

## **TAREA 2: Simulación teórica, gráfica y visual del desarrollo de una pandemia.**

Joaquín Aguilera

Felipe Bustos

Nicolás Capetillo

Robert Parra

El objetivo de esta tarea es adaptar y extender lo que se realizó en la tarea 1, pero ahora ejecutando JavaFX para obtener los gráficos y movimientos de los individuos y poder visualizarlos en un computador.

A medida que se realizaron las etapas correspondientes, aparecen problemáticas que tomaron significativo tiempo para darle solución.

Una de las dificultades que se presentaron en el desarrollo de la tarea, fue crear una segunda ventana dentro de la interfaz. Esto hace referencia a que al presionar el botón dentro de la interfaz principal y que aparezca una segunda aparte de la primera fue un problema al escribir el código. La solución que se aplicó fue volver a leer la tarea y percatarse que no se debía crear una ventana dentro de la primera, si no que, al presionar el botón, se creará una ventana completamente nueva.

La segunda dificultad presentada fue la de cambiar los atributos del simulador cuando se ajustaban los parámetros con el menú “Settings”,

La tercera dificultad presentada corresponde a que no se lograba que el gráfico se actualizará con el tiempo de simulación,

ELO-329

# Diagrama UML

## Descripción UML:

## Imágenes del funcionamiento