

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.com 100338
- Nicolas Vazquez 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

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