# SISTEMA D´HONDT VER 0.9

# OLMAN ROJAS E.

# MANUAL TECNICO.

## CLASES

El programa debido a que es algo pequeño, está estructurado en dos clases, una VISTA y un PROYECTO1.

La clase Vista contiene todos los componentes para formatear la información y desplegarla en pantalla, mientras la clase Proyecto1 es el principal y funciona como Controlador, recibiendo la información de vista procesa la información y la devuelve mediante diferentes métodos según lo solicitado hacia la clase VISTA.

## PROCESAMIENTO DE DATOS

El procesamiento de datos se realiza en la memoria, la forma de almacenamiento es temporal, los datos se capturan en una primera matriz temporal de una dimensión de 2 columnas por n elementos. Estas dos columnas corresponden al nombre del Partido y la Cantidad de votos:

# COMPUTO DE DATOS

Cuando el usuario presiona el botón de computar, este toma la matriz principal y la rediseña utilizando otra matriz temporal para añadir las columnas adicionales que corresponden a las iteraciones adicionales.

Las iteraciones adicionales están basadas en la variable escogida por el usuario en el JSpinner.

Donde N = a la cantidad de partidos insertados.

Para el cálculo de las iteraciones, se utilizan varios ciclos que subdividen la cantidad de votos totales de un partido en específico y la división es hecha por el número de iteración.

Por ejemplo en una tercera interacción del partido A con votos de 30,000, el resultado de esa columna es de 30,000/3 dando como resultado 10,000. Y esto ocurre a lo largo de todas las iteraciones con todos los partidos.

# LOGICA Y CONTEO.

Si hay que escoger 7 escaños, el sistema recorrerá una copia de la matriz 7 veces, la primera lo hará asignando una variable llamada MAX con valor en 0, preguntará si el valor actual es menor al valor que se encuentra en la matriz, si es menor, entonces tomará ese nuevo valor.

Otra variable tomará los valores de esa coordenada en específico para determinar donde fue que encontró ese número, y asi a lo largo de la matriz para encontrar el número mayor, cuando termina de recorrer la primera iteración, tomará este número como referencia,. En la matriz se le asignará un cero, (Para no Volver a Contabilizarlo) y un contador tipo array le asignará un punto al partido que corresponda según la fila de la matriz.

Un método asignado drawTable() será el encargado de repintar la tabla en el formulario basándose en la nueva matriz generada.

Para mayor información técnica, sírvase en leer la documentación Javadoc incluida en el CD así como el código de fuente debidamente documentado.