

# Trabajo Práctico 2 — Java

[7507/9502] Algoritmos y Programación III  
Curso 1  
Primer cuatrimestre de 2021

Apellido y nombre	Padron
Martinez, Selene	100439
Güttlein, Alexis	104431
Shiao, Tomás Jorge	106099
Rubanich, Federico Nicolás	96068
Couttulenc, Marcos Ricardo	106381

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Entrega 0</b>	<b>2</b>
2.1. Diagramas de clase . . . . .	2
2.2. Diagramas de secuencia . . . . .	5
<b>3. Entrega 1</b>	<b>5</b>
3.1. Supuestos . . . . .	6
3.2. Diagramas . . . . .	6

## 1. Introducción

El presente informe resume la documentación de la solución del segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste en desarrollar una aplicación tal que sea una versión del juego T.E.G. el cual plantea un conflicto bélico que ocurre sobre un planisferio dividido en 50 países. La aplicación se desarrolla utilizando todos los conceptos vistos en el curso e incluye una interfaz gráfica

## 2. Entrega 0

En esta entrega se presentan los diagramas de clase pensados para la aplicación y un diagrama de secuencia para mostrar temporalmente cómo se relacionan las clases entre sí.

### 2.1. Diagramas de clase

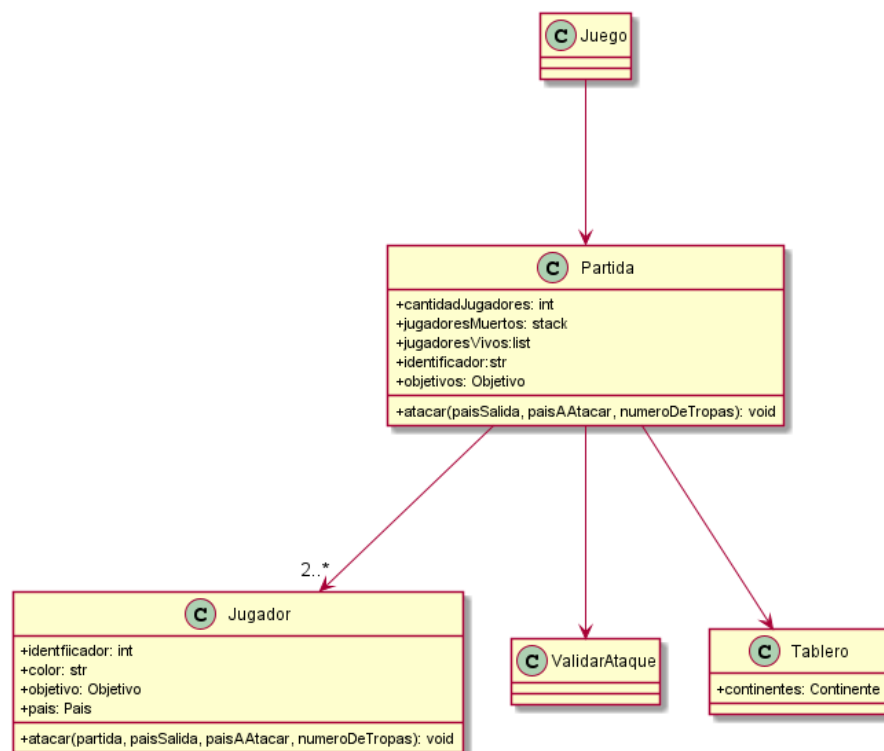


Figura 1: Diagrama de la clase juego

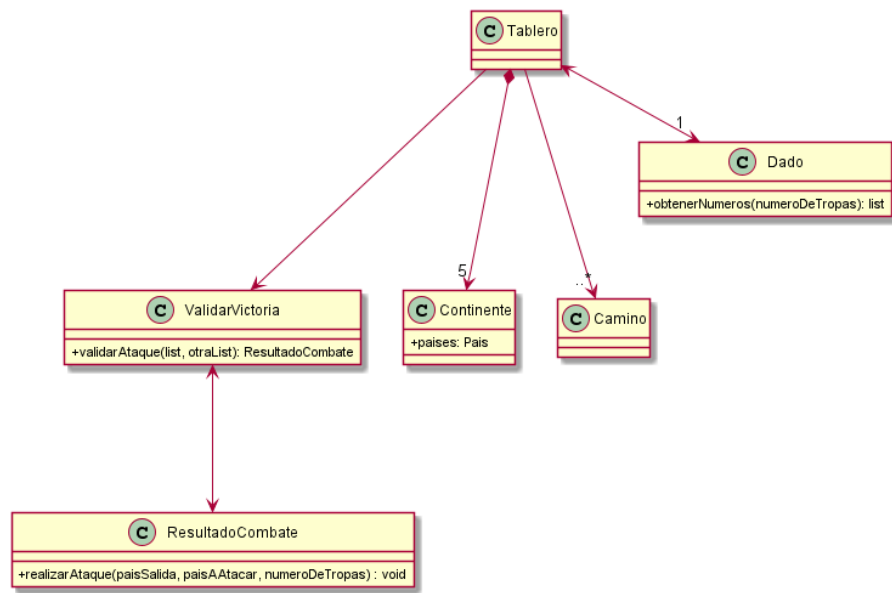


Figura 2: Diagrama de la clase tablero

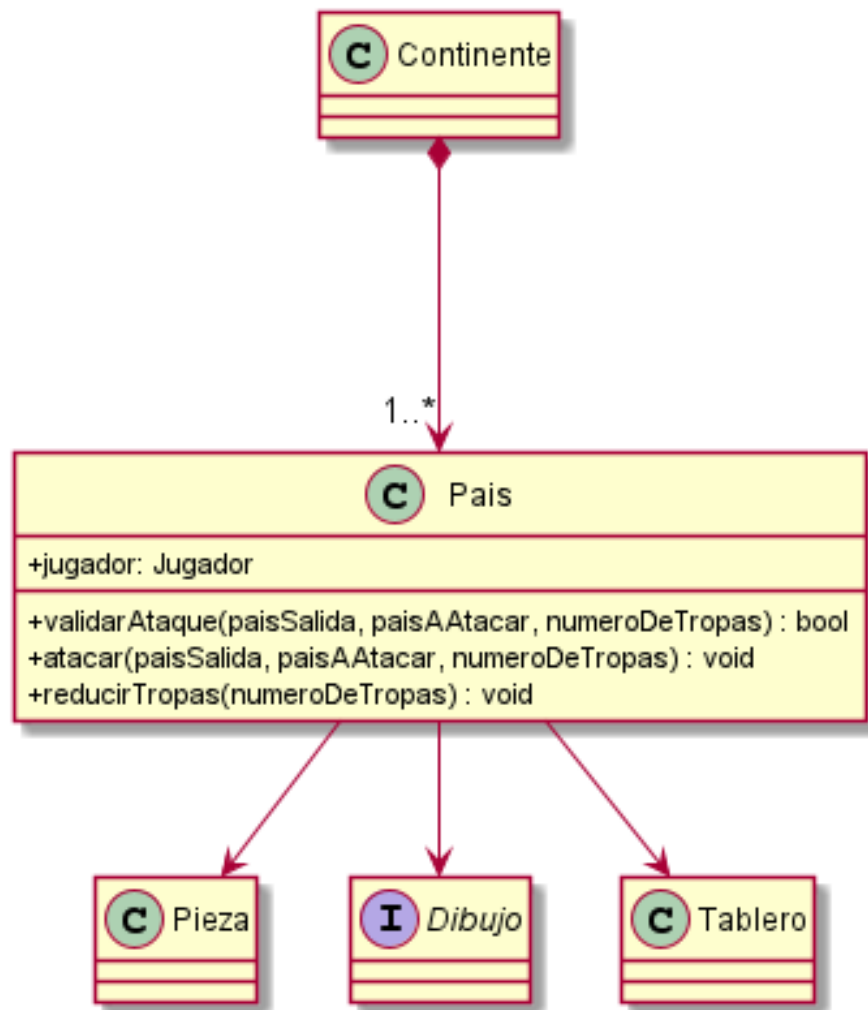


Figura 3: Diagrama de la clase continente

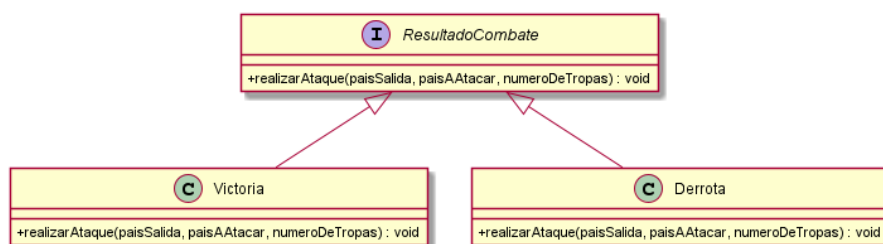


Figura 4: Diagrama de la clase ResultadoCombate

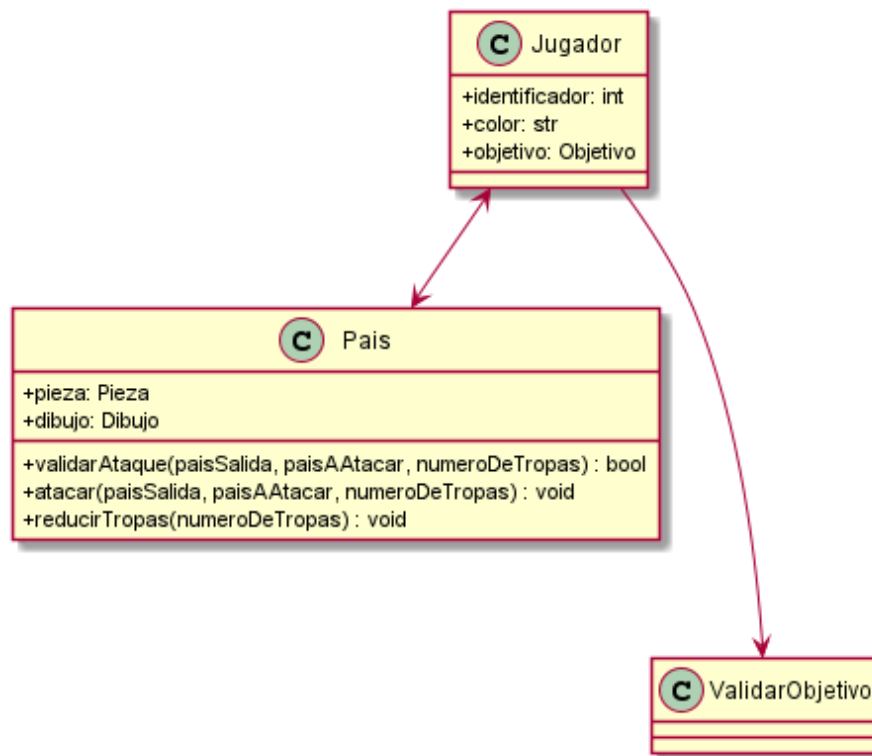


Figura 5: Diagrama de la clase jugador

## 2.2. Diagramas de secuencia

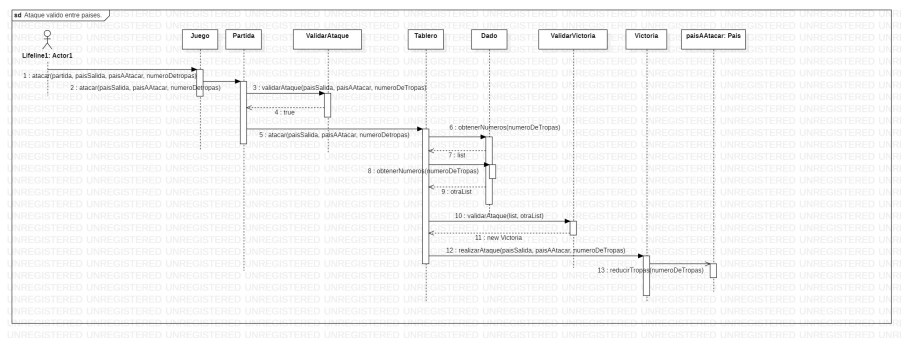


Figura 6: Diagrama de secuencia de ataque entre paises

## 3. Entrega 1

En la presente entrega se desarrolla la resolución de los siguientes:

- Colocación de ejércitos en los países.
- Ataque entre países con el país defensor como ganador.
- Ataque entre países con el país atacante como ganador y ocupación de este.

Dichas secuencias pueden verse en los tests respectivos:

- colcoaUnEejercitoEnPais y quedanDosEjercitosAlColocaTresEjercitosyQuitarUno
- ganaDefensor
- ganaAtacanteYLoOcupa

### 3.1. Supuestos

Tuvimos en cuenta para esta entrega es que al atacar un país solo puede jugarse como máximo con la cantidad de dados que posea el defensor.

### 3.2. Diagramas

Nos vimos en la necesidad de actualizar los siguientes diagramas:

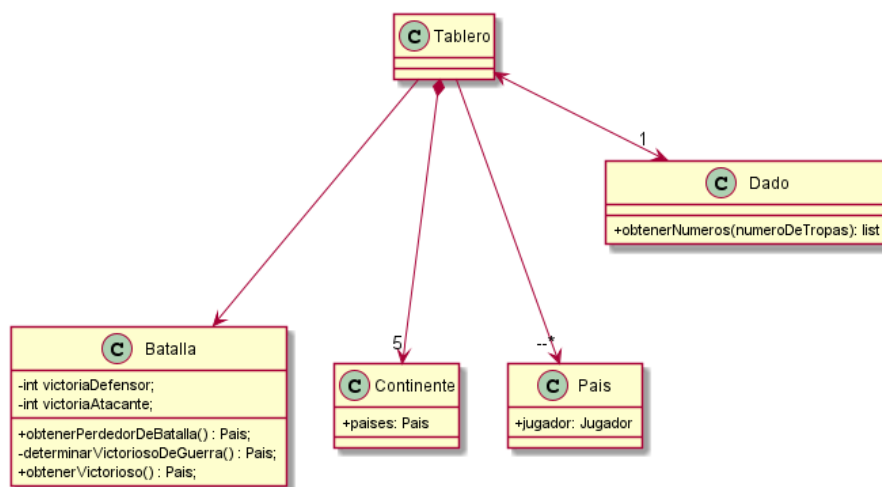


Figura 7: Actualización del diagrama de la clase Tablero

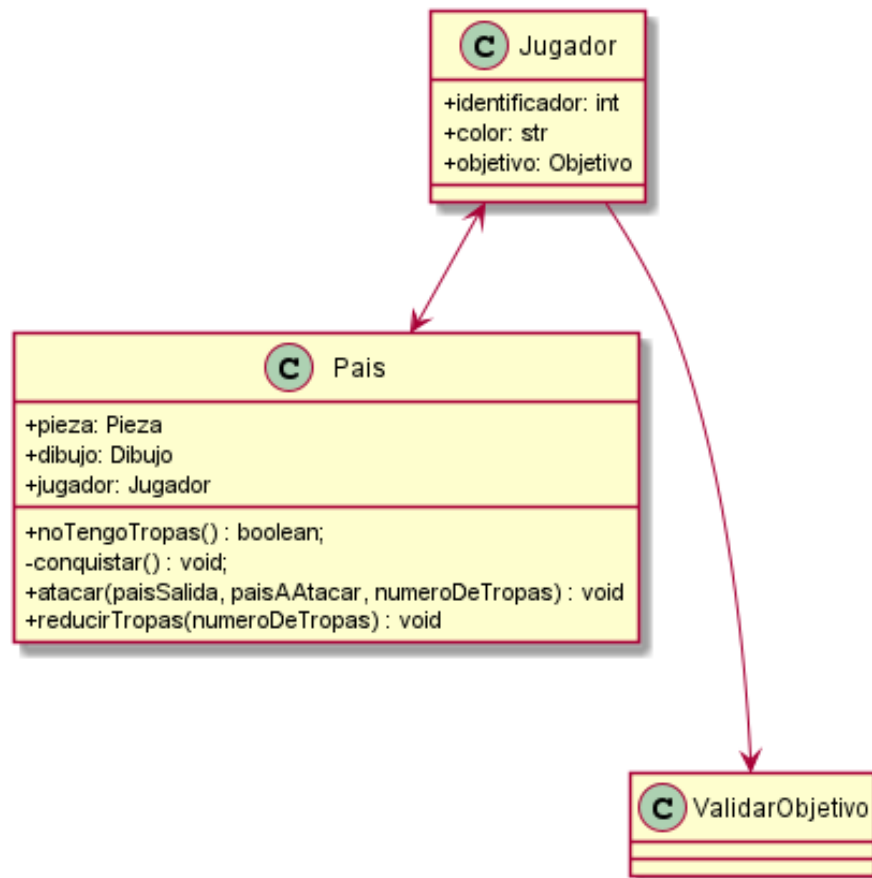


Figura 8: Actualización del diagrama de la clase Jugador



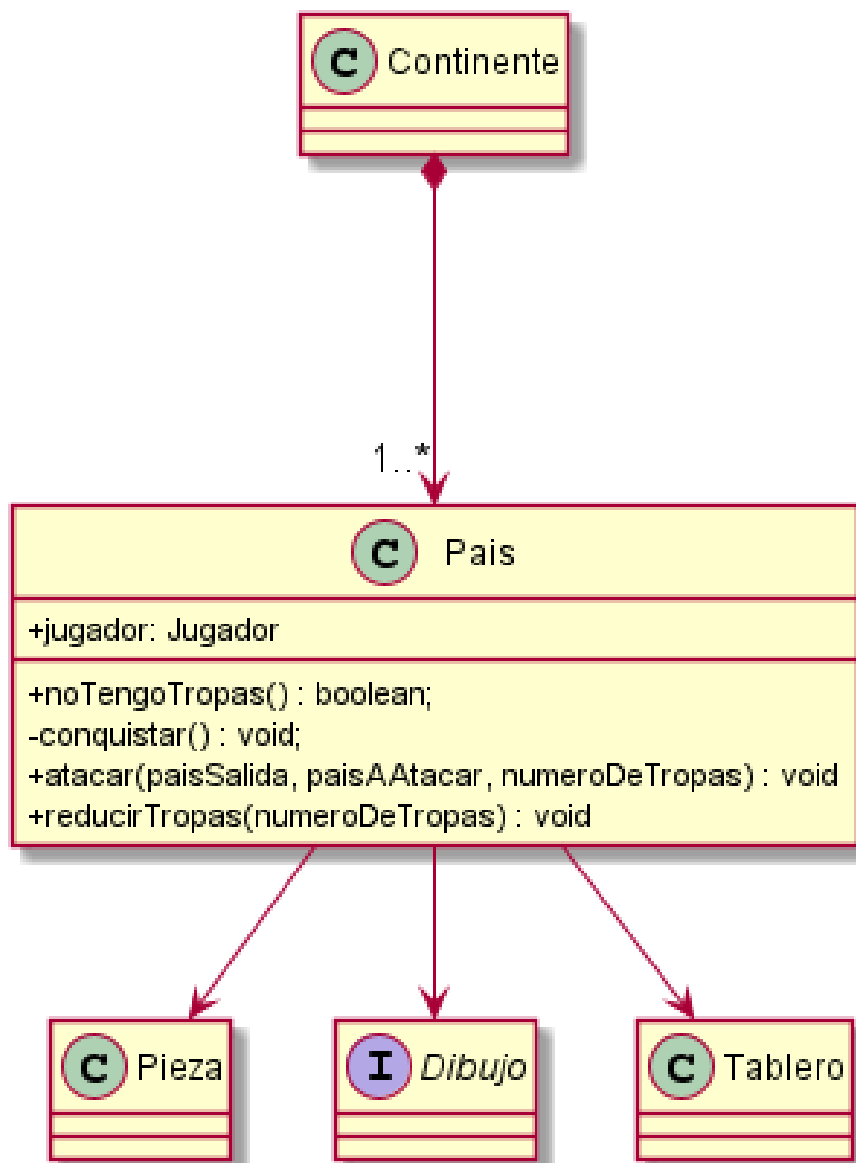


Figura 9: Actualización del diagrama de la clase Continente

En la clase tablero se cambió la clase Resultado Combate por Batalla por lo que el diagrama de Resultado Combate queda eliminado y se agregaron los métodos necesarios de la clase País en los diagramas de Jugador y Continente.