

TP 2

AlgoCraft

GRUPO 9

ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN III

TURNO TARDE

2019

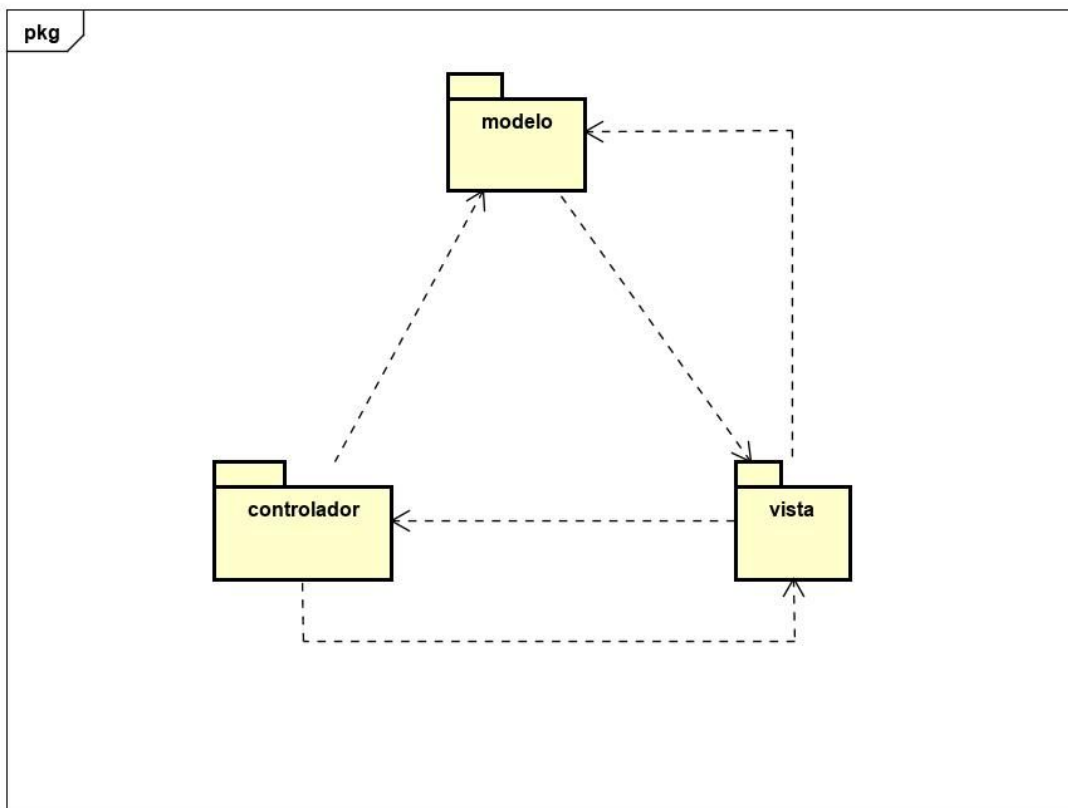
1. Supuestos

Los supuestos que se tomaron mediante el desarrollo de la solución del problema fueron las siguientes:

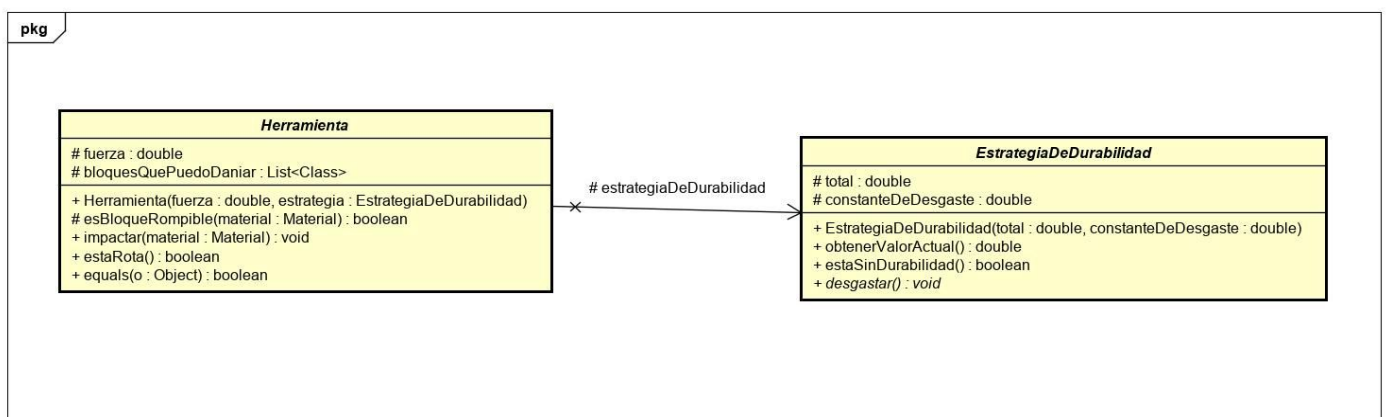
- Bloque de Piedra solo puede ser destruido por Pico de Piedra, Pico de Metal y Pico Fino.
- Pico Fino daña a todos los bloques menos el de madera y el vacio.
- Bloque vacio no puedo ser destruido.

2. Diagramas

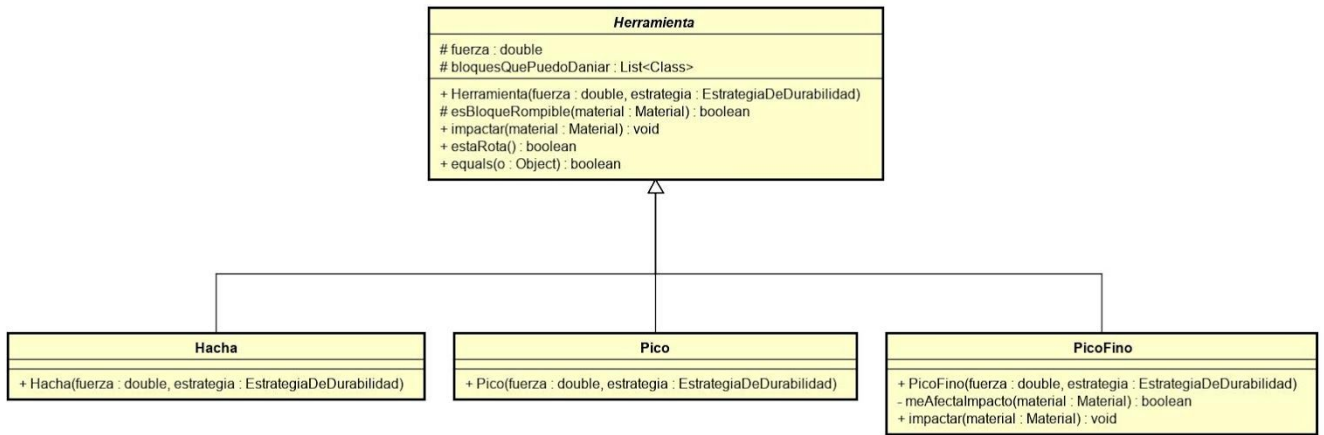
diagrama de paquetes



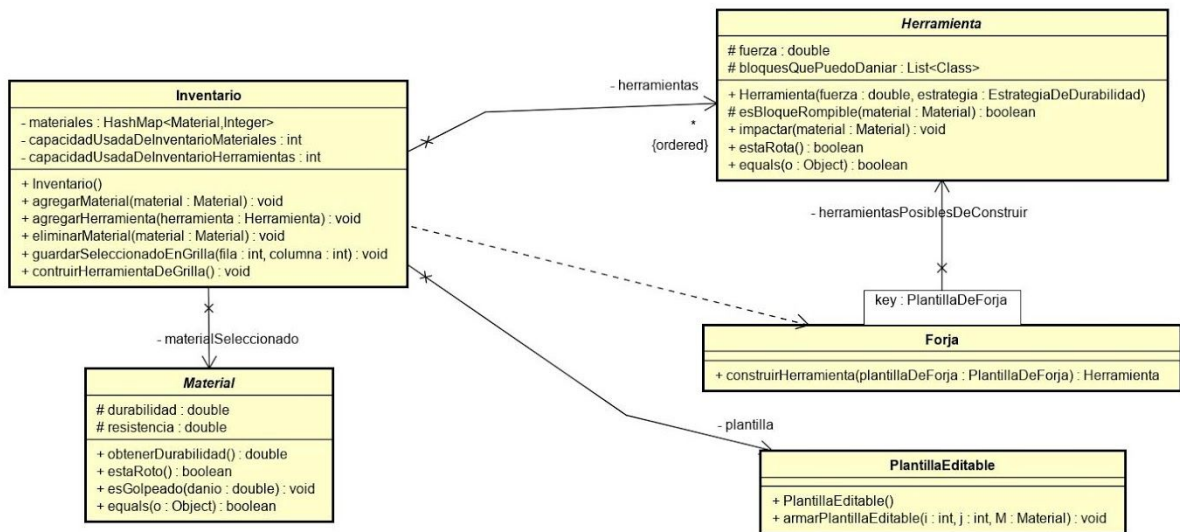
diagramas de clases

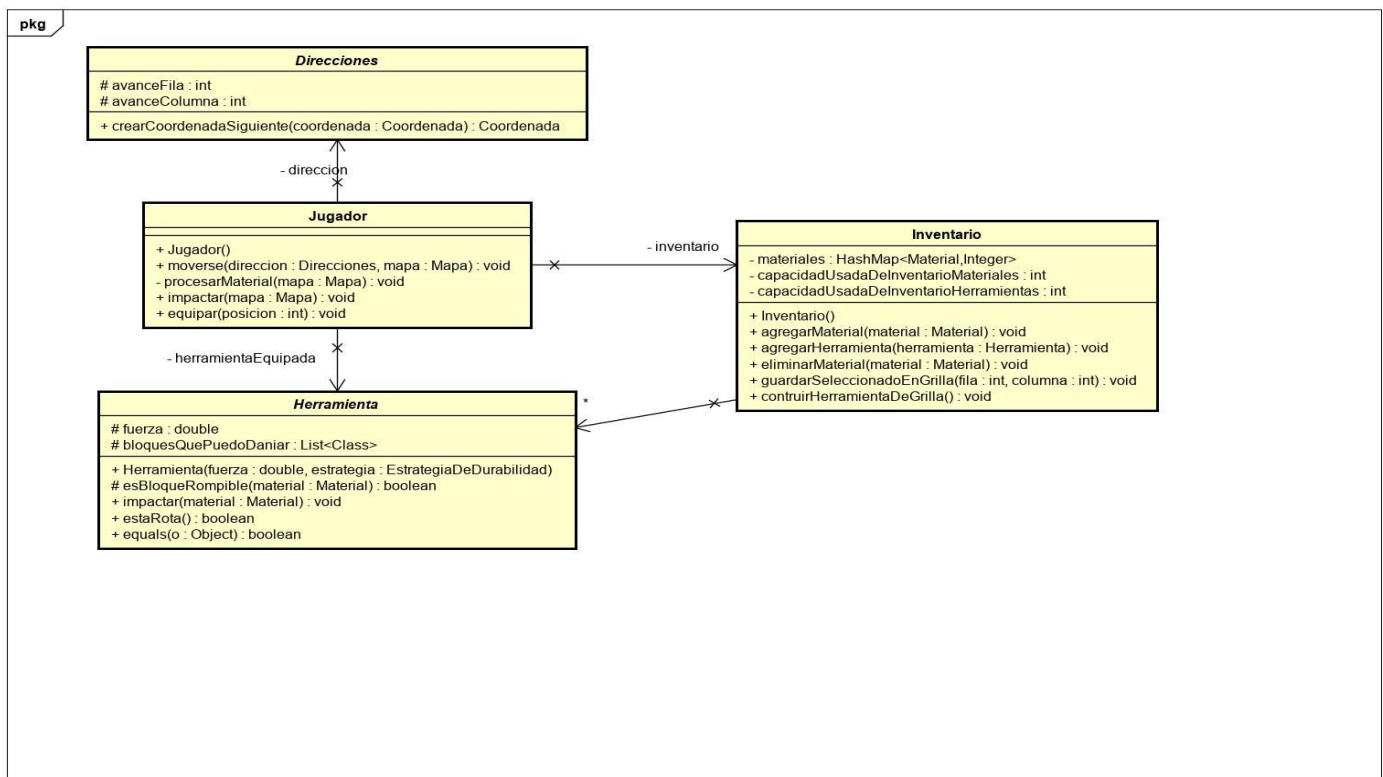
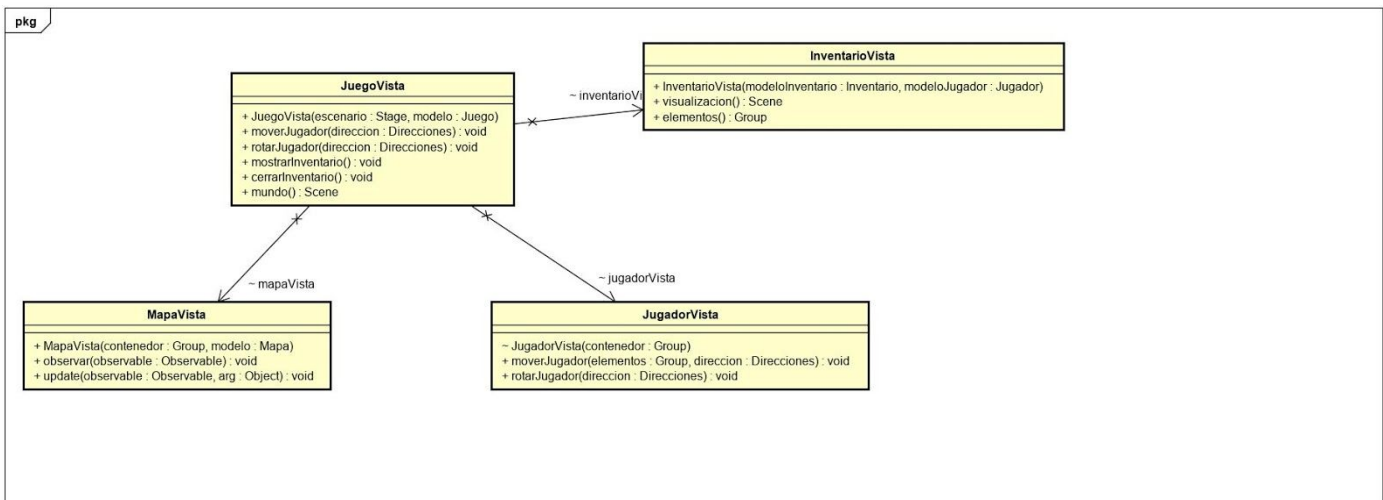
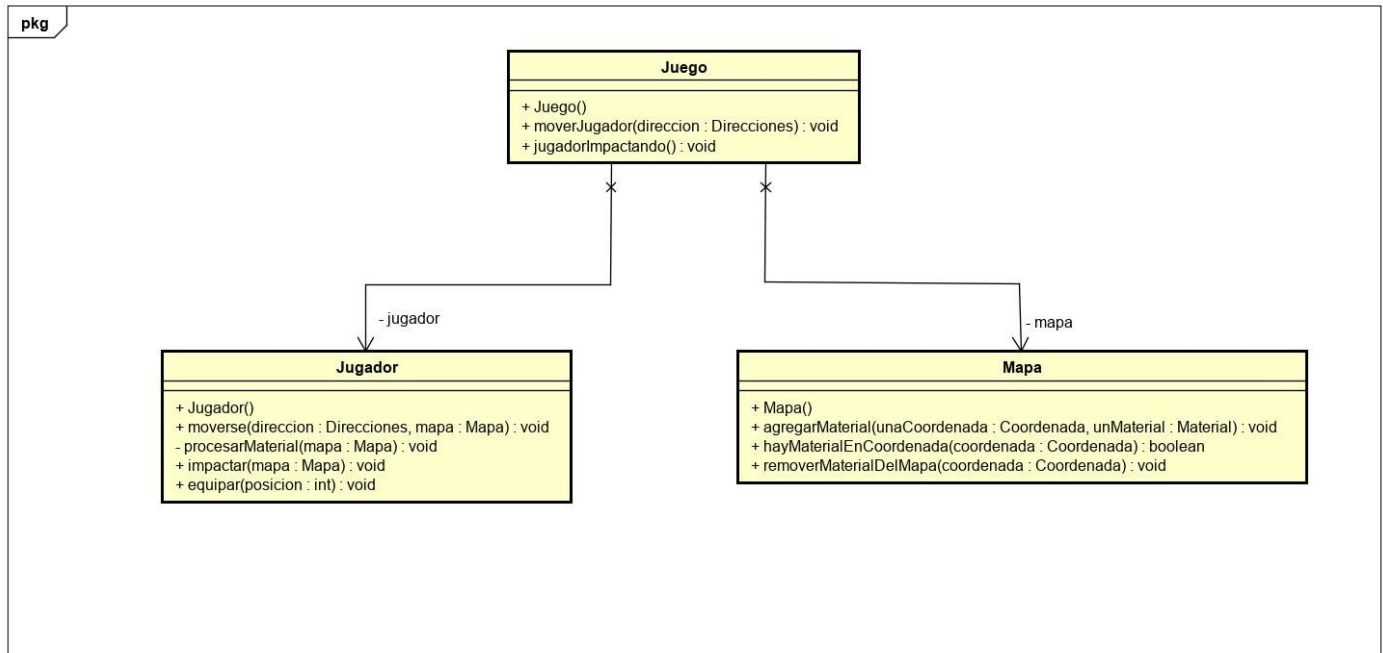


pkg

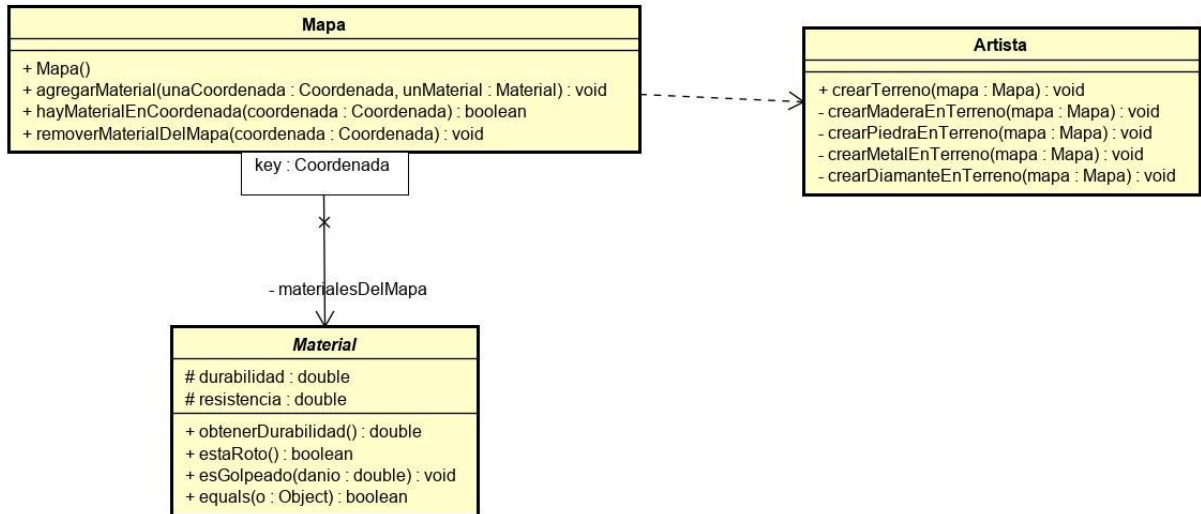


pkg





pkg



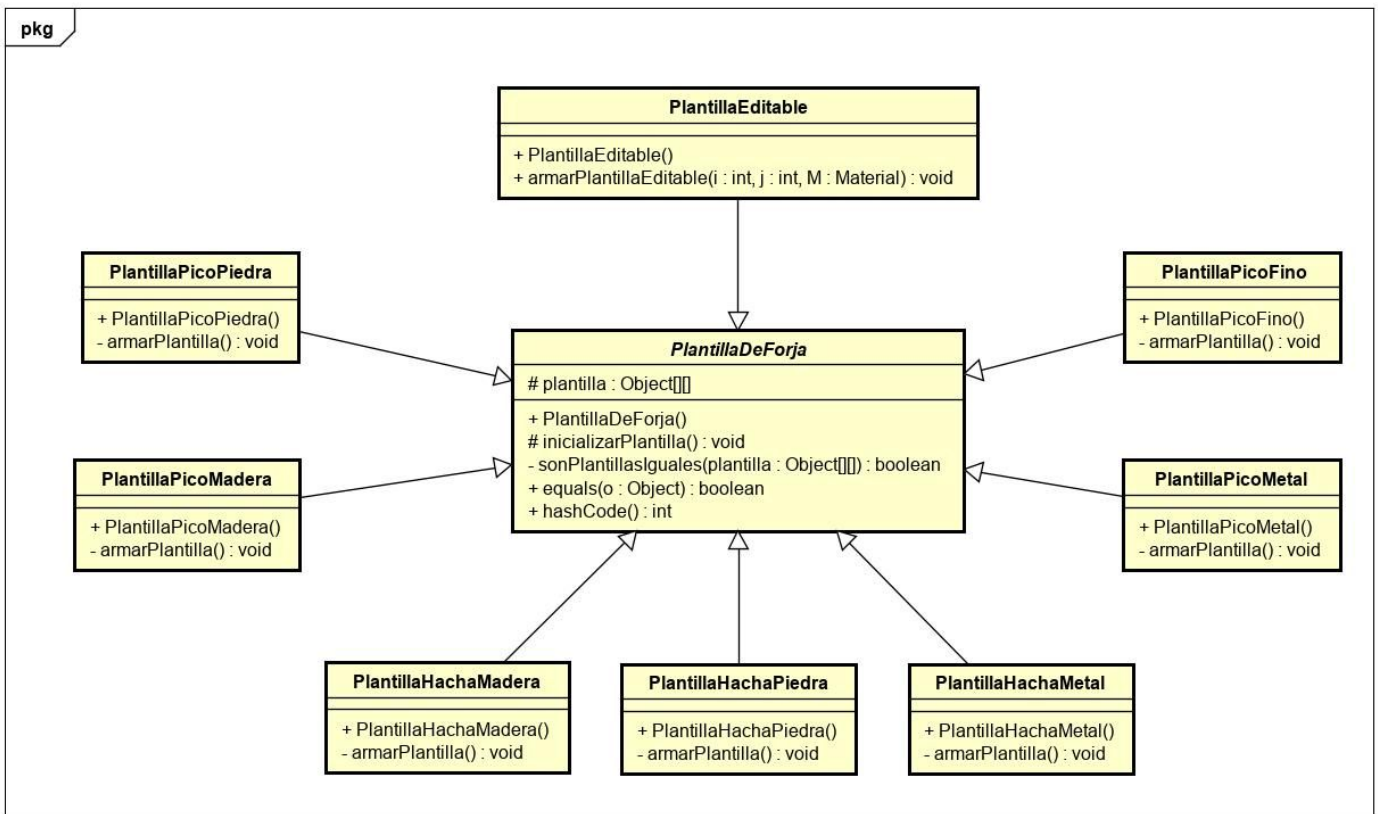
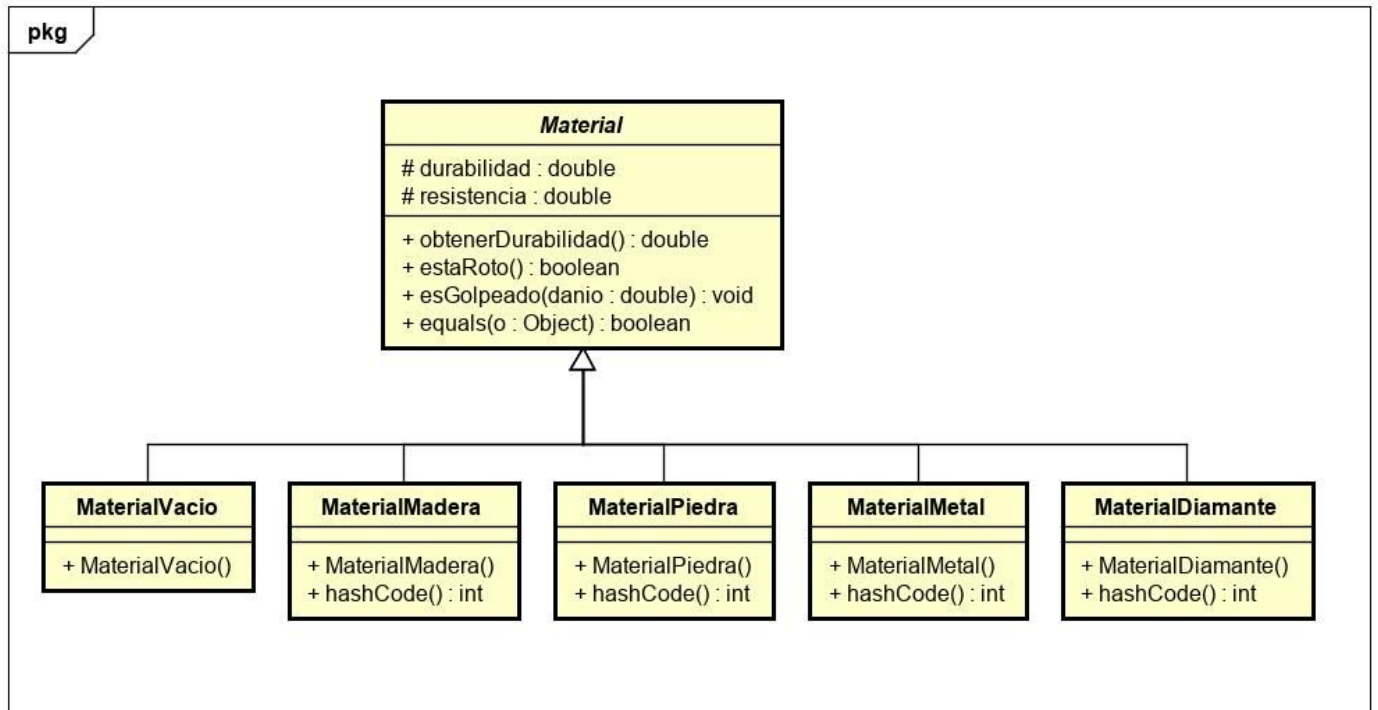
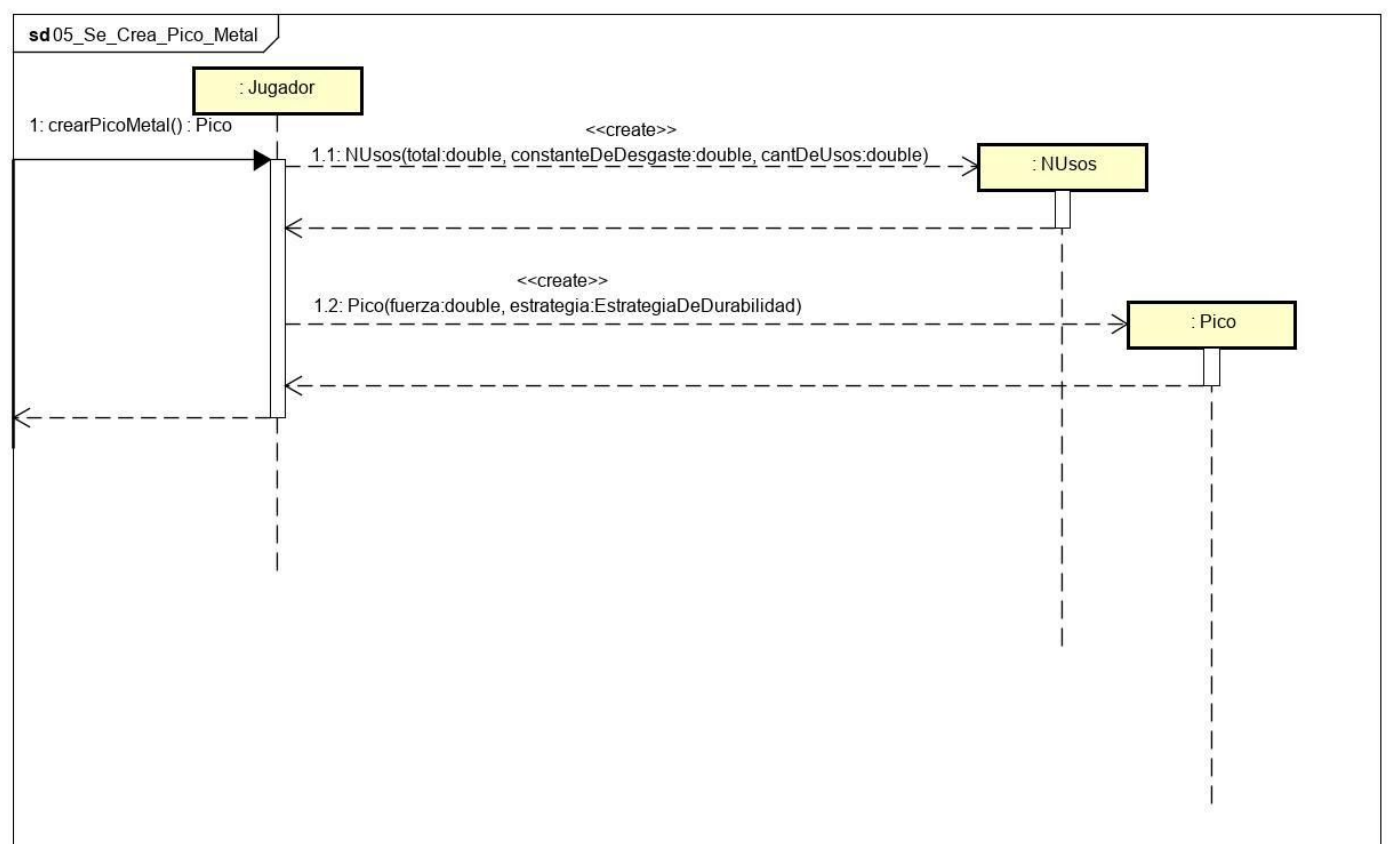
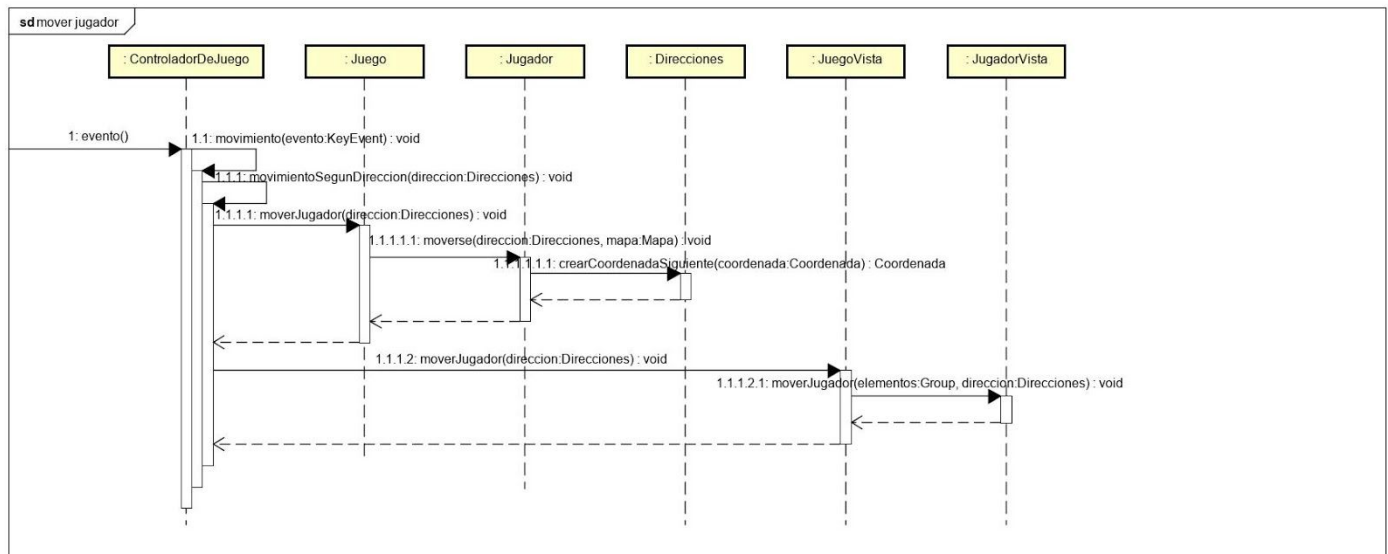
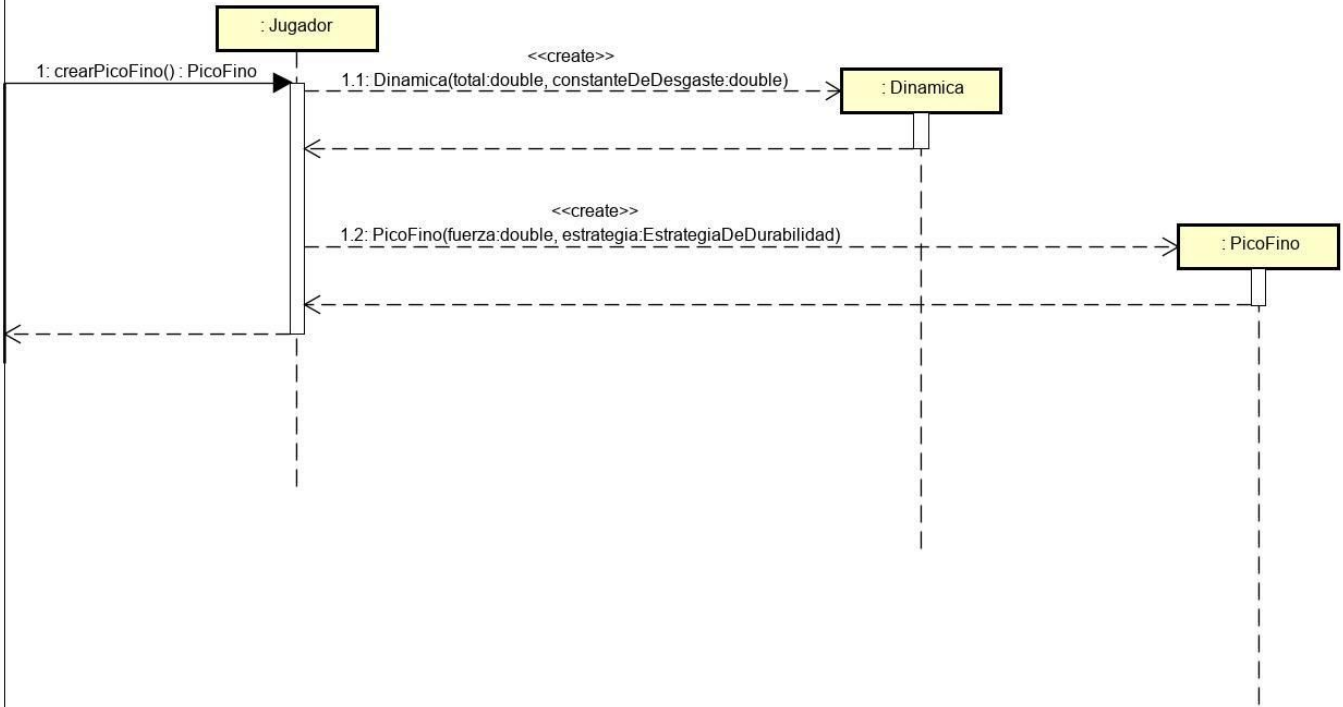


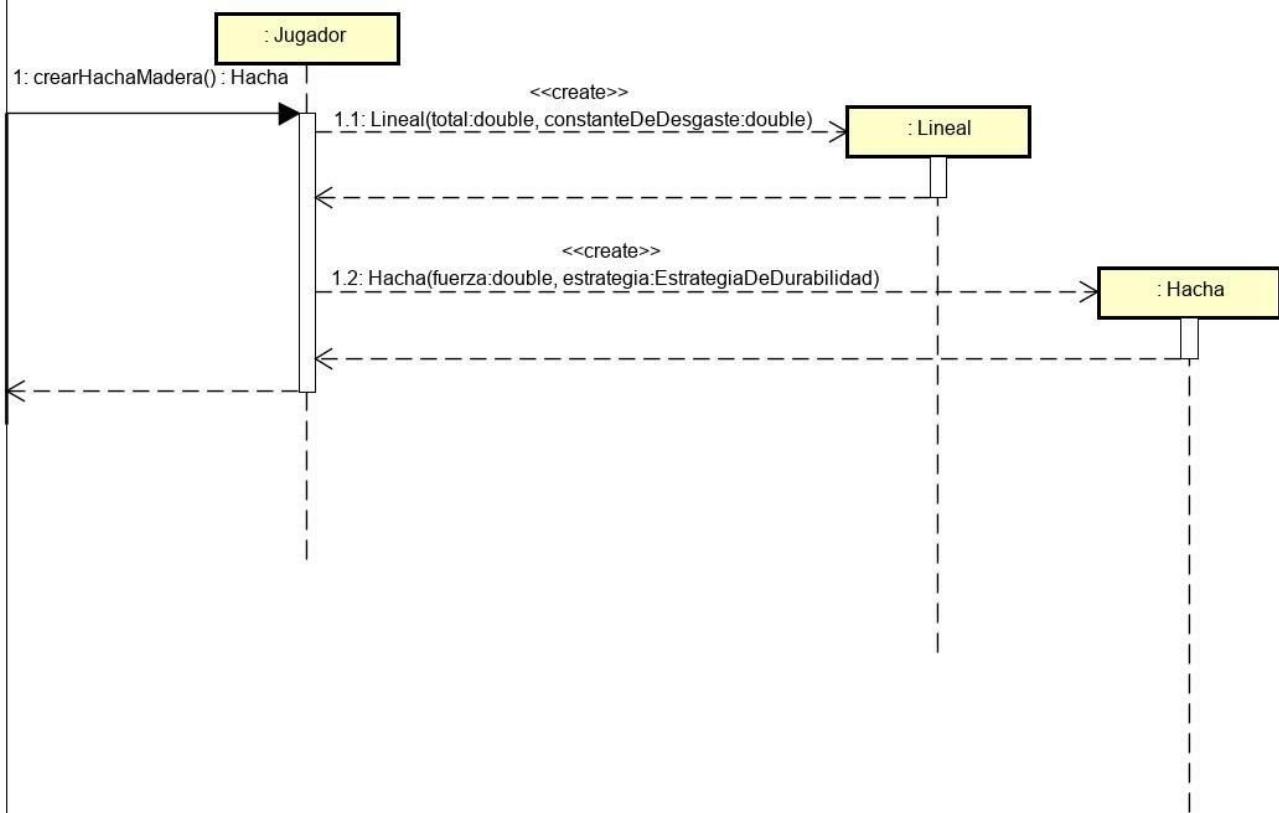
diagrama de secuencias



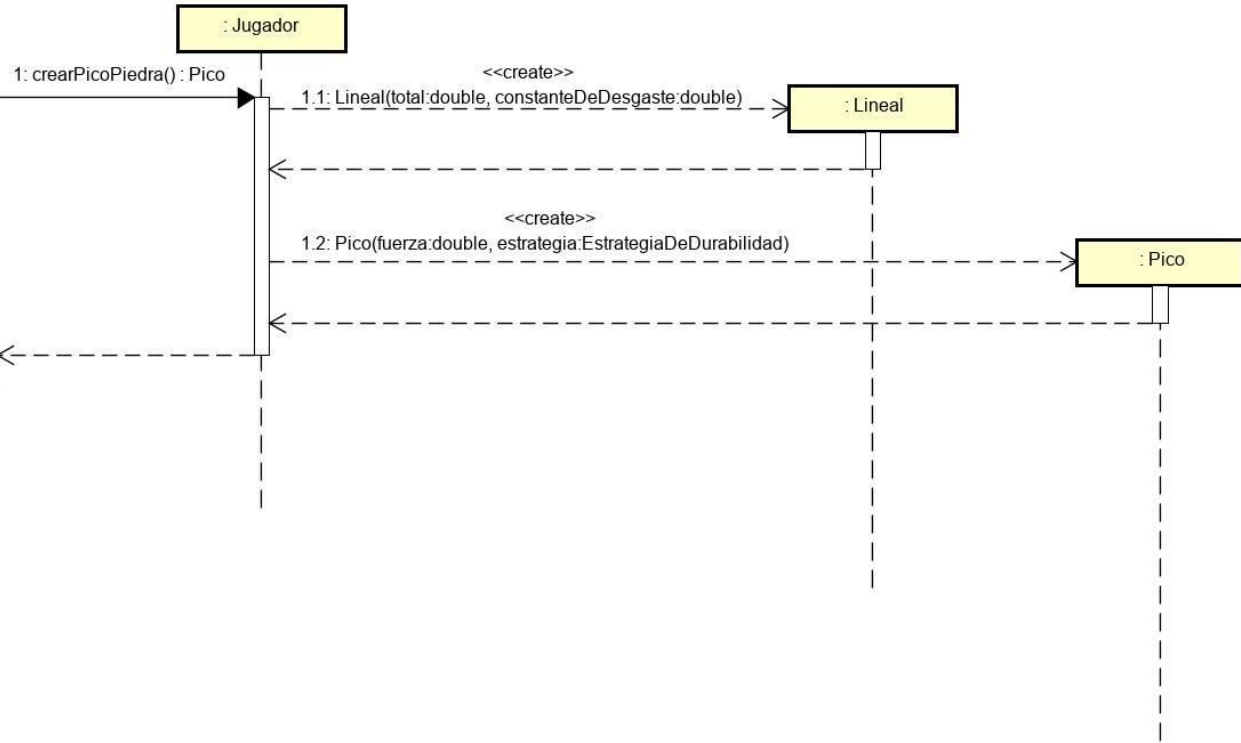
sd06_Se_Crea_PicoFino

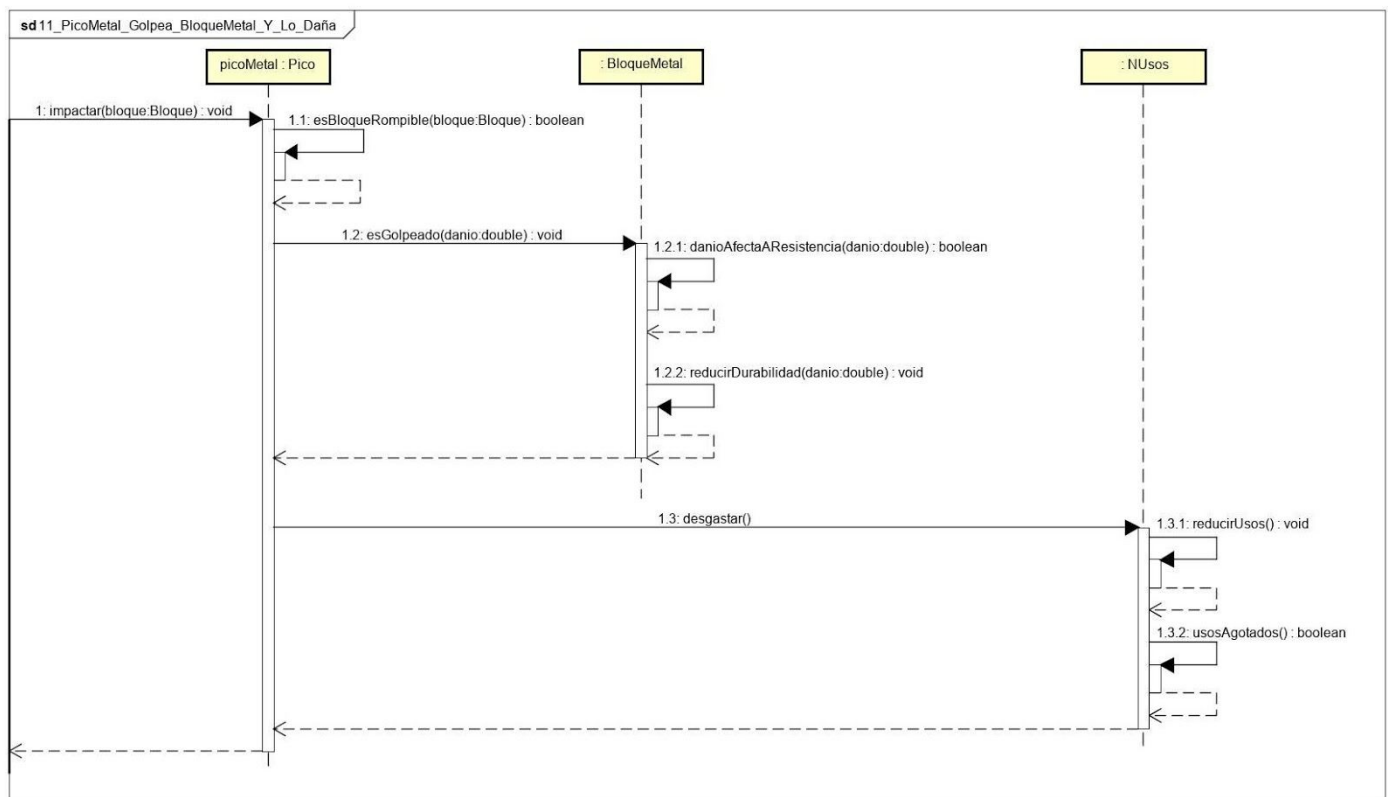
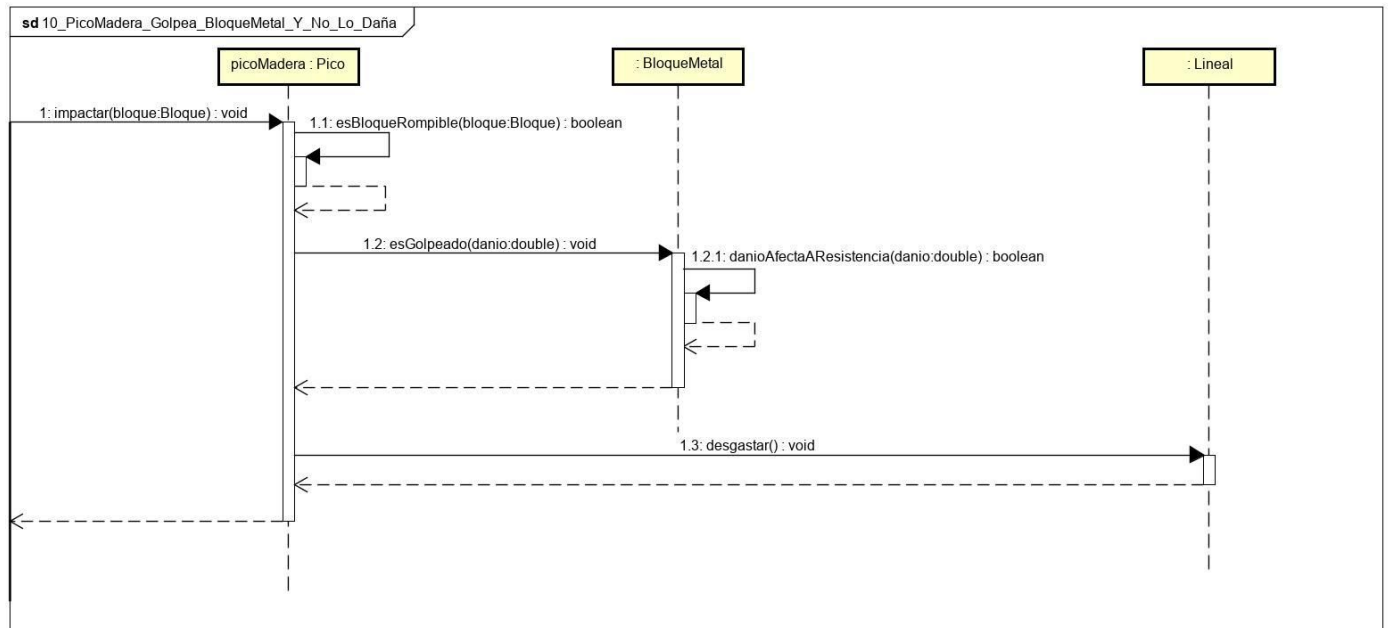


sd00_Se_Crea_Hacha_Madera



sd04_Se_Crea_Pico_Piedra





3. Detalles de Implementación

El controlador se utiliza para crear los eventos de la vista. Para actualizar la vista con los detalles del modelo que necesita graficar se utiliza el patrón de observer; el jugador se mueve con los comandos A(izquierda), S(abajo), D(derecha), W(arriba), el inventario se abre y se cierra con el comando E, dentro del inventario se maneja con botones de materiales que corresponden a los materiales que se recolectaron, para construir una herramienta se selecciona un material y luego se selecciona la casilla en la plantilla donde se quiere poner, una vez dispuestos los materiales de forma correspondiente se presiona el botón construir y la herramienta aparece en la lista de herramientas del inventario, para equipar se debe oprimir la herramienta, todos los detalles del anejo de inventario se manejaron con botones y eventos junto con el patrón observer, jugador, inventario y mapa son observables de inventarioVista, jugadorVista y mapaVista.

4. Excepciones

- coordenadaFueraDeLimite
- coordenadaOcupada
- inventarioHerramientasEstaLleno
- inventarioMaterialesEstaLleno
- materialInexistente
- movimientoInvalido
- noHayMaterialParaEliminar
- plantillaDeForjaInexistente
- sinHerramientaEquipada