

Trabajo Práctico 2 — Kahoot

Entrega 0

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 1

Primer cuatrimestre de 2020

Alumno	Padrón	Email
BRODERICK, Thomas	104567	tbroderick@fi.uba.ar
BROCCA, Pablo Martín	104256	pbrocca@fi.uba.ar
DE LA PLATA, Facundo Gastón	100558	fdelaplata@fi.uba.ar
DUZAC, Juan Martín	104581	jduzac@fi.uba.ar
QUEIROLO DOMINGUEZ, Cristian Daniel	96251	cqueirolo@fi.uba.ar

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Detalles de implementación	2
5. Diagramas de clase	2
5.1. Diagrama general	3
5.2. Diagrama de la clase Pregunta	4
5.3. Diagrama de la clase Respuesta	4
6. Diagramas de secuencia	5
6.1. Asignación de puntaje en un Verdadero o Falso	5

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación de la solución del Segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III. El mismo consiste en desarrollar una aplicación de preguntas y respuestas similar al conocido Kahoot. Esto será llevado a cabo utilizando Java como lenguaje de programación (tanto para la lógica como la interfaz de usuario), y se utilizarán metodologías ágiles, TDD, e integración continua con un sistema de control de versiones (Git y GitHub).

2. Supuestos

-

3. Modelo de dominio

Al iniciar el juego, se cargan los dos jugadores y se crea la partida. La Partida, es una clase creada con el patrón Singleton, para que guarde el estado del juego y sea accesible desde cualquier parte. La partida se compone de tantas Rondas como preguntas haya, y estas a su vez se dividen en un turno por jugador. El juego, en una primera aproximación, se termina al acabarse las preguntas. Cada Jugador tiene a su disposición Multiplicar los puntajes utilizando boosters.

4. Detalles de implementación

5. Diagramas de clase

Dado que el modelo propuesto consta de muchas entidades, se ha dividido en tres partes, para su mejor comprensión.

5.1. Diagrama general

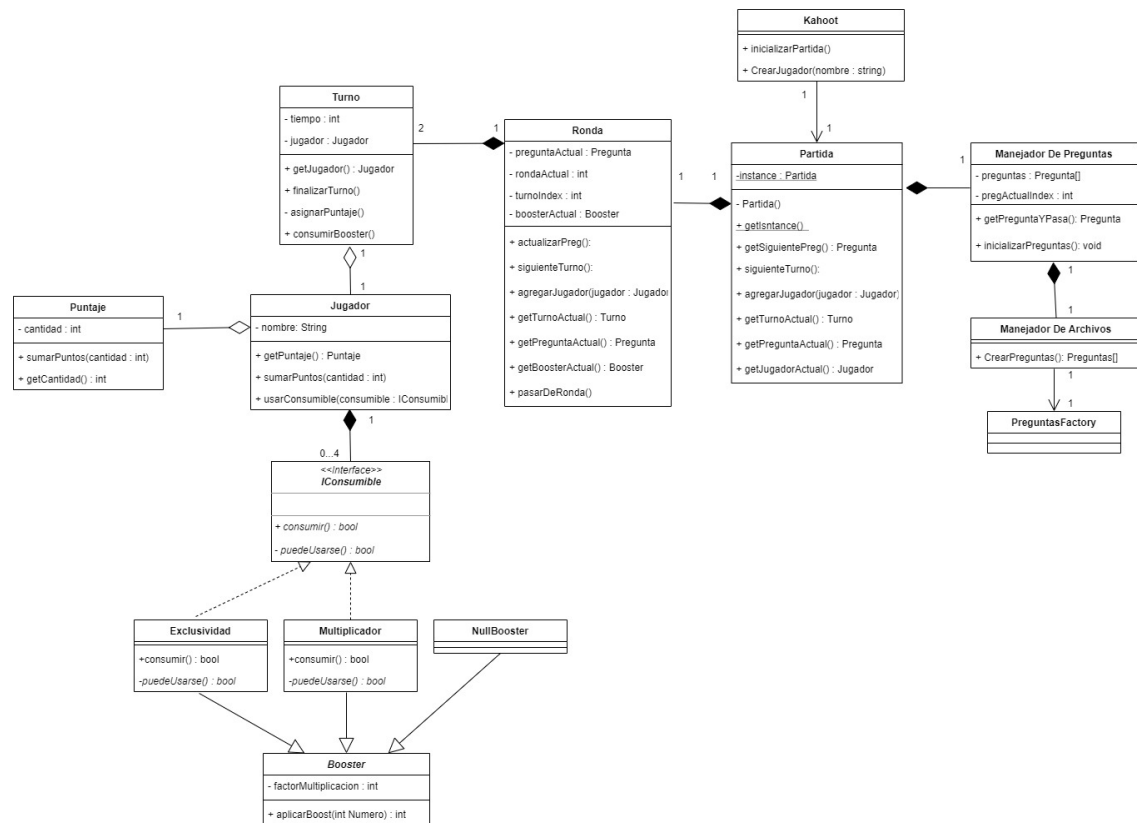


Figura 1: Diagrama general de Clases.

5.2. Diagrama de la clase Pregunta

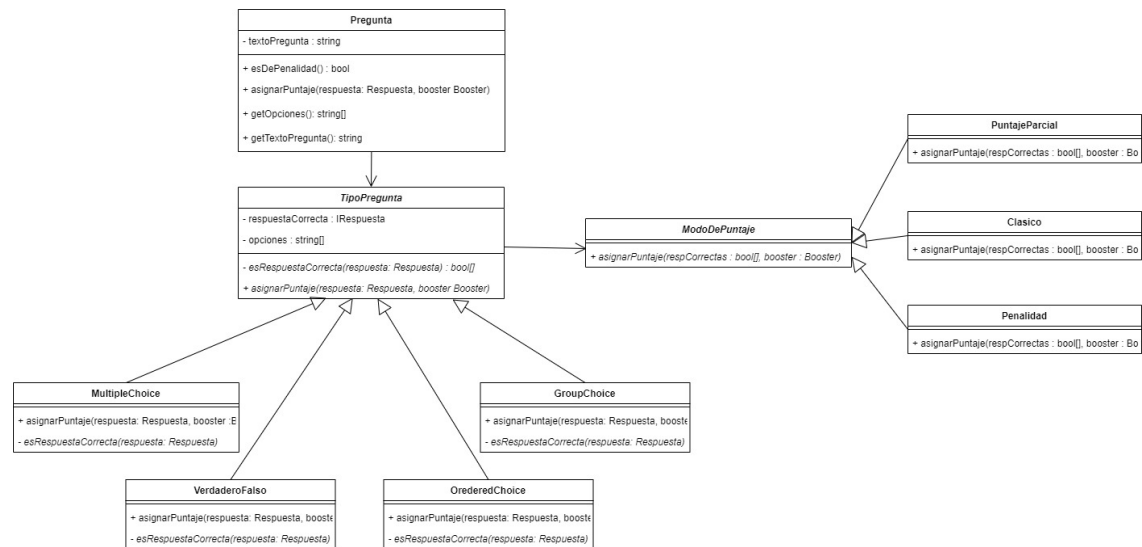


Figura 2: Diagrama de la clase Pregunta.

5.3. Diagrama de la clase Respuesta

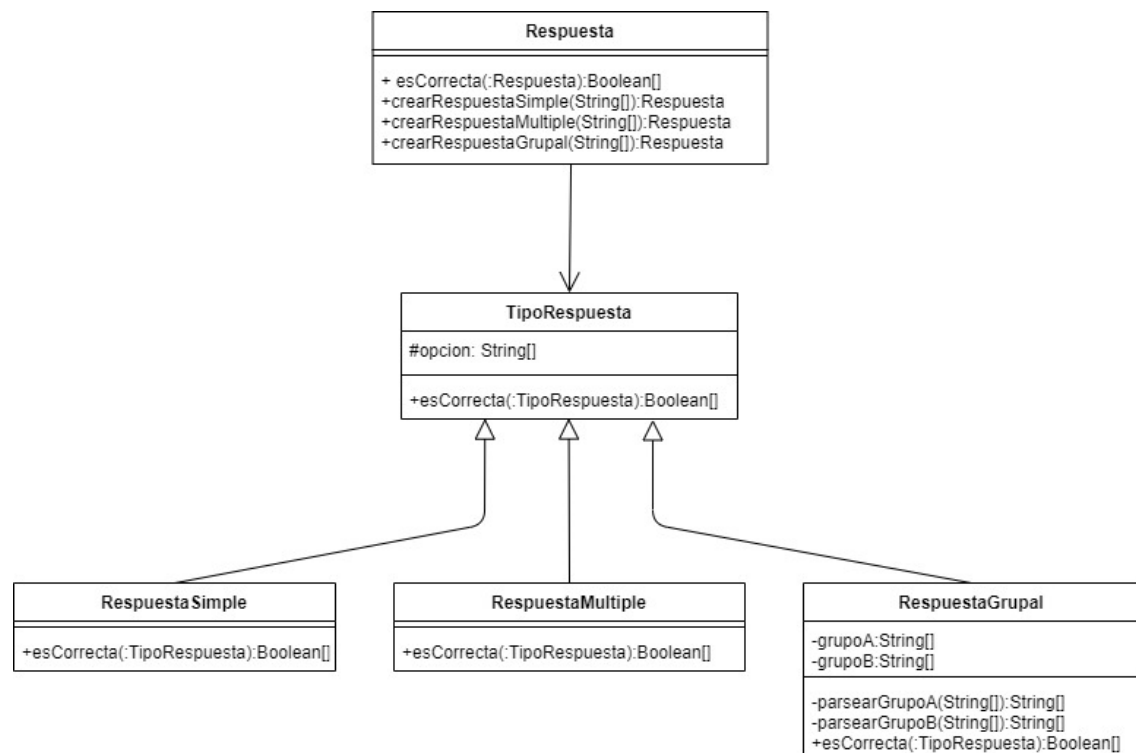


Figura 3: Diagrama de la clase Respuesta.

6. Diagramas de secuencia

6.1. Asignación de puntaje en un Verdadero o Falso

En este diagrama, se aprecia la delegación de responsabilidades entre las distintas entidades del juego, desde la elección de una respuesta por parte del actor (un jugador) hasta la asignación de puntaje por parte de la pregunta.

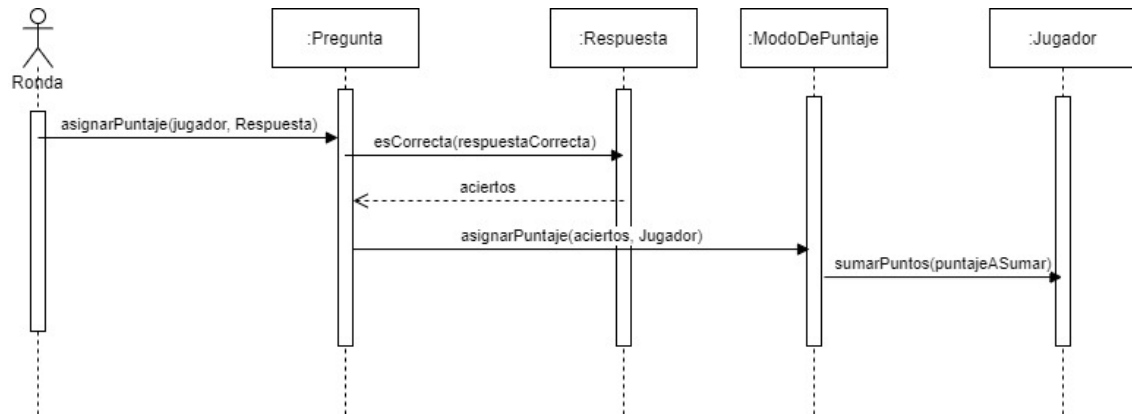


Figura 4: Secuencia de asignación de puntaje.