

# Trabajo Práctico 2 — AlgoEmpires

[7507/9502] Algoritmos y Programación III

Curso 2

Segundo cuatrimestre de 2018

Grupo	14
Bonin, German	99050
Copertini, Felipe	101651
Funes, Nicolas	94894

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Supuestos</b>	<b>2</b>
<b>3. Modelo de dominio</b>	<b>2</b>
<b>4. Diagramas de clase</b>	<b>3</b>
<b>5. Detalles de implementación</b>	<b>3</b>
5.1. Juego y acciones . . . . .	3
<b>6. Excepciones</b>	<b>3</b>

## 1. Introducción

El presente informe reúne la documentación progresiva del trabajo práctico final de la materia Algoritmos y Programación III.

Este consiste en desarrollar los conceptos vistos en clase hasta el momento para desarrollar un juego similar al "Age of Empires".

## 2. Supuestos

[Primera Entrega]

Acciones : Se predefine que cada jugador puede realizar una sola acción por turno, sea esta mover una unidad, construir un castillo, atacar.

## 3. Modelo de dominio

Paquete modelo

Clase Juego : Representa el flujo del juego.

Clase Jugador: Representa un modelo de cada jugador con sus atributos predefinidos (población, oro), y además contiene sus respectivas acciones que puede realizar a lo largo del juego.

Clase Mapa: Representa una abstracción de lo que nos guiaríamos como mapa del juego.

Clase Unidad: Es una representación de los tipos de unidades con los que contamos en el juego. Clases como Arquero, Espadachín, ArmaDeAsedio, Aldeano, heredan de ella. Ya que todas cuentan con al menos características similares que necesitan utilizar.

Clase Edificio: Representación de los tipos de edificios con los que vamos a trabajar a lo largo del desarrollo del trabajo. Contamos con Castillo, Plaza Central, y Cuartel.

## 4. Diagramas de clase

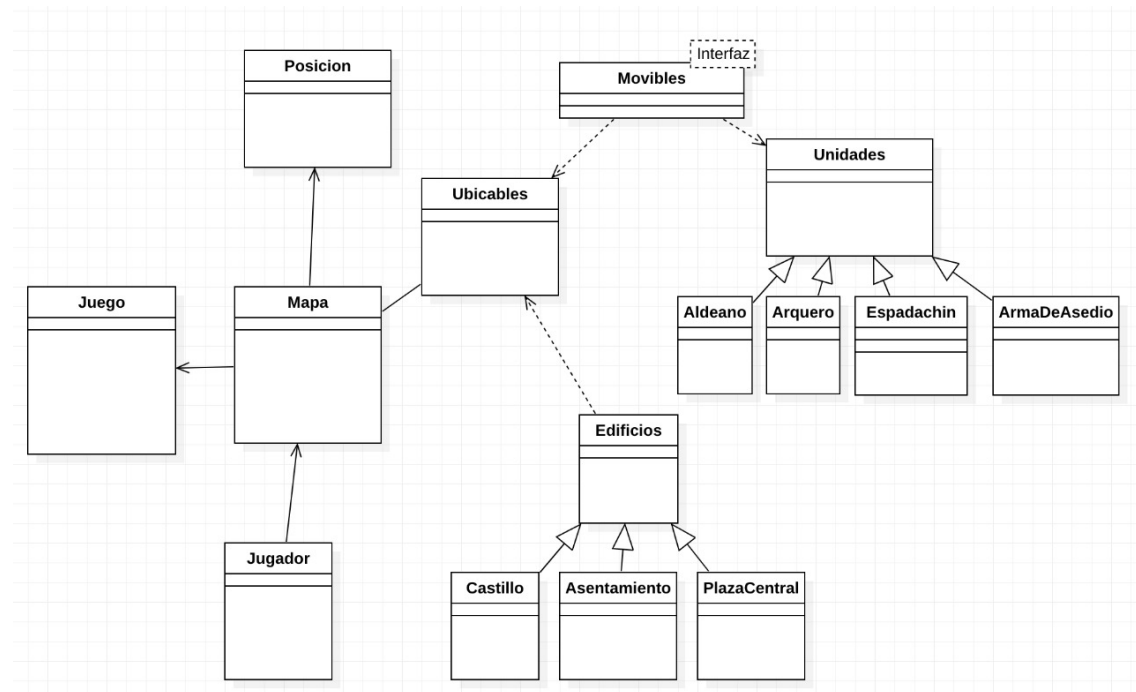


Figura 1: Diagrama de Clase.

## 5. Detalles de implementación

### 5.1. Juego y acciones

Cada jugador es instanciado con su respectivo oro. Los jugadores pueden realizar acciones, al finalizar cada una de ellas termina el turno.

Mientras se esta reparando un edificio no se recolecta oro.

## 6. Excepciones

**Exception** Las unidades no pueden moverse mas de un til en el tablero, ni tampoco salir del rango proporcionado al mismo.

Tampoco se puede intentar realizar una accion cuando el turno de un jugador no corresponde.