

## **Minutas del Proyecto**

### **Gui:**

- El tamaño de la interfaz es fijo, no es posible agrandarse ni achicarse.
- El mapeo se muestra de la forma  $\langle e, \langle a, p \rangle \rangle$ , siendo (e) el rotulo del elemento, y  $\langle a, p \rangle$  una lista con la altura (a) y la profundidad (p) del nodo cuyo rotulo es (e).
- No es posible agregar valores que no sean enteros a la interfaz ya que los evaluamos cuando son ingresados y se muestra un cuadro de dialogo. Previniendo así cualquier tipo de error que pueda surgir con un valor incorrecto.
- Si se quiere crear un nuevo árbol y ya hay uno creado, el mismo se borrara y se iniciara un árbol vacío.
- No se pudo evitar que al mostrar el árbol en los diferentes recorridos se muestre un “-“al principio de cada uno.

### **Carteles:**

- La clase carteles posee un constructor vacío, ya que no tiene atributos que inicializar.

### **Lógica:**

- En el método ancestro considera que un nodo es ancestro de sí mismo, por lo cual cuando se recibe el mismo nodo dos veces retorna el mismo nodo o si se recibe un nodo que es ancestro del otro se retorna el ancestro común de los dos.
- En el método Porniveles se recibe un árbol como parámetro, ya que este método esta usado por CrearEspejoMultiplicativo y necesita mandarle un árbol, para el caso de mostrarPorniveles, se le manda el árbol al que el método ya tiene acceso. Lo mismo pasa con el método profundidad.