

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:

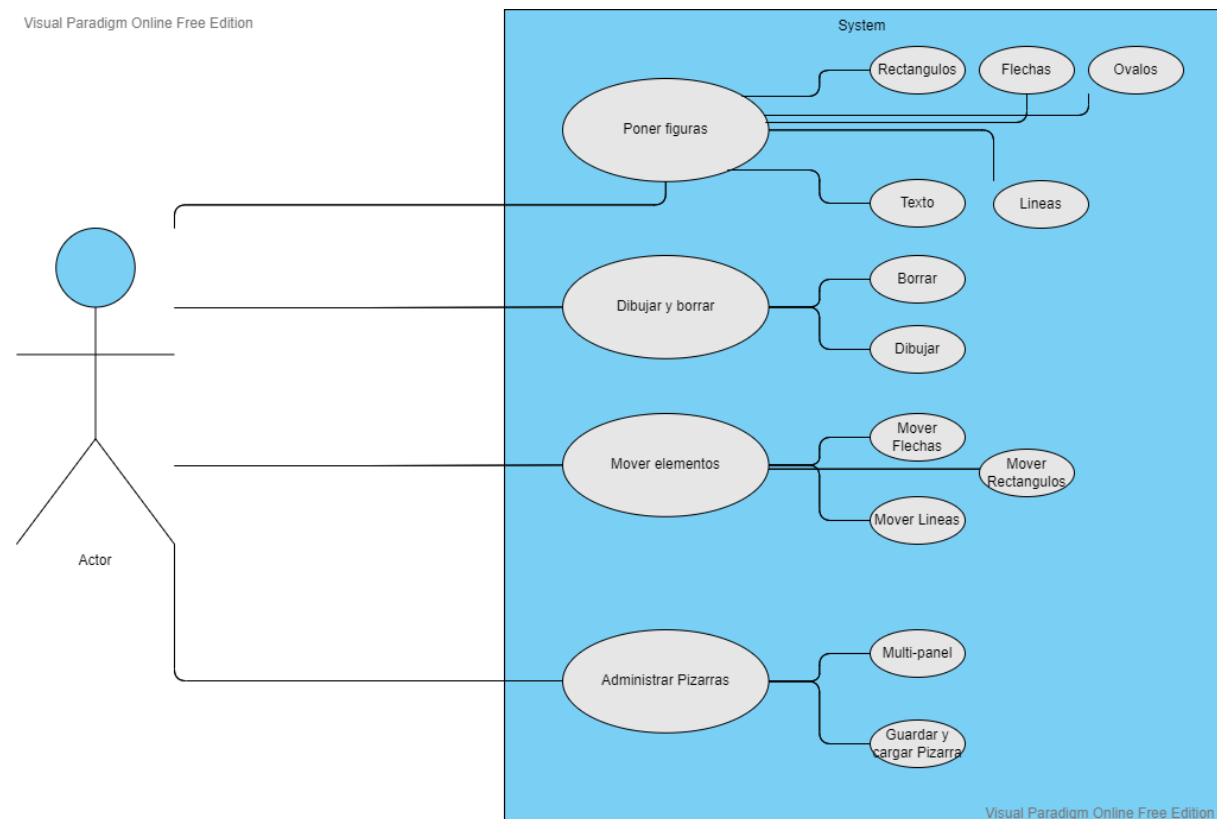
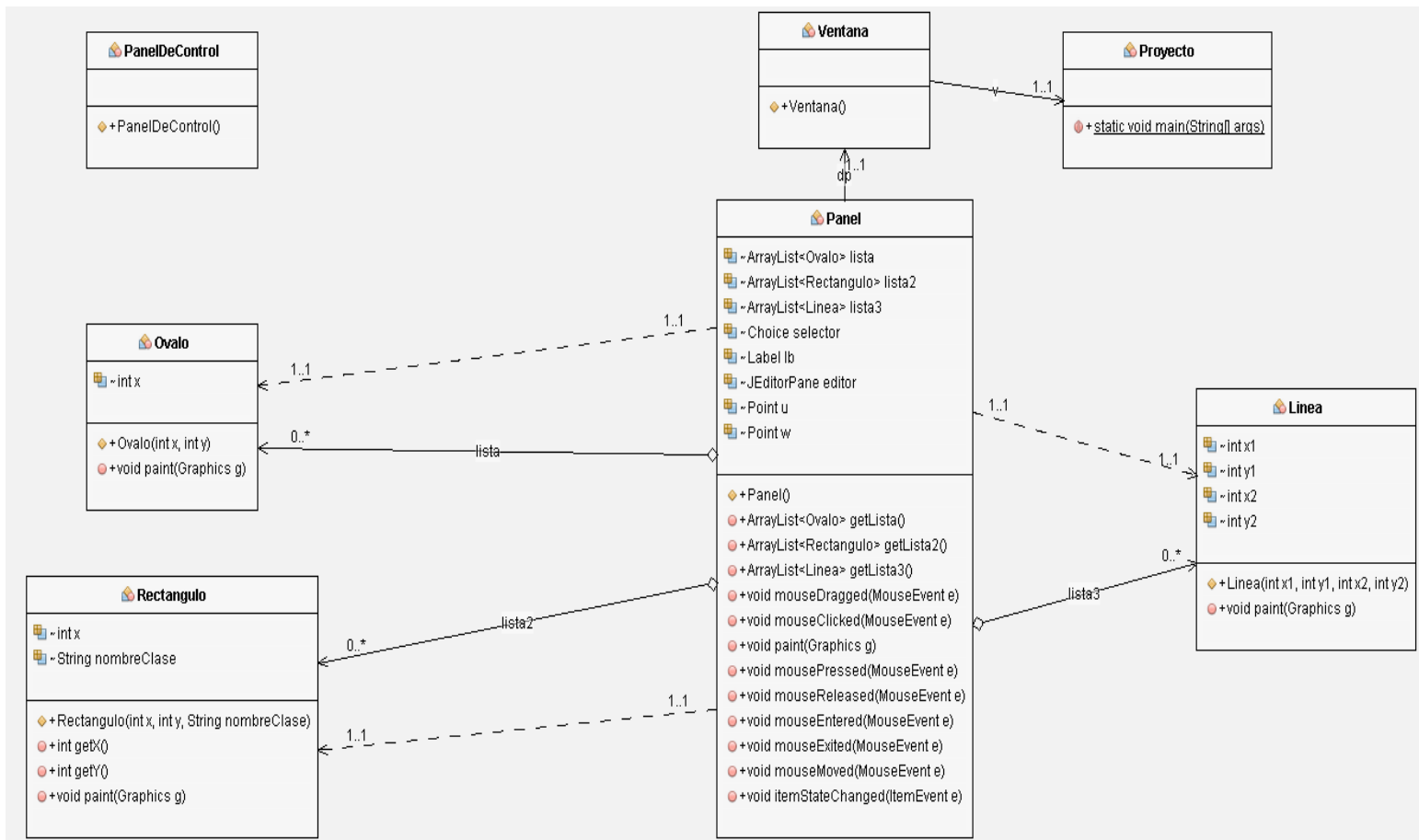


Diagrama UML del contenido gráfico:



Patrones utilizados:

Imagen Interfaz:



Decisiones tomadas:

Problemas encontrados:

Durante el desarrollo de la aplicación, nuestro equipo tuvo varias complicaciones con la serialización, sin embargo, una vez el código fue reorganizado y separado, se nos hizo mucho más fácil implementarla.