

INGENIERIA DE SOFTWARE 1

TAREA 4 (ESPECIFICACIÓN DEL METODO)

PROFESORA:

SANDRA VICTORIA HURTADO GIL

ESTUDIANTE

JUAN ESTEBAN OSORIO CASTAÑO

UNIVERSIDAD DE CALDAS

Contexto	ControlVuelo:controlVuelo(String inicio, String fin):Void
Descripción	Permite realizar el proceso de crear un vuelo buscando en los existentes, validando si existe o no uno que supla la necesidad origen destino que se le ingrese
Precondiciones	-Los campos origen y destino deben ser diferentes de null -los campos deben existir dentro de los posibles viajes
Poscondiciones	si se cumplen las condiciones: -se crea un objeto vuelo con las condiciones necesarias -se manda al main este objeto para ser impreso ( se especifica que con las sumas de sus escalas pertinentes con precio y con duración, ambos totales) Si no se cumplen las condiciones: -no devuelve ningún vuelo y avisa por consola qué el vuelo no es valido
Excepciones	IOException (puede no encontrar el archivo)
Proceso detallado	-se lee el Json accediendo a el control LeerJson, esto devuelve una lista de JSONObject. -se verifica si existen vuelos con origen y o destino que se obtiene inicialmente con el método validarVuelo mandándole origen destino y la lista de JSONObject, esta verificación retorna otra lista con todos los posibles vuelos para la solución del problema. -a continuación de crea un JSONObject el cual servirá como pivote para saber que vuelo cumple las características necesarias, gracias a el método procesar vuelo. -luego se crea el objeto de tipo vuelo y se manda a el main para que lo imprima.
Alcances	-Solo se puede ingresar un árbol o grafo sin ciclos debido a que al hacer el recorrido se queda en el ciclo y nunca imprime nada. -Se debe ingresar un valor existente al programa por que si no crea un bucle y no muestra nada. -se trabajó como grafos y recursividad.