

## Trabajo Práctico 2 — AlgoCraft

[7507/9502] Algoritmos y Programación III  
Curso: Turno noche  
Primer cuatrimestre de 2019

Alumno:	Hugo Larrea	Santiago Couce	Giuliana Altamirano
Nº de padron:	102140	100318	100012
Email:	hlarrea@fi.uba.ar	santicouce@outlook.com	giuliana.e.altamirano@gmail.com

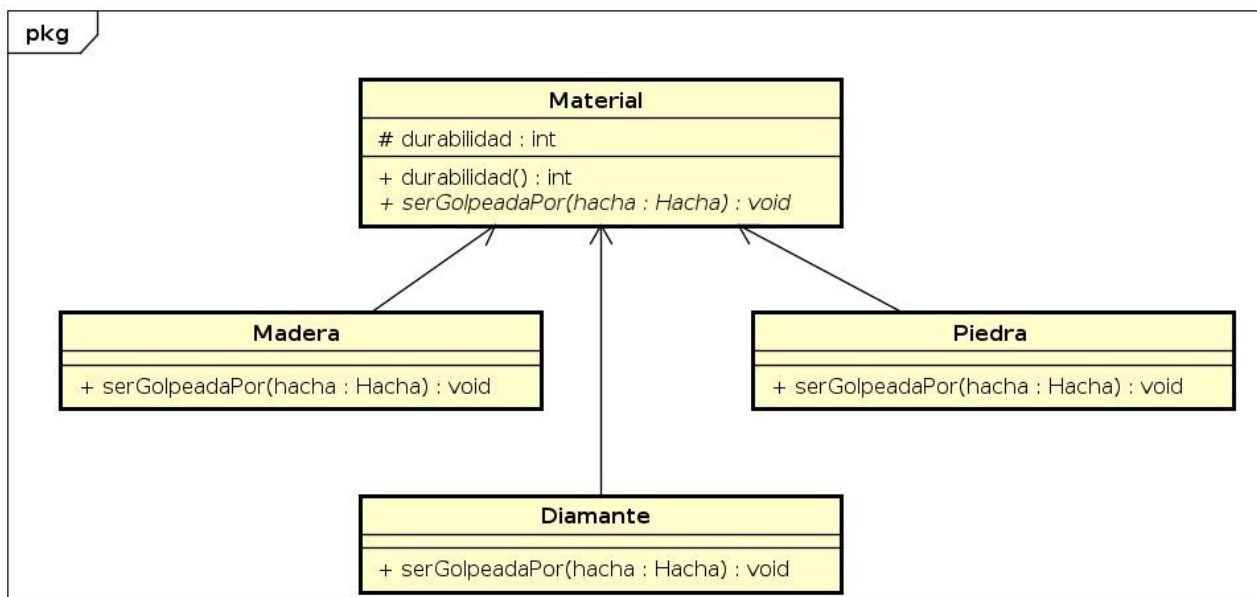
## 1.Introducción

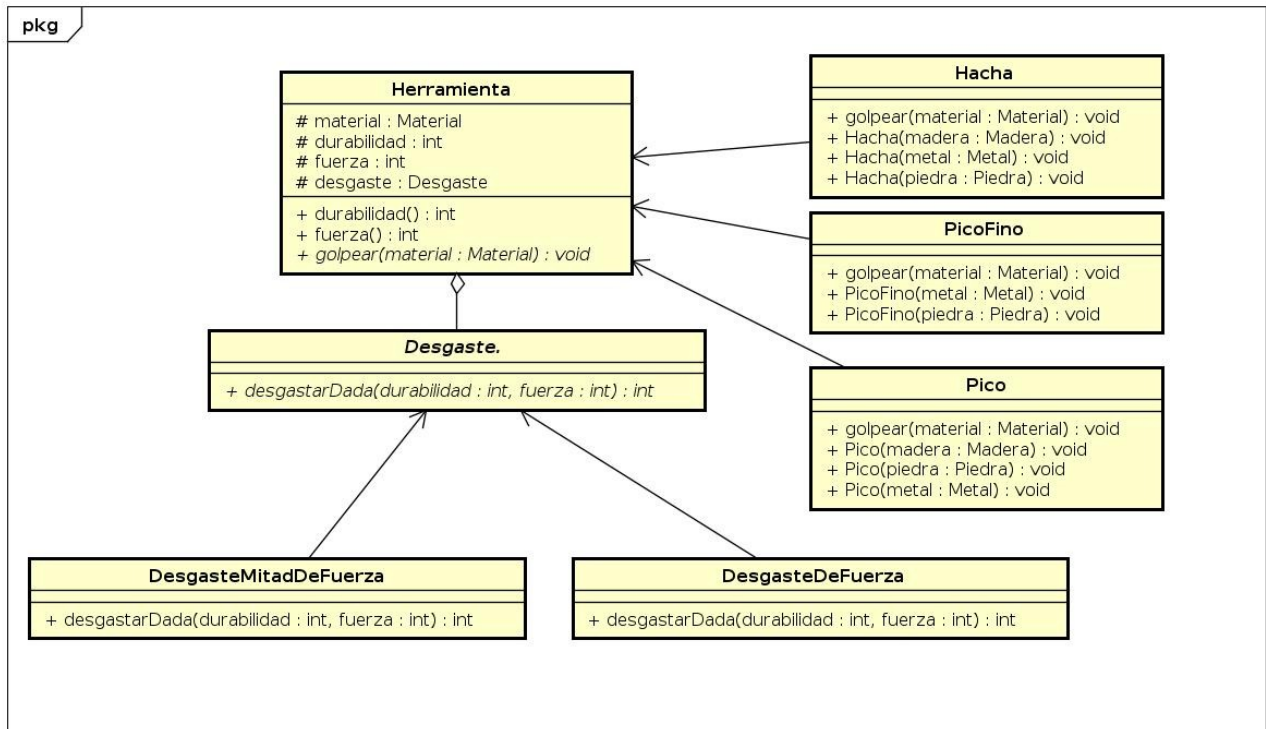
El presente informe reúne la documentación de la solución del segundo trabajo práctico de la materia Algoritmos y Programación III que consiste en desarrollar una aplicación que modele una versión muy simplificada (y en 2D) del famoso juego Minecraft. El juego es de un solo jugador, y debe permitir al usuario explorar el mapa, conseguir materiales y crear herramientas a partir de ellos.

## 2.Supuestos

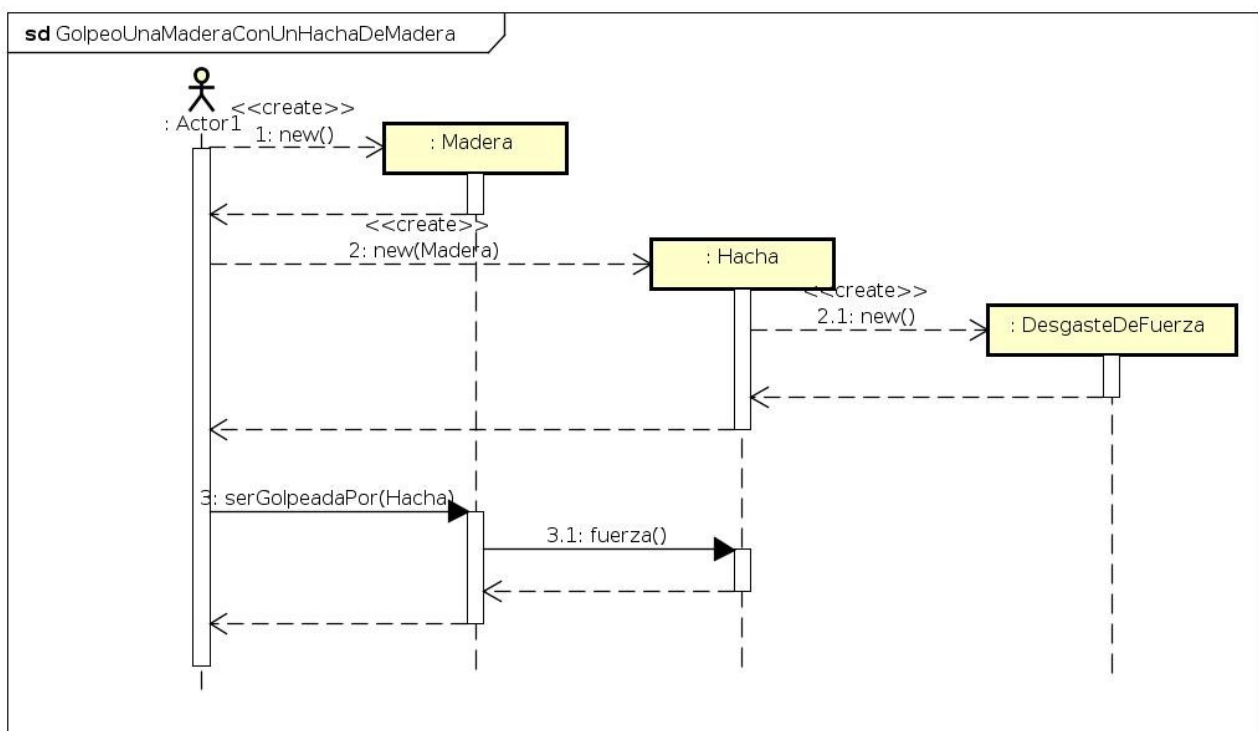
- Cuando un material se intenta conseguir con una herramienta que no es la indicada, se reduce la durabilidad de dicha herramienta y no la del material.

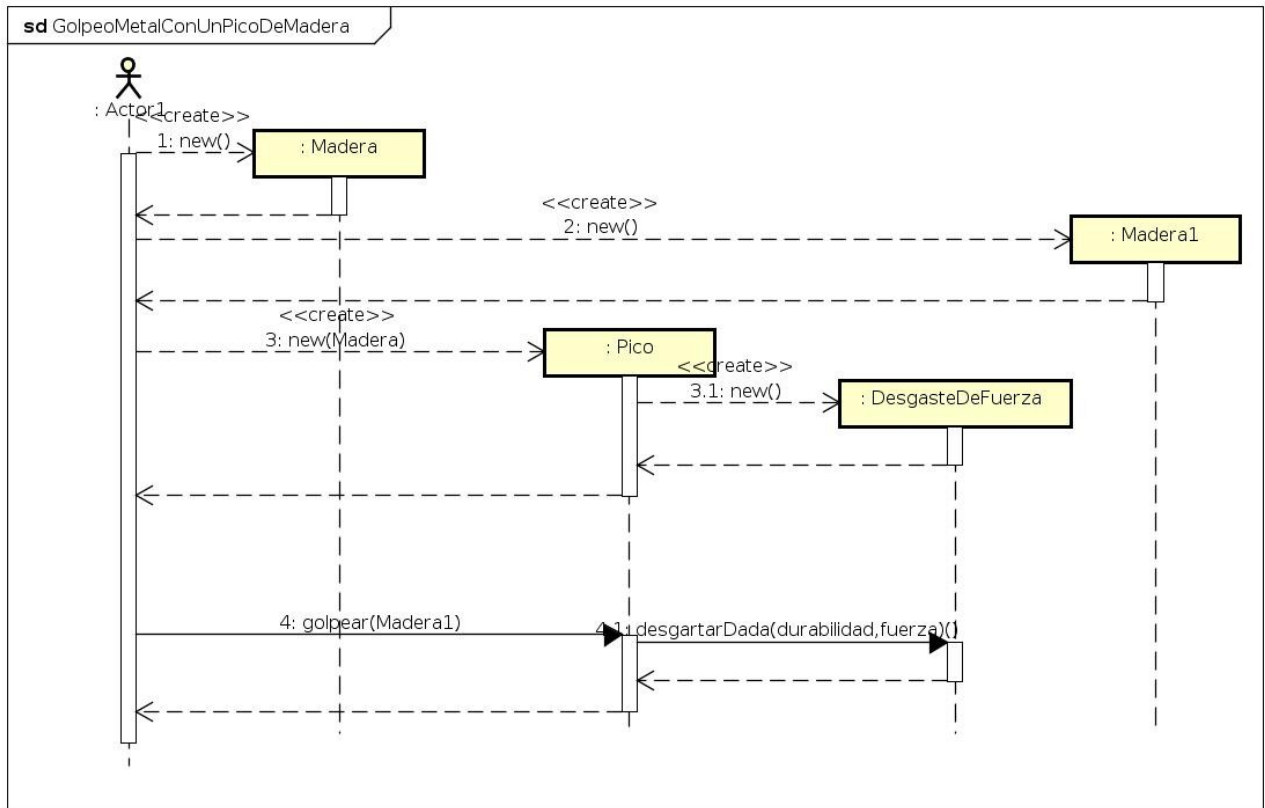
## 3.Diagramas de clases





## 4. Diagramas de secuencia





## 5.Diagrama de paquetes

## 6.Diagramas de estado

## 7.Detalles de implementación

Para trabajar con la durabilidad y la fuerza de las herramientas en primer lugar creamos la clase Durabilidad con durabilidad y fuerza como atributos. Luego nos dimos cuenta que tener a fuerza en la clase durabilidad nos traería problemas.

¿Tomar durabilidad como int, float?(Pico de piedra da periodicos o negativo.)

## 8.Excepciones