

PRÁCTICA 2

Arquitectura Software

Editor de clases: Patrón MVC

Nicolás Pueyo Soria - 870959

Yago Torres García - 878417

Índice

Introducción	2
Diagrama de clases	3
Diagramas de secuencia	4
I. Diagrama de secuencia de inicialización	4
II. Crear clase	5
III. Mover clase	6
IV. Seleccionar/deseleccionar clase	7
V. Crear asociación	8
VI. Borrar clase (y asociaciones asociadas)	9

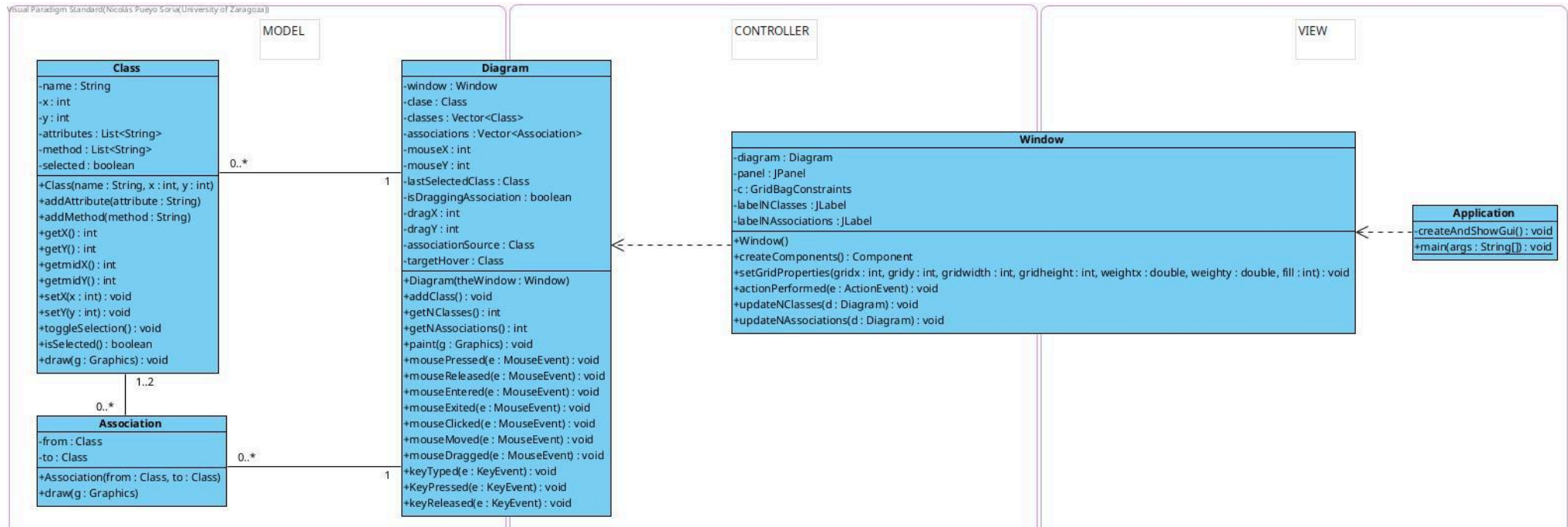
Introducción

En esta práctica se ha desarrollado una aplicación en Java con interfaz gráfica. La aplicación es un editor de diagramas de clases con algunas funcionalidades:

- Crear clases
- Mover clases por el lienzo
- Seleccionar clases
- Crear asociaciones
- Borrar clases
- Borrar asociaciones cuando se borra una de las clases asociadas

Para documentar esta aplicación se han hecho los diagramas presentes en esta memoria.

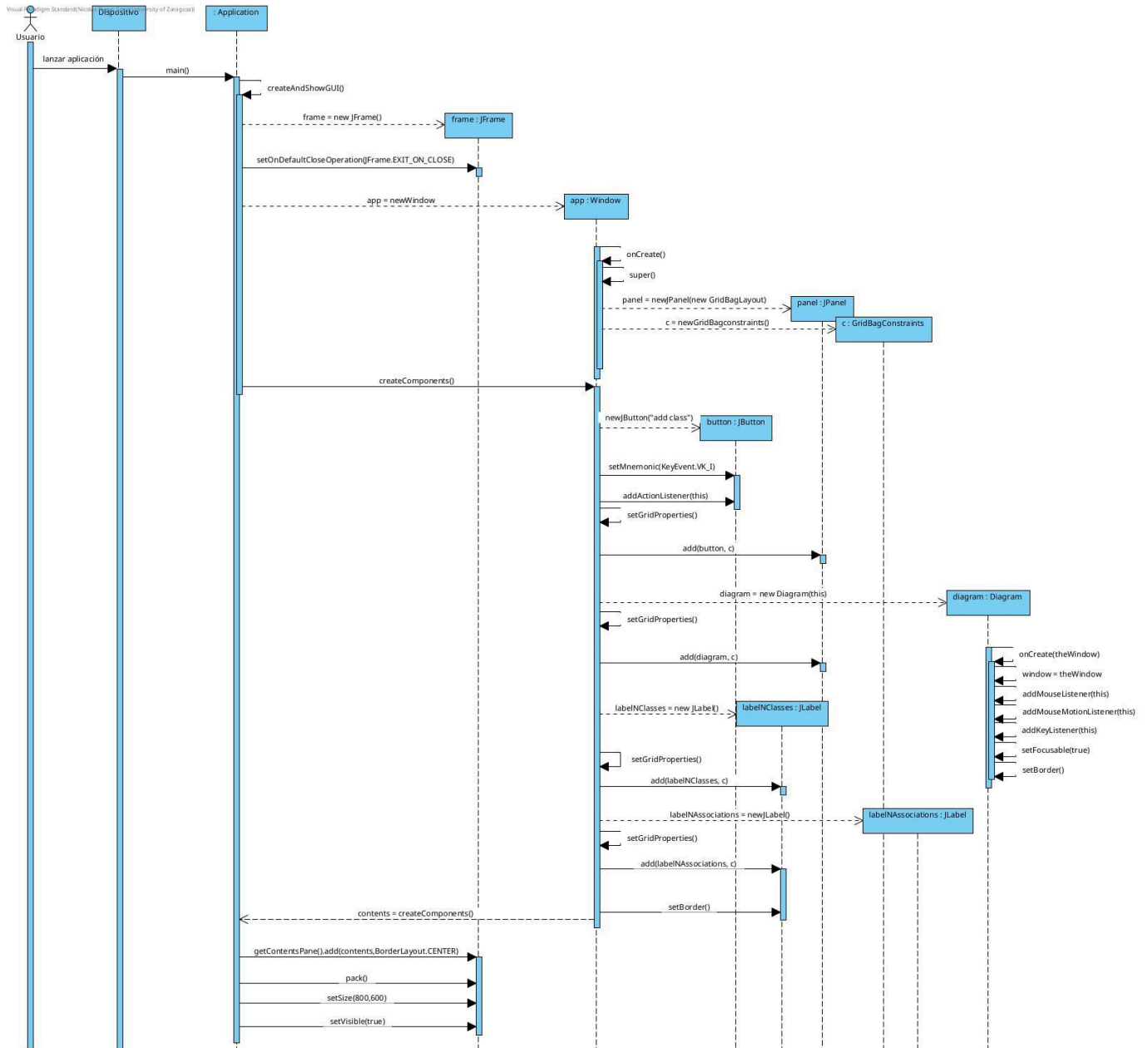
Diagrama de clases



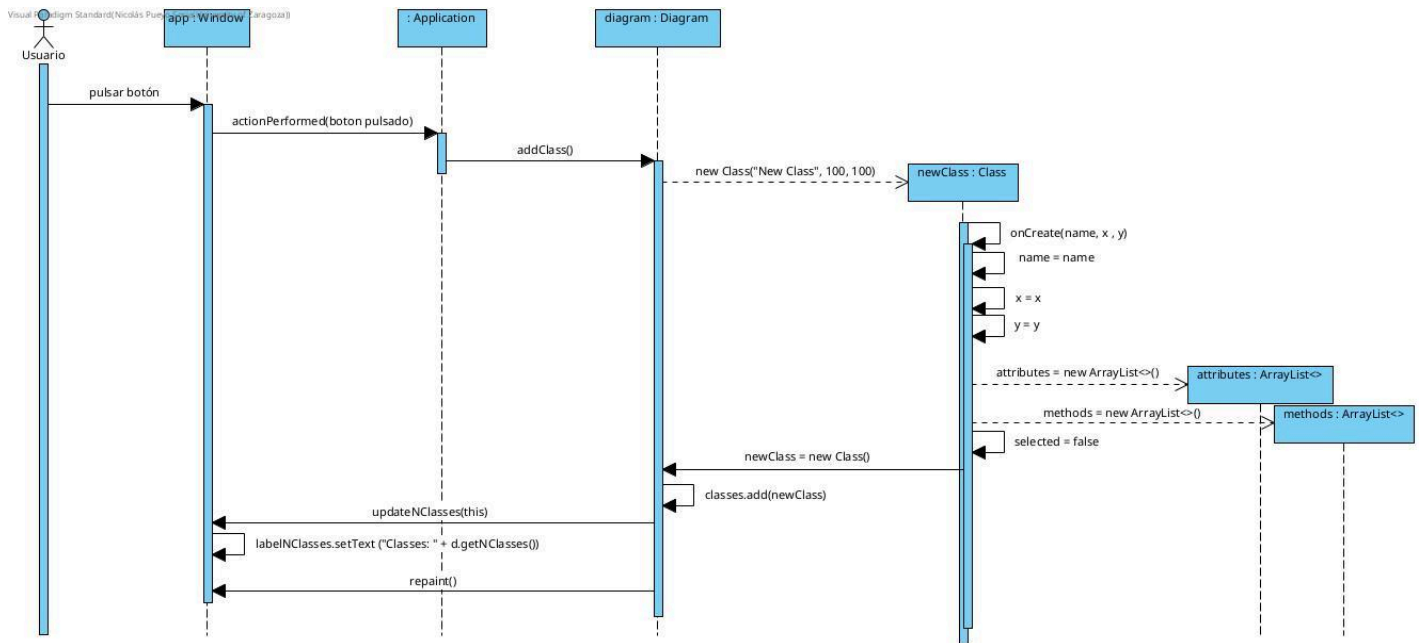
La principal diferencia entre el modelo que hemos implementado y el Modelo-Vista-Controlador teórico es que no hemos considerado todo lo pintable como vista, solo la ventana en la que se ven las cosas dibujadas, dado que si no, como las clases Diagram, Class y Association especifican en sí mismas cómo se pintan, entonces todo tendría que ser parte de la vista, rompiendo la modularidad del modelo teórico. Por eso hemos considerado lo “visible” como vista (aplicación y ventana), lo subyacente como modelo (clase, asociación y diagrama) y la comunicación entre la ventana y el diagrama como controlador.

Diagramas de secuencia

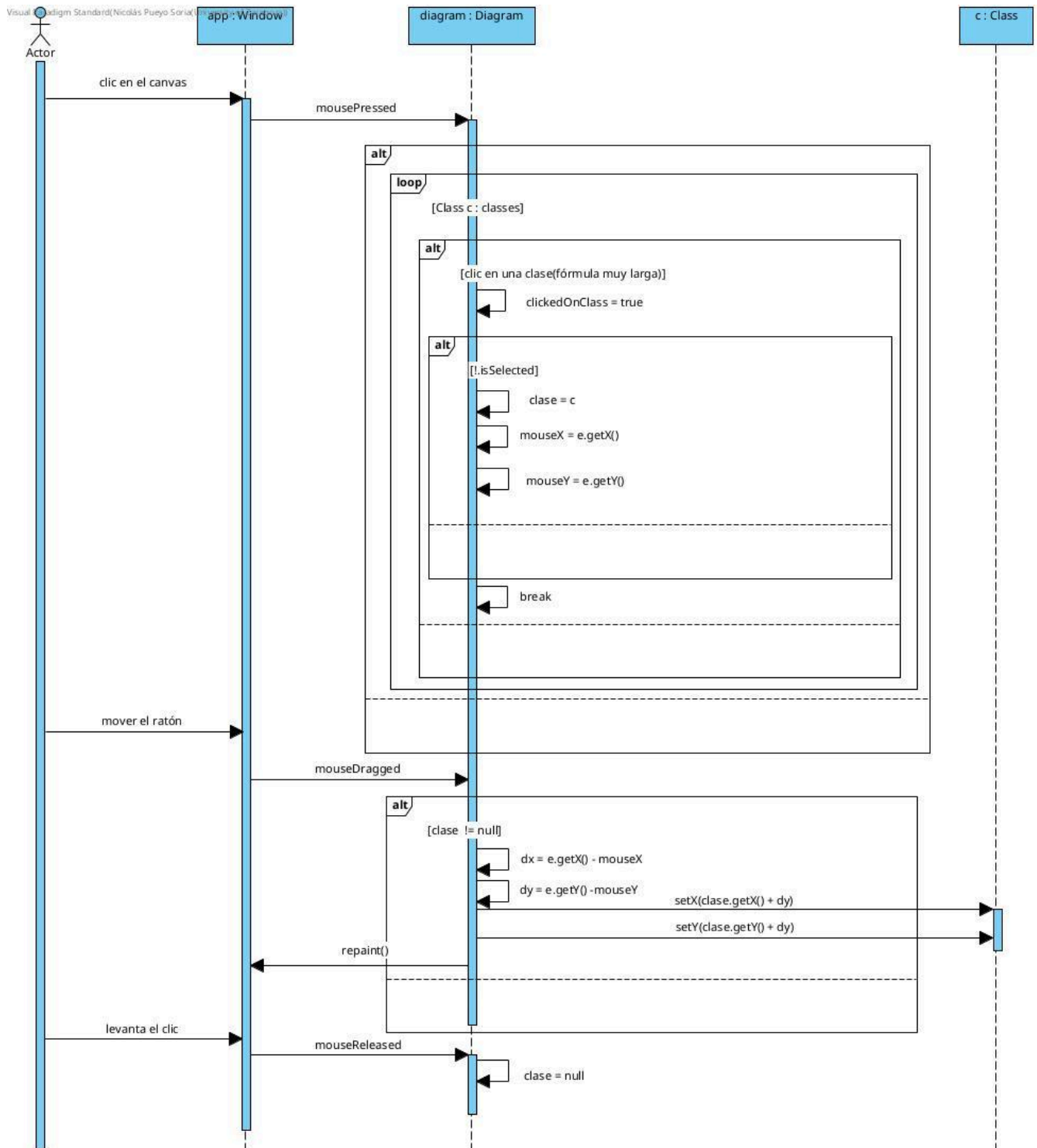
I. Diagrama de secuencia de inicialización



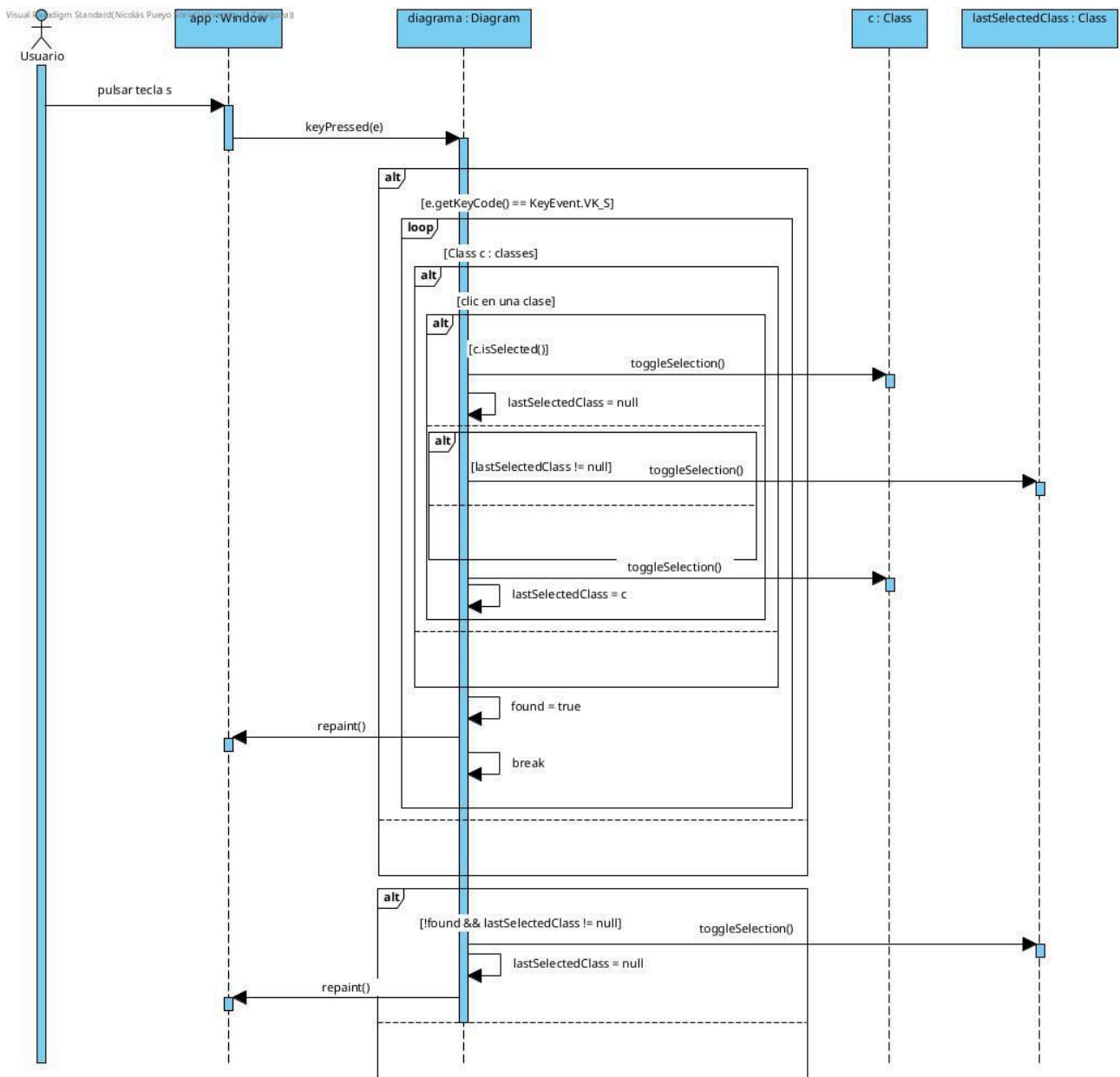
II. Crear clase



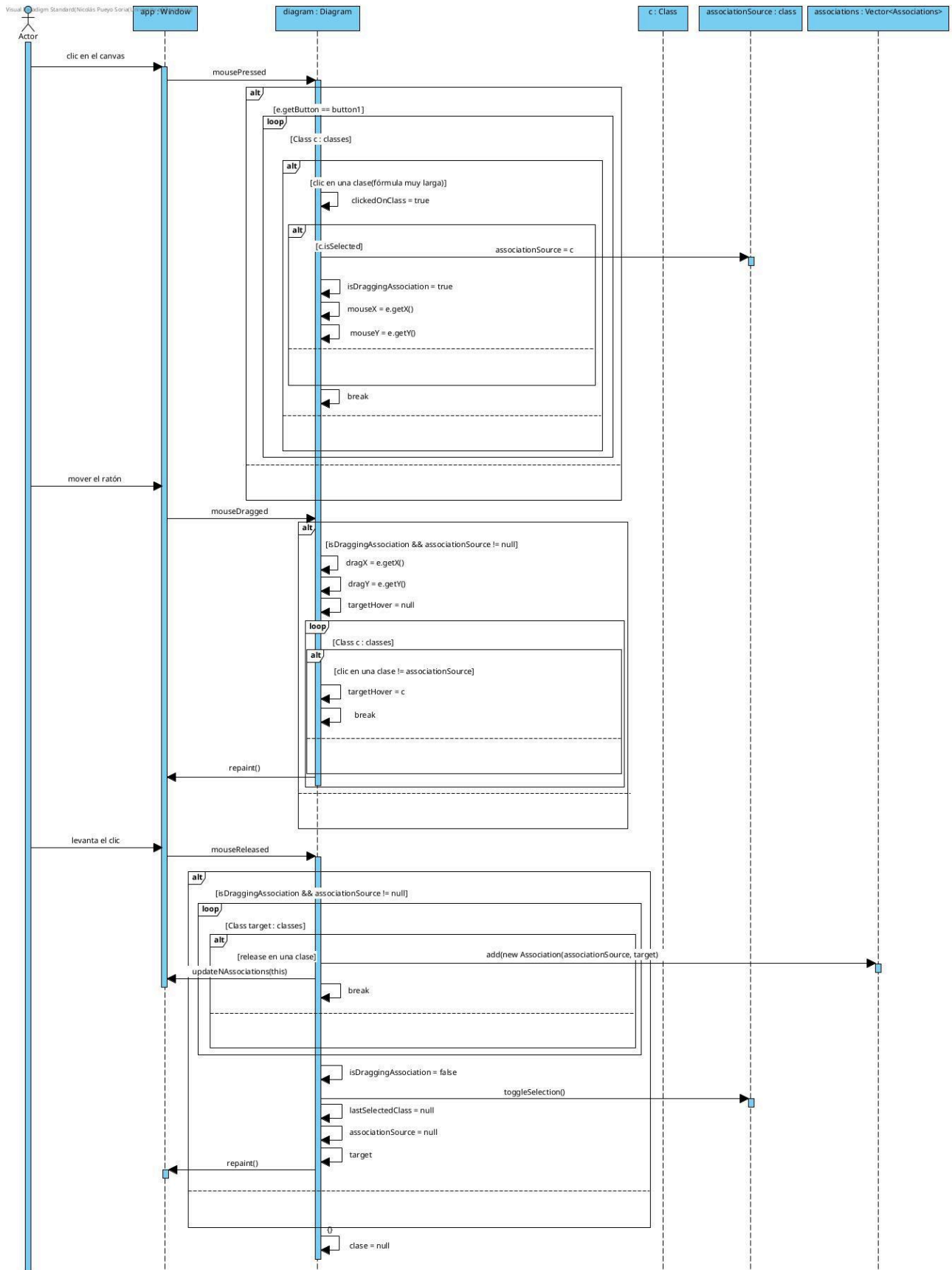
III. Mover clase



IV. Seleccionar/deseleccionar clase



V. Crear asociación



VI. Borrar clase (y asociaciones asociadas)

