

Quiz I - Análisis

Programa Figuras

Contexto

Debe crear un programa donde existan figuras las cuales aparecerán en el lienzo y se mueven en cierta dirección. La información de las figuras será cargada desde un archivo txt. Se podrán crear figuras dando clic derecho, y se podrán detener al dar clic encima de ellas.

Entidades

- Figuras (Círculos, Cuadrados)
- Controlador
- Vista

Requerimientos

Requerimientos funcionales

RF1

Resumen: *Cargar información de las figuras desde archivo .txt*

Entradas: Archivo .txt.

Salidas: Figuras cradas con información del .txt

Precondiciones: Si ya está cargado, no se vuelve a cargar.

Postcondiciones:

RF2

Resumen: *Detener la figura si el usuario presiona click.*

Entradas: Clic y posición de la figura en movimiento

Salidas: Dirección de la figura detenida

Precondiciones: La figura debe estar en movimiento

Postcondiciones: La figura se detendrá cuando se haga click.

RF3

Resumen: *Crear figura aleatoria.*

Entradas: El usuario presiona clic Derecho.

Salidas: Figura aleatoria entre cuadrado y círculo, con color aleatorio, tamaño y dirección.

Precondiciones:

Postcondiciones:

RF4

Resumen: *Las figuras siempre se moverán de manera vertical.*

Entradas: Dirección de movimiento en el eje Y.

Salidas: Movimiento en el eje Y.

Precondiciones:

Postcondiciones:

RF5

Resumen: *Si las figuras chocan entre si, rebotaran en sentido contrario.*

Entradas: Posición de dos figuras.

Nicolas Montero

A00352473

Salidas: Cambio de dirección de las dos figuras

Precondiciones: Las dos figuras deben estar en movimiento

Postcondiciones:

Requerimientos no funcionales

- Se realizará en Java.
- Se utilizará herencia.
- Se realizará con el patrón de diseño MVC (Model, View, Controller).
- Los colores de las figuras deben estar en RGB.