

Trabajo Práctico 2 — Java

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

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

Índice

1. Supuestos	2
2. Diagramas de Clase	2
3. Diagramas de Secuencia	3
4. Diagrama de Paquetes	4
5. Diagramas de Estado	4
6. Excepciones	4

1. Supuestos

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

2. Diagramas de Clase

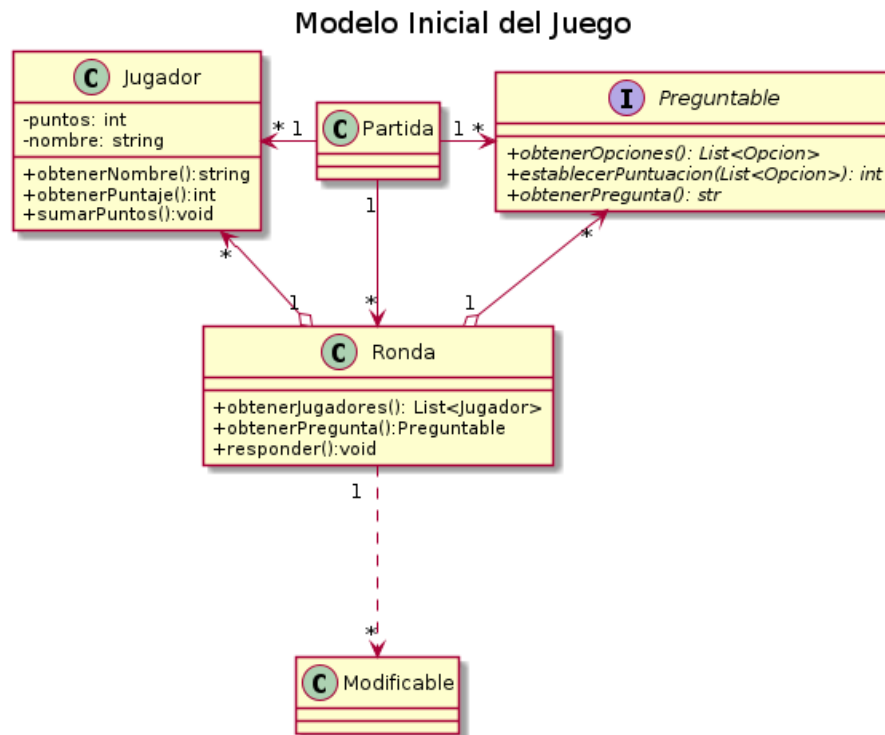


Figura 1: Diagrama Modelo Inicial Juego.

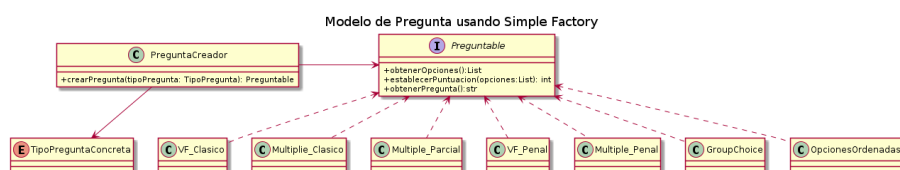


Figura 2: Diagrama Modelo Pregunta.

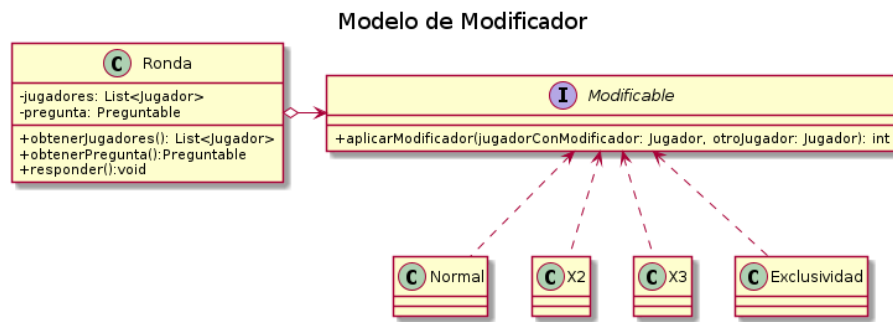


Figura 3: Diagrama Modelo Modificador.

3. Diagramas de Secuencia

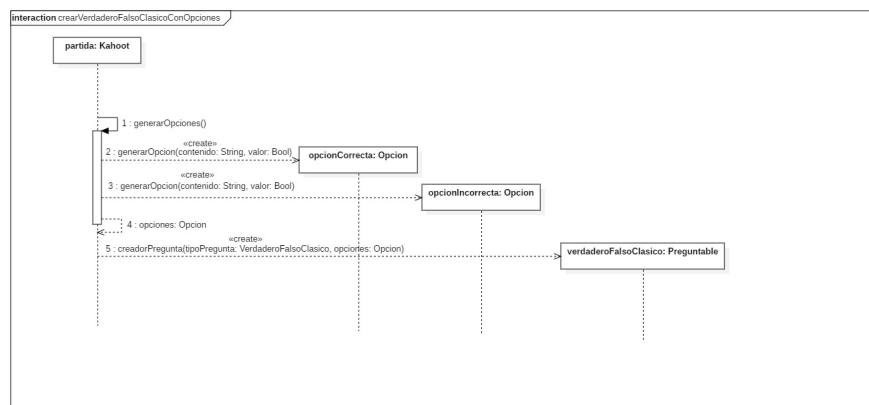


Figura 4: Diagrama Creacion del VerdaderoFalsoClasico.

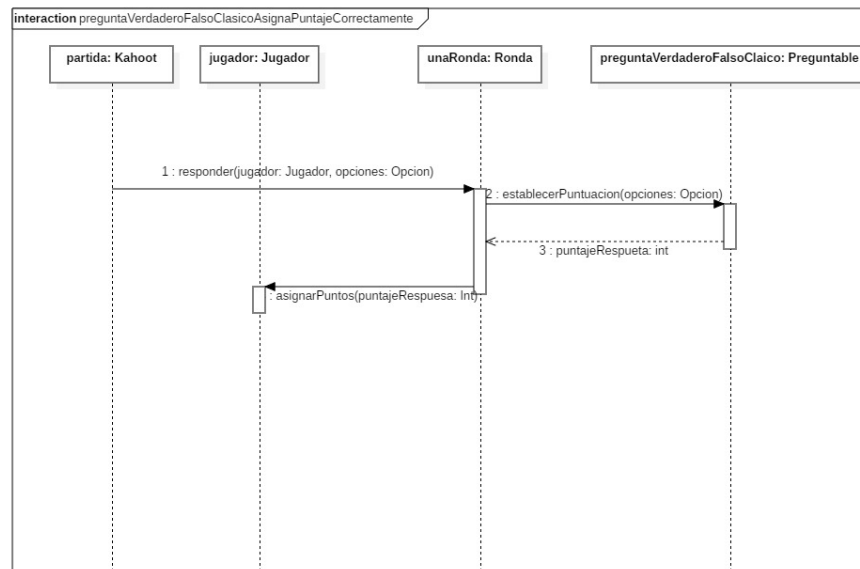


Figura 5: Diagrama al Responder VerdaderoFalsoClasico.

4. Diagrama de Paquetes

5. Diagramas de Estado

6. Excepciones

ParametrosInvalidosExcepcion Excepcion que se lanza cuando la cantidad de opciones no se corresponde con el tipo de pregunta o si la lista de opciones no tiene una cantidad valida de opciones correctas.

RondaSinPreguntaExcepcion Esta excepcion se lanza al querer responder, cuando no hay una pregunta establecida en la ronda.

TipoPreguntaNoImplementadaException Esta excepcion se lanza al querer crear un Preguntable de un tipo no implementado.