

Proyecto Programación II

Tema 2: Pizarra/Editor de diagrama UML

Grupo nro 11:

- José Alarcón R.
- Ingrid Trviño S.

Enunciado:

- Se debe crear una pizarra múltiple que permita dibujar trazos, rectángulos, entidades y conectores UML mediante arrastre del mouse. La pizarra debe contar con modos de edición, como borrar y crear las diferentes formas de UML. Para eliminar, se busca el elemento que contenga los píxeles encerrados por un rectángulo fantasma que se crea entre el clic del mouse y la liberación del mismo.
- La pizarra múltiple (con un sistema de pestañas o un menú) consiste en tener una de ellas en el panel central en un momento dado, pudiendo cambiar de una a otra sin perder los cambios realizados. Se debe poder guardar la pizarra múltiple en un archivo y cargarla posteriormente. Además, se debe permitir borrar la pizarra completa. La pizarra múltiple se debe guardar automáticamente en el archivo al cambiar de una pizarra a otra. Por último, se debe poder elegir el color de las líneas y entidades mediante botones en la interfaz gráfica (GUI).

Diagrama de Casos de Uso.

