

Trabajo Práctico 2 — AlgoCraft

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 1

Primer cuatrimestre de 2019

Integrantes del grupo		
DAVEREDE Agustín	98540	agusdavi64@gmail.com
HUENUL Matías	102135	matias.huenul.07@gmail.com
HUZAN Hugo	67910	hhuzan@gmail.com
LAMPROPULOS Santiago	101862	santiagolampropulos@gmail.com

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Diagramas de clase	2
5. Detalles de implementación	5
6. Excepciones	5
7. Diagramas de secuencia	5

1. Introducción

En el presente informe se expone la aplicación desarrollada para el segundo trabajo práctico de la materia, en lenguaje Java, y los conceptos teóricos de la programación orientada a objetos utilizados en el diseño de la misma.

2. Supuestos

Debido a detalles no especificados en la consigna del trabajo práctico, se ha decidido adoptar los siguientes supuestos.

- Supuesto 1...
- Supuesto 2...

3. Modelo de dominio

El diseño del trabajo consiste principalmente en las siguientes clases.

Jugador Modela al jugador de la partida, que puede moverse en el mapa del juego. Posee un inventario de herramientas y materiales. Puede recolectar materiales y luego usarlos para fabricar herramientas.

Mapa Modela al mundo en el cual el jugador puede moverse. El mapa es un conjunto de celdas, las cuales pueden estar vacías o ocupadas, ya sea por el jugador o por distintos materiales.

Herramienta Es una clase abstracta que modela una herramienta genérica. Posee una durabilidad y una fuerza determinadas por el tipo específico de herramienta. Puede ser usada en materiales, reduciendo la durabilidad de éstos y también la propia.

Material Es una clase abstracta que modela un material. Posee una durabilidad, que puede ser desgastada por una herramienta. Se encuentran distribuidas en el mapa del juego y al reducirse por completo su durabilidad puede ser obtenida por el jugador.

4. Diagramas de clase

A continuación se encuentran los diagramas que muestran las clases implementadas y cómo se relacionan entre sí.

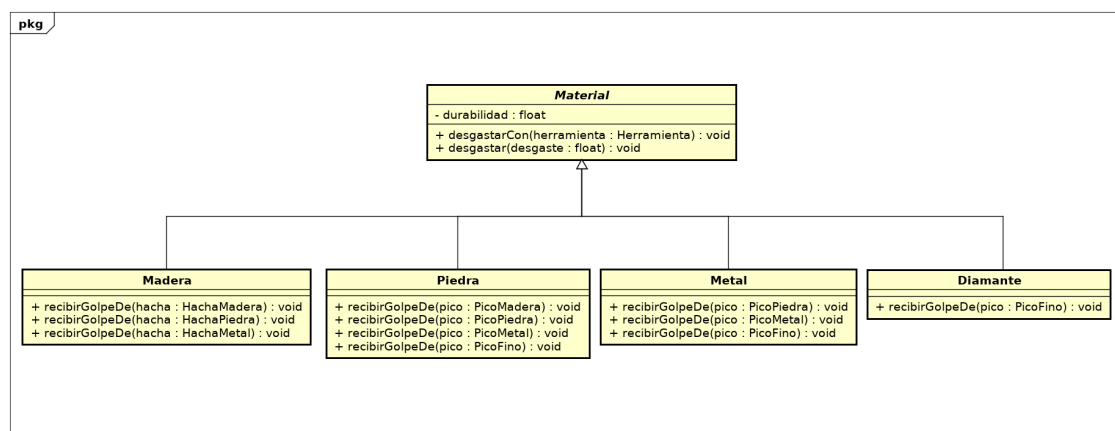


Figura 1: Diagrama de clases de Material.

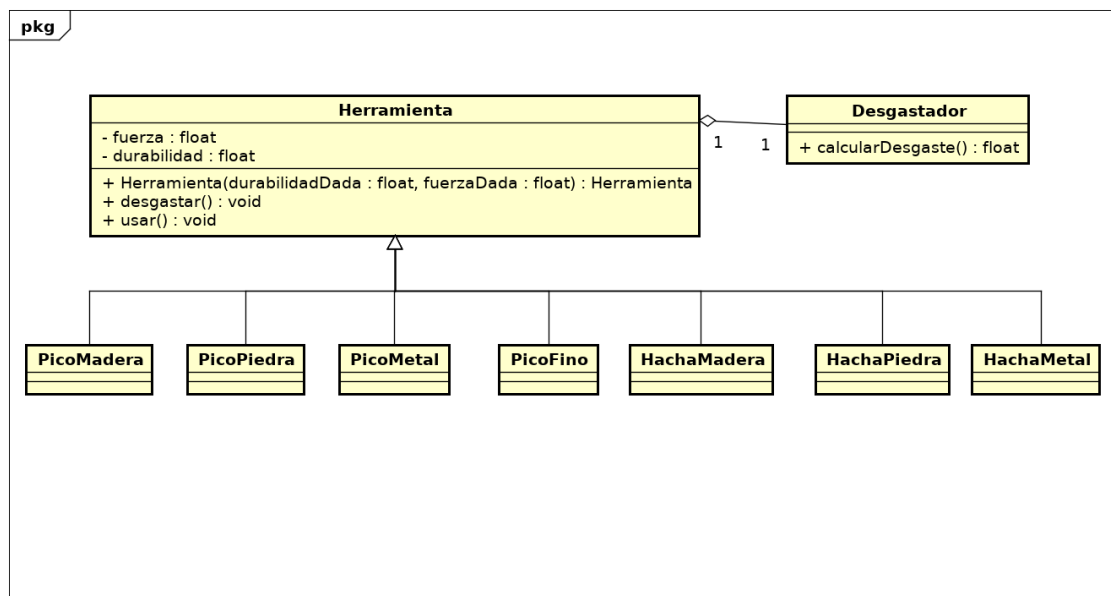


Figura 2: Diagrama de clases de Herramienta.

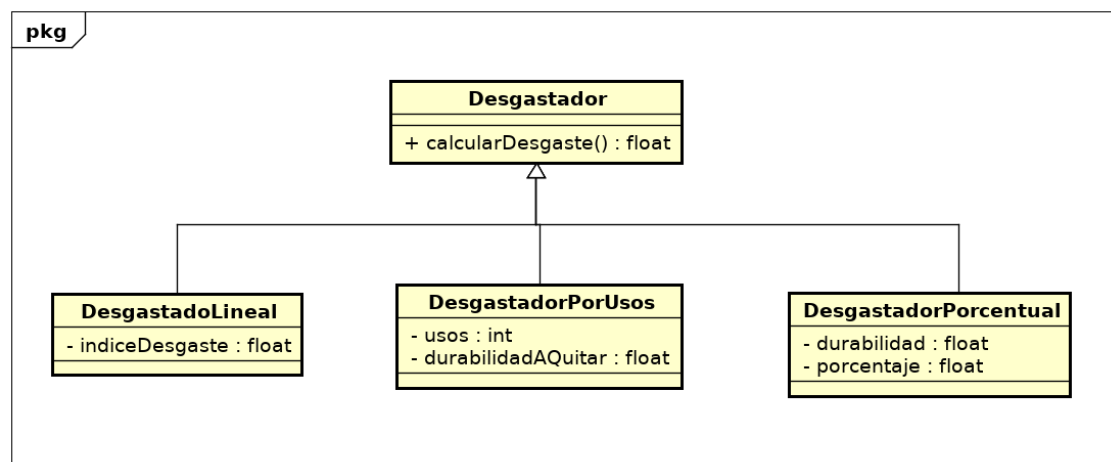


Figura 3: Diagrama de clases de Desgastador.

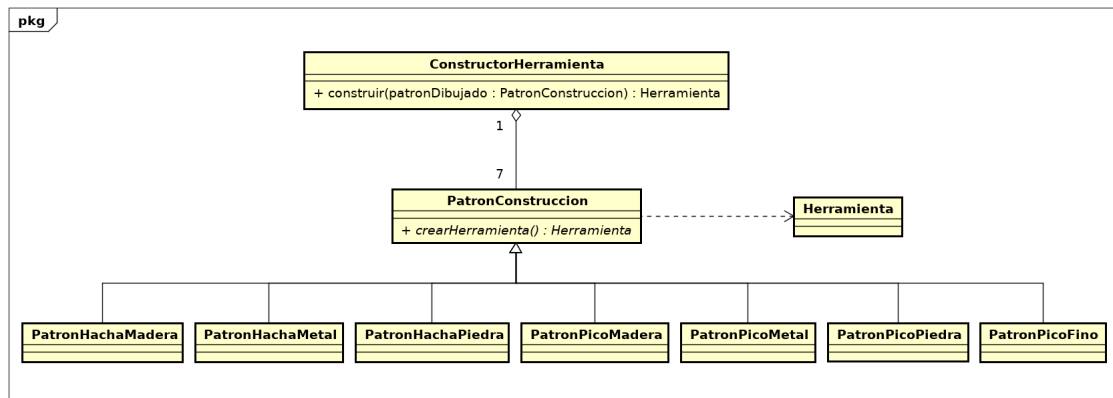


Figura 4: Diagrama de clases de ConstructorHerramienta.

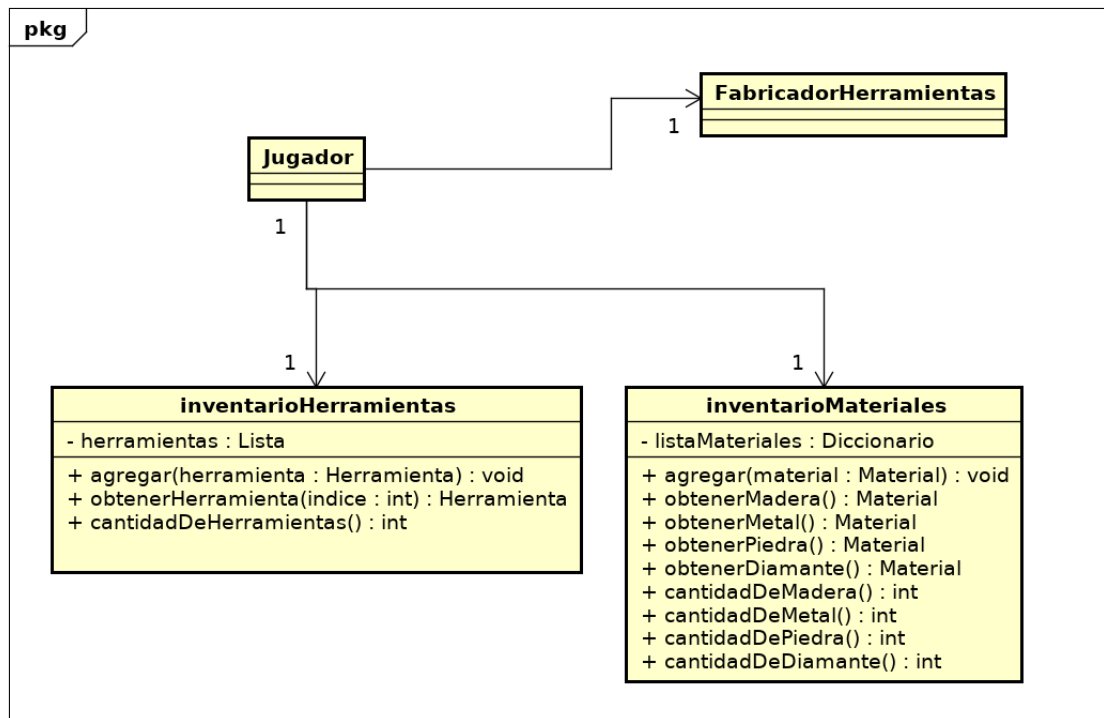


Figura 5: Diagrama de clases de Jugador.

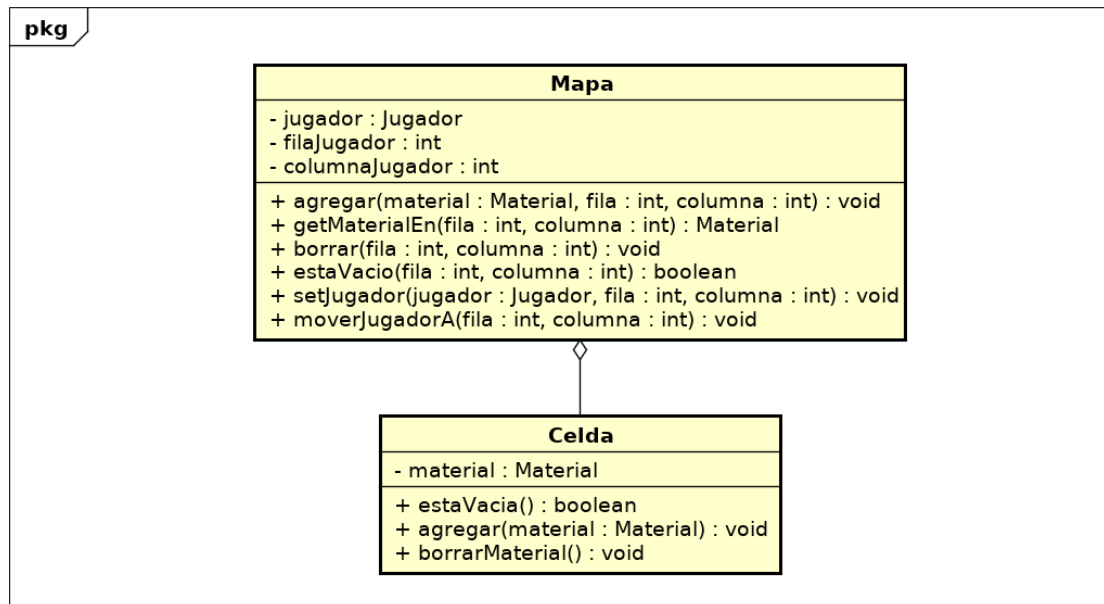


Figura 6: Diagrama de clases de Mapa.

5. Detalles de implementación
6. Excepciones
7. Diagramas de secuencia