

Trabajo Práctico 2

[7507/9502] Algoritmos y Programación III
Segundo Cuatrimestre de 2021

Apellido y nombre	Padron
Güttlein Gareis, Alexis Daniel	104431
Kisinovsky, Diego	106203
Chen, Nicolas	105907
Valdivia Wong, Angie Isabella	103727
Sicca, Fabio	104892

Índice

1. Introducción	2
2. Entrega 0	2
2.1. Diagramas de clase	2
2.2. Diagramas de secuencia	3

1. Introducción

El presente informe resume la documentación de la solución del segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste en desarrollar una aplicación que sea una versión del clásico juego de 1985 ¿Dónde está Carmen Sandiego?. En el que el jugador cumple un rol de detective donde tiene que buscar pistas para encontrar y arrestar a la famosa ladrona Carmen Sandiego y a los miembros de su organización. La aplicación se desarrolla utilizando todos los conceptos vistos en el curso e incluye una interfaz gráfica

2. Entrega 0

En esta entrega se presenta un modelo tentativo, diagramas de clases generales pensados para la aplicación y un diagrama de secuencia para el caso de uso: el detective visita por primera vez una Edificio.

2.1. Diagramas de clase

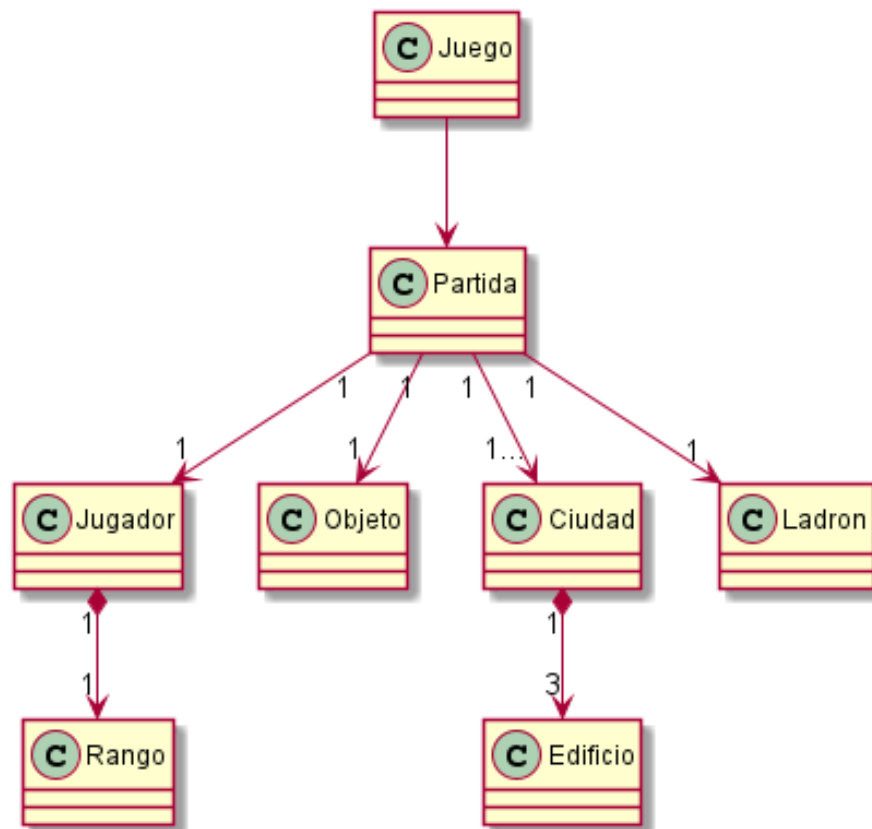


Figura 1: Diagrama general del juego

2.2. Diagramas de secuencia

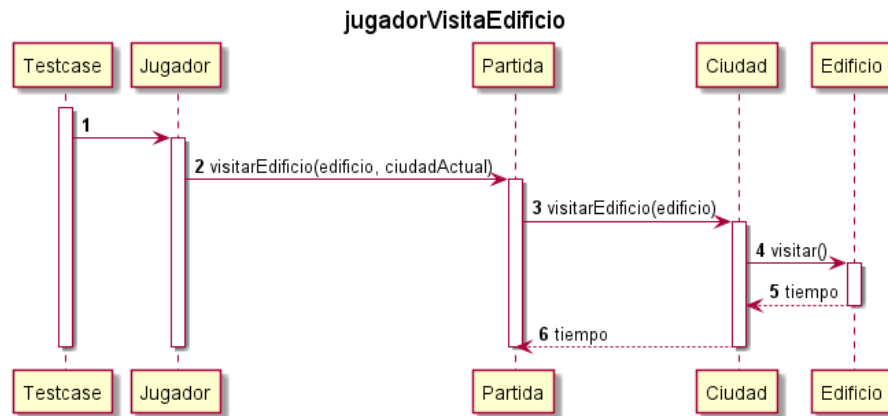


Figura 2: Diagrama de Secuencia para el caso en que un Jugador visita un Edificio