

Trabajo Práctico 2 — Java

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 2

Primer cuatrimestre de 2020

Grupo 11	
Alumnos:	Coronel, Juan Ignacio - 104252 - jcoronel@fi.uba.ar
	Dituro, Celeste - 104011 - cdituro@fi.uba.ar
	Florit, Francisco - 104289 - fflorit@fi.uba.ar
	Lopez, Victoria Abril - 103927 - vlopez@fi.uba.ar
	Vargas, Alejandro - 104121 - avargas@fi.uba.ar
Corrector:	Pablo Massuh

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Diagramas de clase	2
4. Detalles de implementación	3
4.1.	3
5. Excepciones	3
6. Diagramas de secuencia	4

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación de la solución del segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste en desarrollar una aplicación de Preguntas y Respuestas en Java utilizando los conceptos del paradigma de la orientación a objetos vistos hasta ahora en el curso.

2. Supuestos

Supuesto 1. El valor de las opciones:correcta e incorrecta con y sin penalidad no cambia durante el transcurso del juego:

Valor de opción correcta = 1;

Valor de opción incorrecta sin penalidad = 0;

Valor de opción incorrecta con penalidad = -1.

Supuesto 2. Las preguntas pueden tener hasta una máxima cantidad de opciones correctas:

MultipleChoice: 5 opciones;

VerdaderoFalso: 2 opciones;

OrderedChoice: 5 opciones;

GroupChoice: 6 opciones.

Supuesto 3. Cada jugador tiene un tiempo máximo determinado para seleccionar sus opciones elegidas. Este tiempo es definido previamente y se mide en segundos. Si el mismo finaliza y el jugador no envió ninguna opción elegida, su puntaje no se modifica.

Supuesto 4. Dos opciones son iguales cuando tienen un mismo título. Por lo tanto en ninguna pregunta una opción correcta puede ser igual a una incorrecta.

3. Diagramas de clase

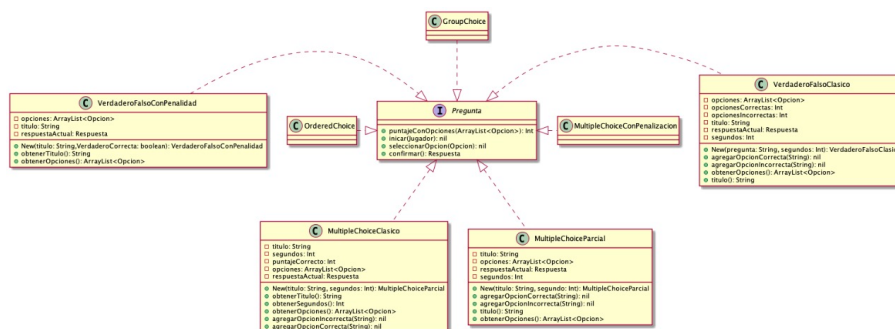


Figura 1: Modelo general

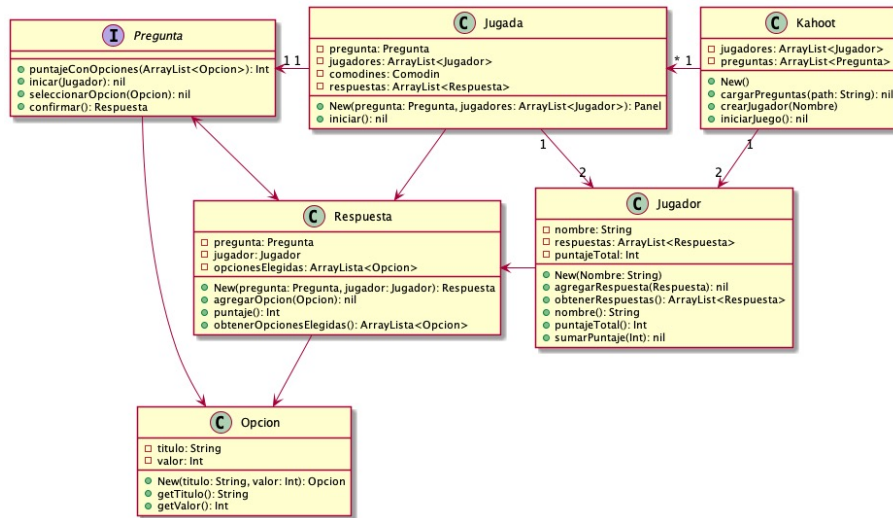


Figura 2: Modelo más específico

4. Detalles de implementación

4.1.

5. Excepciones

Excepción 1: **JugadorError**.

Excepción 2: **PreguntaError**.

Excepción 3: **RespuestaError**.

6. Diagramas de secuencia

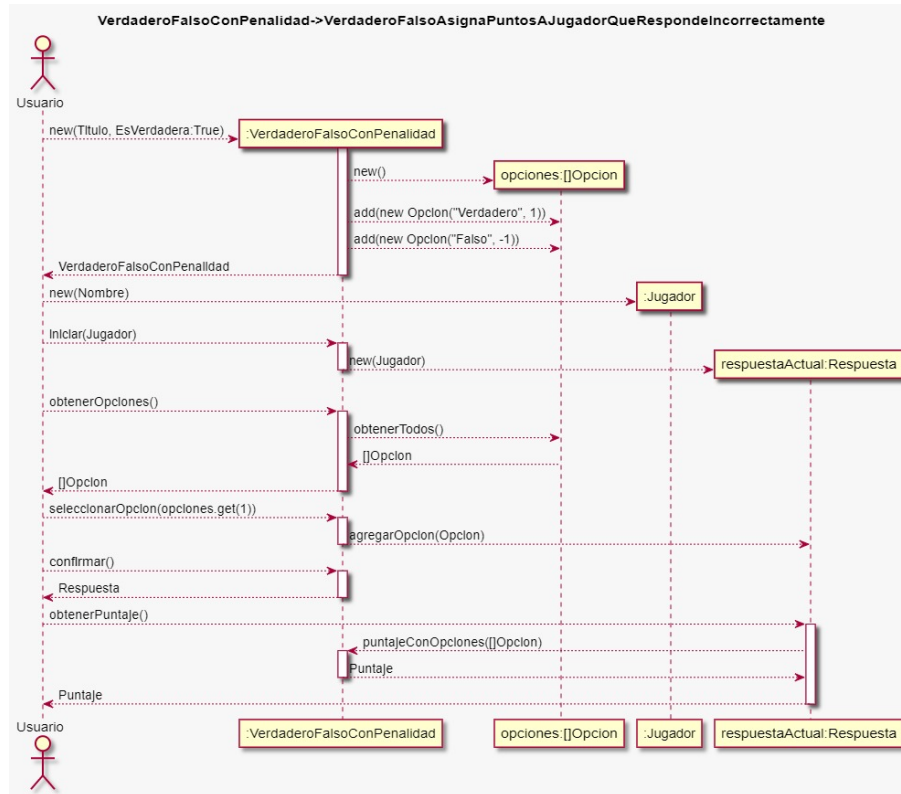


Figura 3: VerdaderoFalsoConPenalidad asigna puntaje a jugador que responde incorrectamente

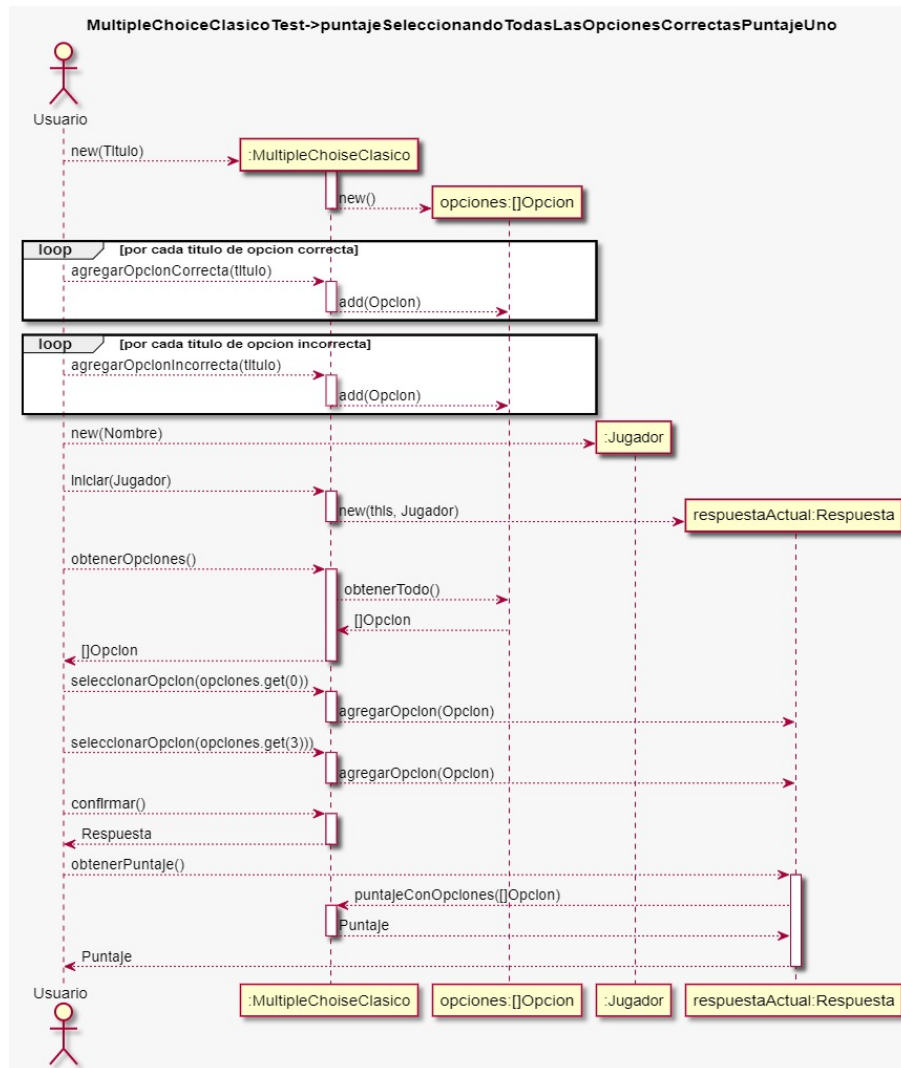


Figura 4: MultipleChoiceClasico recibe respuesta del jugador y asigna puntaje

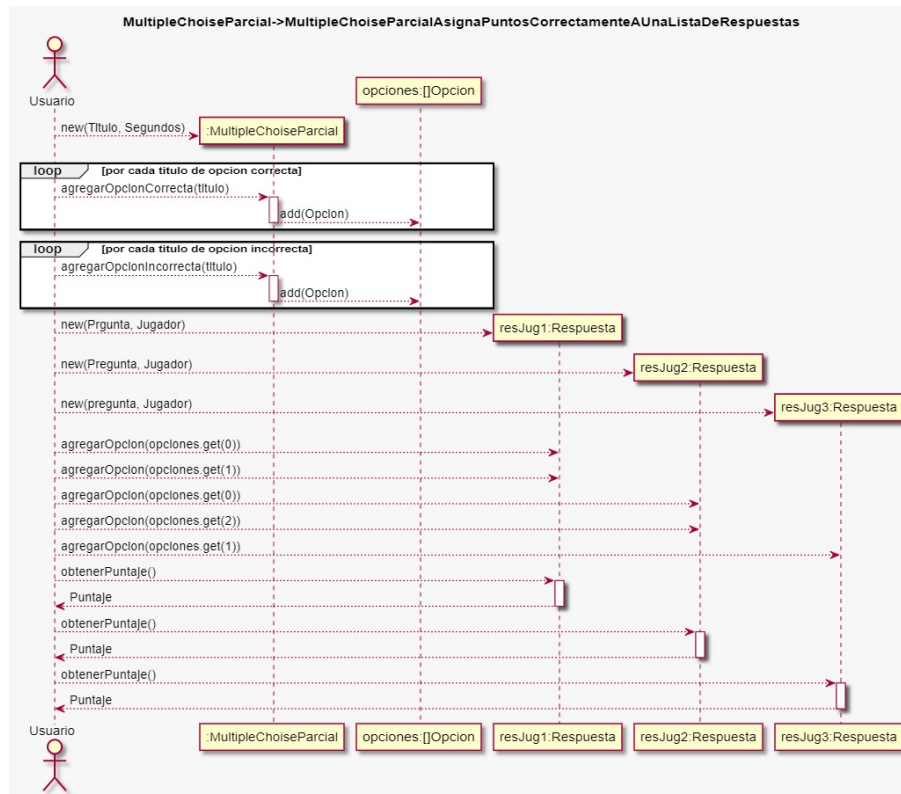


Figura 5: MultipleChoiceParcial recibe respuesta de jugador y asigna puntaje