

Trabajo Práctico 2 — AlgoEmpires

[7507/9502] Algoritmos y Programación III
Curso 1
Segundo cuatrimestre de 2018

Alumno1:	BREA, Emanuel
Número de padrón:	99327
Email:	ema_brea@hotmail.com
Alumno2:	FERRES, Julian
Número de padrón:	101483
Email:	julianferres@gmail.com
Alumno3:	
Número de padrón:	
Email:	
Alumno4:	
Número de padrón:	
Email:	

Contents

1	Introducción	2
1.1	Objetivo	2
1.2	Consigna General	2
1.3	Especificación de la aplicación a desarrollar	2
2	Supuestos	2
3	Modelo de dominio	2
4	Diagramas de clase	2
5	Detalles de implementación	2

1 Introducción

1.1 Objetivo

Desarrollar una aplicación de manera grupal aplicando todos los conceptos vistos en el curso, utilizando un lenguaje de tipado estático (Java) con un diseño del modelo orientado a objetos y trabajando con las técnicas de TDD e Integración Continua.

1.2 Consigna General

Desarrollar la aplicación completa, incluyendo el modelo de clases e interfaz gráfica. La aplicación deberá ser acompañada por pruebas unitarias e integrales y documentación de diseño.

1.3 Especificación de la aplicación a desarrollar

La aplicación consiste en un juego por turnos basado en el clásico juego Age of Empires II.

2 Supuestos

3 Modelo de dominio

4 Diagramas de clase

5 Detalles de implementación