

# Documentación técnica

[75.41] Taller de Programación I  
Primer cuatrimestre de 2019

## Grupo 3

- Camila Bojman 101055 camiboj@gmail.com
- Cecilia Hortas 100687 ceci.hortas@gmail.
- Nicolas Vazquez 100338 vazquez.nicolas.daniel@gmail.com

## 1 Requerimientos de software

En primer lugar el programa fue desarrollado enteramente en C++ en un sistema operativo Linux por lo que los comandos que se detallarán a continuación son para ese sistema operativo y sus distribuciones afines. Las bibliotecas utilizadas se presentan a continuación:

- **Box 2D**: se encuentra en el repositorio por lo que basta con clonar el mismo
- **Native JSON Benchmark**: igualmente se encuentra en el repositorio
- **SDL**: se debe instalar a partir de los siguientes comandos:

```
sudo apt-get install libsdl2-dev  
sudo apt-get install libsdl2-image-dev
```

- **SDL-mixer**: se debe instalar a partir del siguiente comando:

```
sudo apt-get install libsdl2-mixer-dev
```

- **YAML**: se debe instalar a partir del siguiente comando:

```
sudo apt-get install libyaml-cpp-dev
```

Agregar algo relativo al sh para la compilación

## 2 Descripción general

El proyecto se constituye de los siguientes módulos:

## **3 Servidor**

### **3.1 Descripción general**

### **3.2 Clases**

### **3.3 Diagramas UML**

### **3.4 Descripción de archivos y protocolos**

## **4 Cliente**

### **4.1 Descripción general**

### **4.2 Clases**

### **4.3 Diagramas UML**

### **4.4 Descripción de archivos y protocolos**

## **5 Editor**

### **5.1 Descripción general**

### **5.2 Clases**

### **5.3 Diagramas UML**

### **5.4 Descripción de archivos y protocolos**

## **6 Programas intermedios y de prueba**

## **7 Código fuente**