

# Informe

## Introducción

En este informe, se presenta el diseño de un sistema utilizando un diagrama UML de objetos. Se describen las clases, atributos, relaciones y decisiones tomadas durante el proceso de diseño.

## Análisis del Problema

El problema consiste en desarrollar un juego de mesa similar al monopoly en Java, utilizando la POO y principios y patrones previamente aprendidos.

## Diseño del Diagrama UML de Objetos

Se ha diseñado el siguiente diagrama UML de objetos para representar el juego

*\*Ver archivo de UML\**

## Decisiones Tomadas

Durante el proceso de diseño, se tomaron las siguientes decisiones:

- Clases Principales: Se identificaron las clases principales del sistema, como Jugador, Casillero, Juego, Tablero, entre otras.
- Se decidió usar javaFx para la interfaz gráfica, ya que algunos de los integrantes del grupo ya la habían usado anteriormente y es más fácil para visualizar y comprender el juego.

## Hipótesis

Durante la realización de este trabajo práctico, se formularon las siguientes hipótesis:

- Para ganar todos los jugadores menos uno tienen que estar en bancarrota o que un jugador tenga un hotel en cada una de sus construcciones.

## **Conclusiones**

El diseño del diagrama UML de objetos proporciona una representación clara y concisa de los objetos y cómo interactúan entre ellos. Con este diseño se hizo mucho más fácil ver que clases se necesitaban trabajar y que clases se necesitaban implementar.