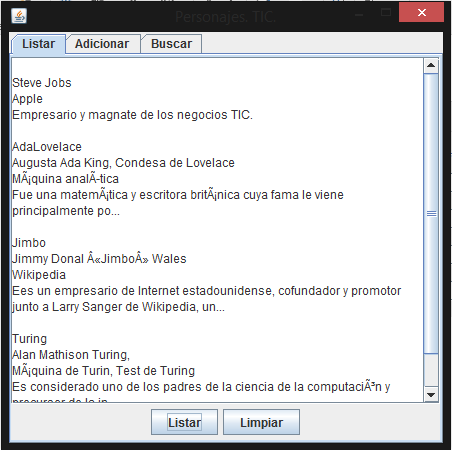
Sí, es correcto el comportamiento del software.

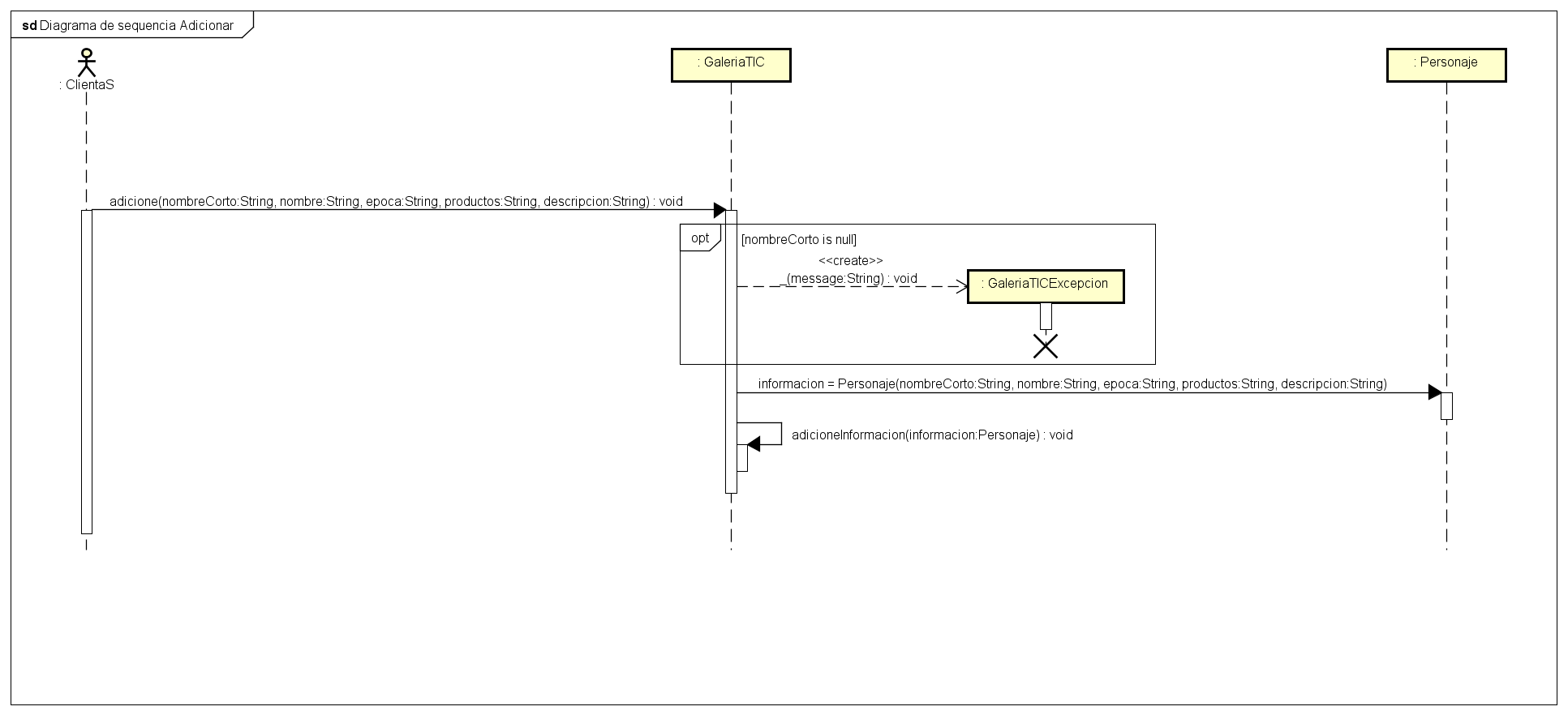
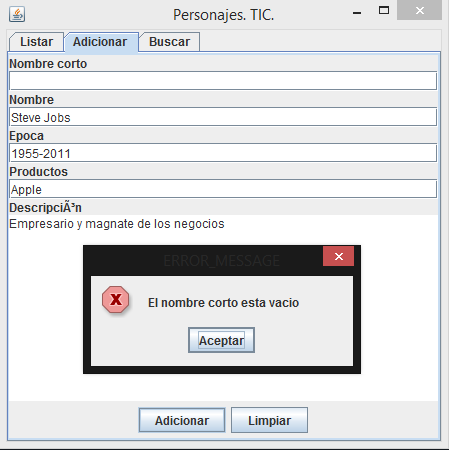
1. Método adicione(), constructor de Personaje() y adicioneInformacion() son los métodos que se llaman en la parte de aplicación. En la capa de interfaz se llama GaleriaTICGUI()
2. Astah(GaleriaTIC)
3. En la capa de aplicación solo se llama en método toString de GaleriaTIC y en la capa de interfaz se llama solo el constructor de GaleriaTIC.
4. Astah (diagrama de sequencia)
5. No se

**Adicionar un personaje ¿Y si no da un nombre?**

1. Lo agrega, cuando se lista se muestra sin el nombre corto.





1. Ya fue creado.
2. El método adicione de la clase GaleriaTIC es el que debería lanzar la excepción y también propagarla. El que debería atender es el método accionListar de la clase GaleriaTICGUI
3. Prueba de la excepción.
4. Captura de pruebas

**Adicionar un personaje. ¿Y si ya se encuentra?**