

# 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

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

## 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 y utilizando la metodología Desarrollo Basado en Pruebas (Test Driven Development) e integración continua.

## 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/](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](https://www.overleaf.com/learn/latex/Main_Page)