

Trabajo Práctico 2 — JAVA

[7507/9502] Algoritmos y Programación III
Curso 2
Primer cuatrimestre de 2020

Alumna/o	Padrón	Email
Bezednjak, Mario	103287	Correo
Goyzueta, Alan	102988	Correo
Lopez Giles, Gisela	104842	Correo
Paredes, Luis	104851	lparedesr@fi.uba.ar
Villordo, Micaela	103828	Correo

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
2.1. Supuestos de Preguntas	2
3. Diagramas de clase	3
4. Diagramas de secuencia	3
4.1. test01	3
4.2. test04	4
5. Diagramas de Paquetes	6
6. Diagramas de Estado	6
7. Detalles de implementación	6
8. Excepciones	6
9. Conclusión	6
10. Referencias	7

1. Introducción

El presente informe reúne la documentación del segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste en desarrollar un sistema que permita modelar el juego Kahoot.

Este trabajo es desarrollado usando los conceptos del paradigma de la programación orientación a objetos utilizando el sistema Java, junto con las herramientas JavaFx y JUnit.

2. Supuestos

Los siguientes supuestos se tomarán como constantes que siempre se cumplan en el trabajo práctico.

2.1. Supuestos de Preguntas

- Todas las preguntas tienen por lo menos una respuesta correcta.
-
-

3. Diagramas de clase

4. Diagramas de secuencia

4.1. test01

Insertar diagrama

Figura 1: Diagrama de Secuencia 1.

Insertar diagrama

Figura 2: Diagrama de Secuencia 2.

4.2. test04

Insertar diagrama

Figura 3: Diagrama de Secuencia del test04.

Insertar diagrama

Figura 4: Diagrama de Secuencia.

Insertar diagrama

Figura 5: Diagrama de Clases 1.

Descripcion del diagrama de Clase 1

Insertar diagrama

Figura 6: Diagrama de Clases 2.

Descripcion del diagrama de Clase 2

5. Diagramas de Paquetes

6. Diagramas de Estado

7. Detalles de implementación

8. Excepciones

Exception Excepcion1: Se lanza la excepción 1

Exception Excepcion2:

9. Conclusión

Redactar conclusion.

10. Referencias

- UML gota a gota. Martin Fowler con Kendall Scott
- Texto de apoyo conceptual de Algoritmos y Programación III Facultad de Ingeniería de la Universidad de Buenos Aires. Carlos Fontela 2018
- Diagramas de Secuencia: <https://plantuml.com/sequence-diagram>
- Diagramas de Clase: <https://plantuml.com/class-diagram>
- Diagrama de Clase: http://ogom.github.io/draw_uml/plantuml/
- UML si o si: <https://campus.fi.uba.ar/mod/lesson/view.php?id=98901&pageid=2105&startlastseen=no>
- Documentacion para la herramienta LaTeX: https://www.overleaf.com/learn/latex/Main_Page