

UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA

DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN



Programación II

“Pizarra para hacer clases web”

Sebastian Avila Cartes

Nicolas Torres Burgos

Mirko Peñailillo Vasquez

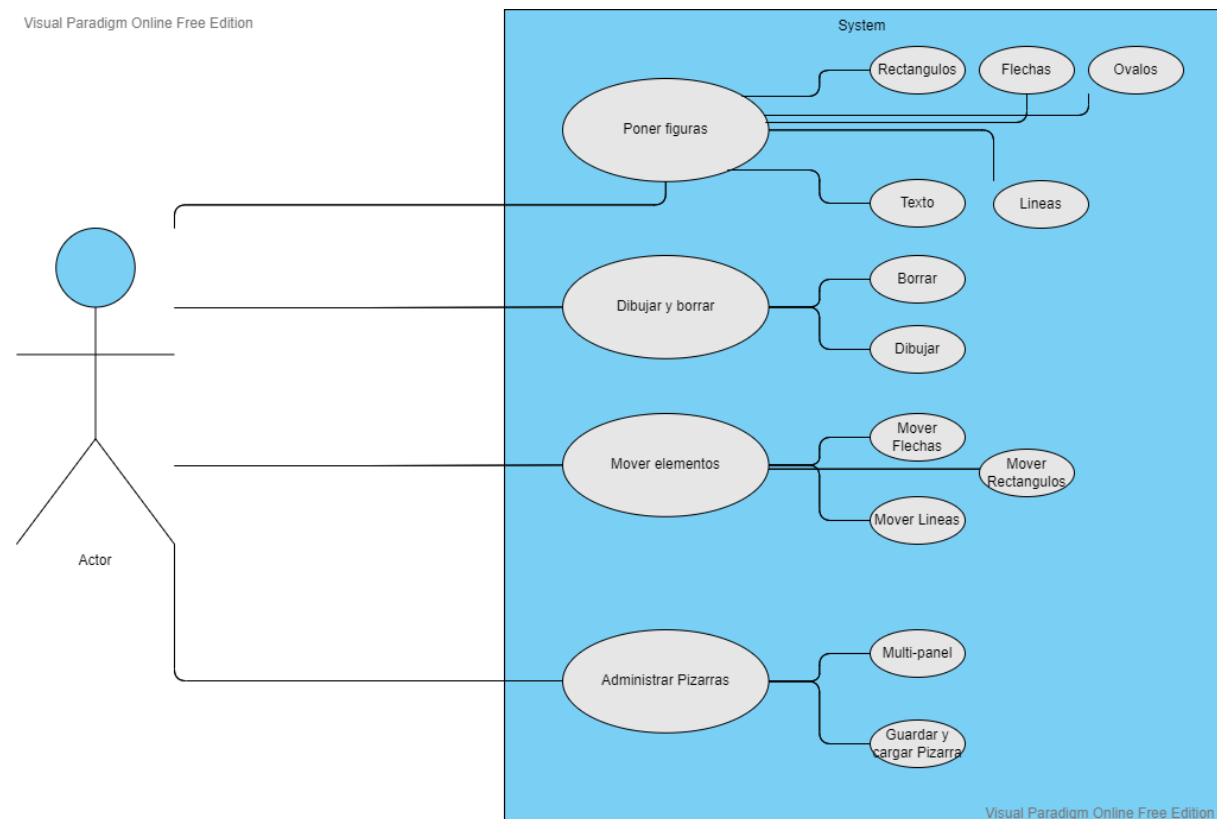
Profesor : Geoffrey Hecht

Concepción ,Noviembre de 2022

Enunciado del problema elegido:

Se debe crear una pizarra múltiple que permita dibujar trazos, rectángulos, y conectores UML con mouseDrag. La pizarra debe tener modos de edición tales como borrar, y crear las diferentes formas de UML. Para eliminar se busca el elemento que contenga los pixeles encerrados por un rectángulo fantasma que queda entre mousePress y mouseRelease. La pizarra múltiple consiste en tener en el panel central una de ellas a la vez, pudiendo cambiar de una a otra sin perder lo editado. Se debe poder grabar en archivo la pizarra múltiple y cargarla de este. se debe poder borrar la pizarra completa. La pizarra múltiple se debe grabar en el archivo automáticamente al cambiar de una pizarra a otra. Se debe poder elegir el color de las líneas mediante botones GUI.

Use Case Diagram:



(Uml mejor visto en el git)

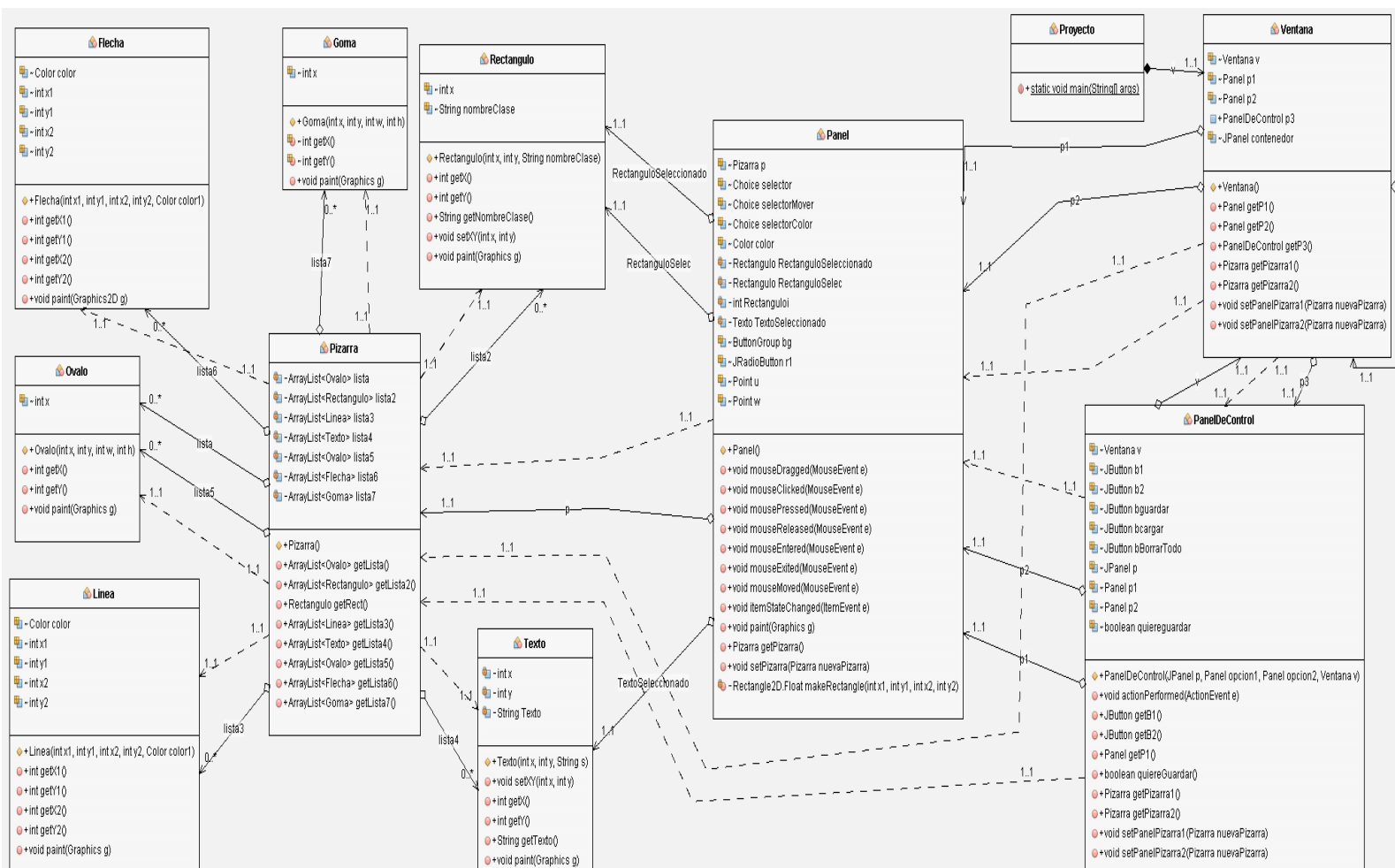
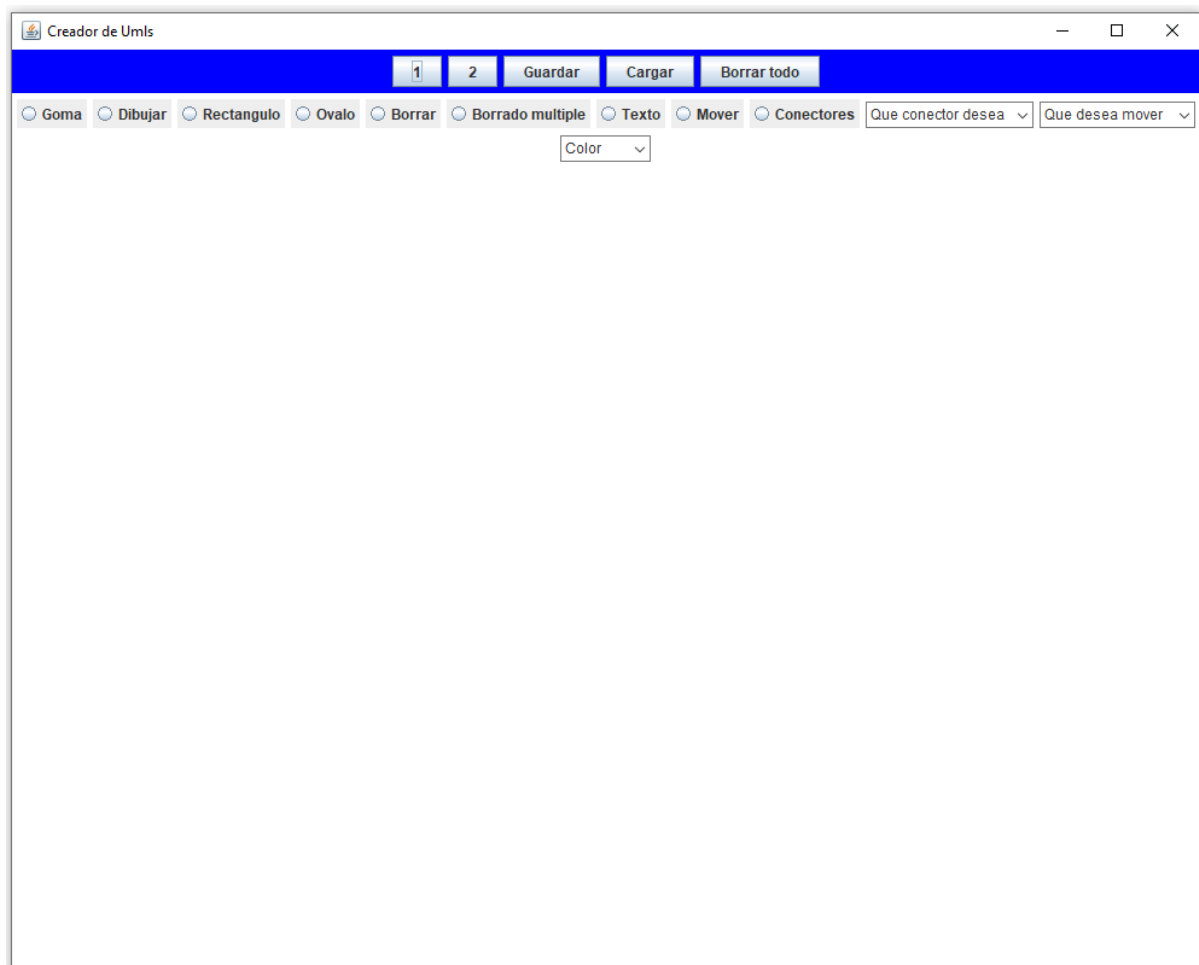


Imagen Interfaz:



Decisiones tomadas:

Sin duda la toma de decisiones fue un factor importante en el proyecto, empezando con nuestro medio de comunicación, en cual acordamos usar un grupo de Telegram y un discord, las siguientes decisiones fueron tomadas con facilidad, usando el grupo de Telegram sugerimos ideas y formas de implementarlas, tales como la idea de usar un selector nos facilitó bastante la distribución de las opciones que tiene el programa, como puede ser los colores(9 colores como botones es bastante malo pero en un selector es bastante cómodo), usar Rectangle para las conexiones entre elementos y comenzar a enviar fotos y videos de los elementos que íbamos agregando (Un gran método para mantenerse al tanto de los cambios realizados) fueron algunas de las decisiones que tomamos como grupo.

Problemas encontrados:

Durante el desarrollo de la aplicación, nuestro equipo tuvo varias complicaciones, el primero fue como conectar los elementos del Uml, superado eso nos surgió un problema con cómo realizar que el programa tuviera doble pizarra (Solucionado con múltiples paneles y un Jpanel contenedor) , sin embargo el mayor problema que tuvimos fue con la serialización, ya que no sabíamos como empezar a implementarla, pero una vez el código fue reorganizado y separado, se nos hizo mucho más fácil implementarla.

Sin duda la forma de afrontar estos problemas pudo haber sido mejor(Siempre puede ser mejor), pero sentimos que como grupo trabajamos bien considerando el tiempo de cada uno.