



Trabajo Práctico 2 - Algohoot

Primera Entrega

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 1

Primer cuatrimestre de 2020

Alumno:	Rosenblatt
Número de padrón:	123456
Email:	mmustermann@fi.uba.ar

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
2.1. Puntaje Negativo	2
3. Diagramas de Clases	2
4. Diagramas de Secuencia	3
5. Diagrama de Paquetes	3
6. Diagramas de Estados	3
7. Detalles de implementación	3
8. Excepciones	3

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación de la solución del segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste en implementar el juego de trivia Kahoot, denominado por nosotros como Algooot, utilizando los conceptos del paradigma de la orientación a objetos vistos hasta ahora en el curso.

2. Supuestos

2.1. Puntaje Negativo

Un jugador admite puntaje negativo si responde mal una pregunta con penalidad y tiene puntaje nulo.

3. Diagramas de Clases

Juego será un singleton, es decir, solo puede ser instanciada una vez. Está conformado por dos jugadores y una o más preguntas. Cada jugador responderá cuando su turno lo indique, creando así una instancia de Respuesta por cada pregunta respondida. Las preguntas se clasificarán por:

Tipo: "Verdadero o Falso" y "Multiple Choice" (hasta el momento).

Modalidad: Clásica, con puntaje Parcial y con Penalidad.

Por cada turno, la pregunta en curso recibirá una lista de respuestas emitidas por cada jugador.

A continuación detallaremos como se relacionan las clases:

1. A
2. B
3. C

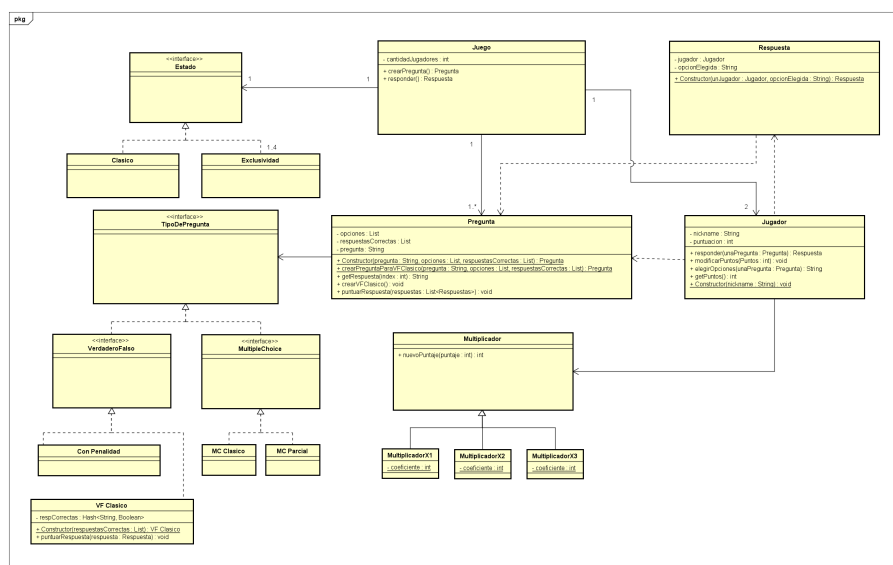


Figura 1: Diagrama del Sudoku.

4. Diagramas de Secuencia

COMPLETAR

5. Diagrama de Paquetes

Casi seguro que no se pide

6. Diagramas de Estados

Casi seguro que no se pide

7. Detalles de implementación

COMPLETAR

8. Excepciones

Exception COMPLETAR