



Diseño conceptual
Juan Pablo Ospino Solano
Versión 1.0

Diseño conceptual

Se realizará un programa que solicite al usuario el path donde están ubicados todos las carpetas y archivos que componen el software. Con esta información se recorrerá cada uno de las carpetas y subcarpetas y en ellas se buscarán todos los archivos cuya extensión sea JAVA. Identificados cada uno de los archivos se procederá a ejecutar el conteo de código; se hará por cada archivo separado relacionando la clase, el número de componentes que lo conforman (constructores, métodos, funciones) y la cantidad de líneas de código que hacen parte de ellas.

Se implementa, como el en programa 1, el patrón modelo-vista-controlador como estructura del mismo. Se realiza el siguiente diseño conceptual de las clases que lo conforman.

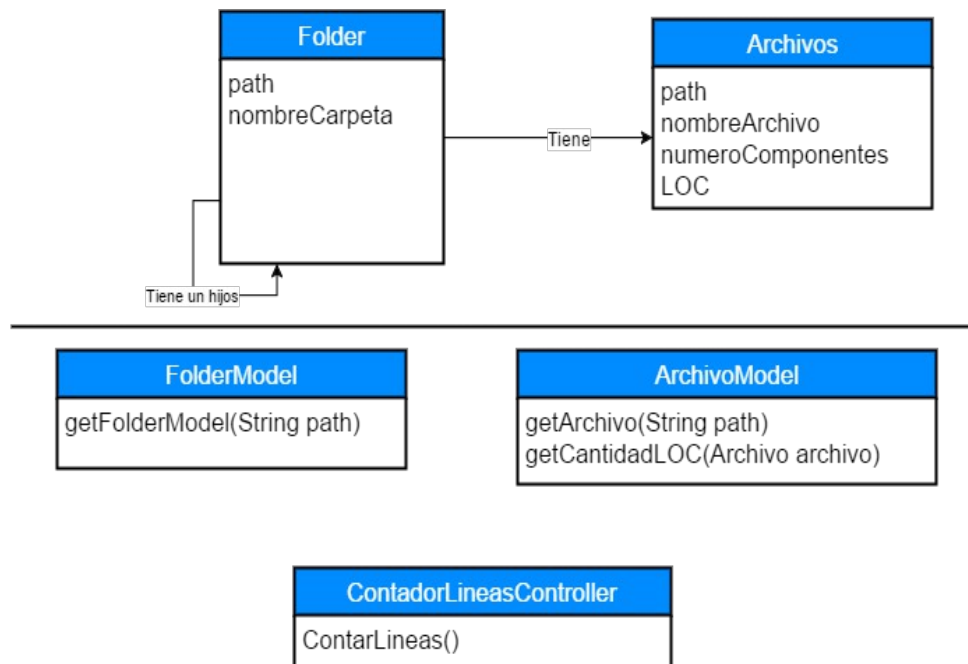


Figura 1. Modelo conceptual

En la parte superior del modelo conceptual se detallan clases contenedoras que serán comunes entre todos los paquetes del software. En la parte inferior se encuentran las clases correspondientes al Controllador y modelos de datos; el primero contendrá metodo que se encarga de llamar al modelo y el último se encargará de retornar la iformación de los archivos incluyendo el conteo de las líneas de código.