

Trabajo Práctico 2 — JAVA

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

$ ule{ll} 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

${\bf \acute{I}ndice}$

1.	Introducción	2
2.	Supuestos 2.1. Supuestos de Preguntas	2 2
3.	Diagramas de clase	3
4.	Diagramas de secuencia 4.1. test01	3 3 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 reune la documentacion del segundo trabajo practico 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 metodologia Desarrollo Basado en Pruebas (Test Driven Development) e integración continua.

2. Supuestos

Los siguientes supuestos se tomarán como constantes que siempre se cumpliran en el trabajo practico.

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

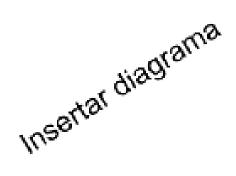


Figura 1: Diagrama de Secuencia 1.

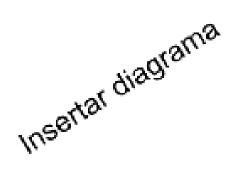


Figura 2: Diagrama de Secuencia 2.

4.2. test04

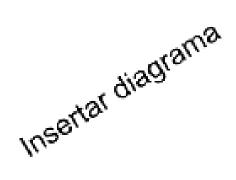


Figura 3: Diagrama de Secuencia del test04.

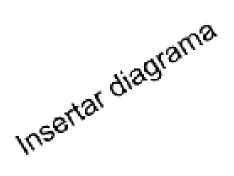


Figura 4: Diagrama de Secuencia.

Insertar diagrama

Figura 5: Diagrama de Clases 1.

Descripcion del diagrama de Clase 1

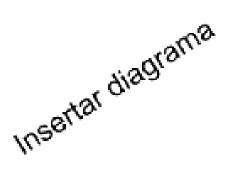


Figura 6: Diagrama de Clases 2.

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 Exception2:

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.phpid=98901&pageid=2105&startlastseen=no
- Documentacion para la herramienta LaTex: https://www.overleaf.com/learn/latex/Main_Page