

Informe de proyecto del grupo n°26

Integrantes:

María José Castillo Acuña

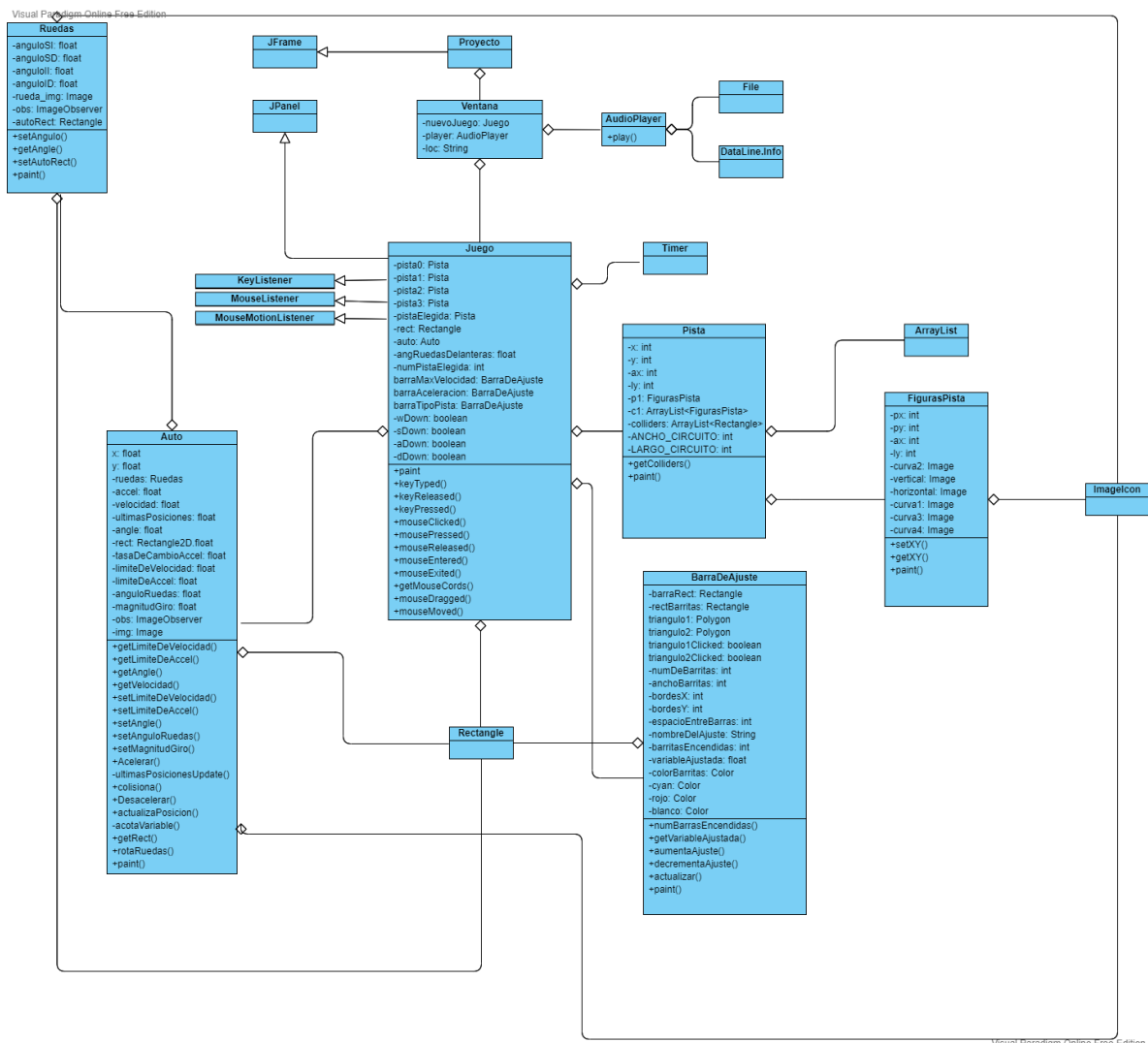
Renate Antonia Iturra López

Bastián Alexander Becerra Parada

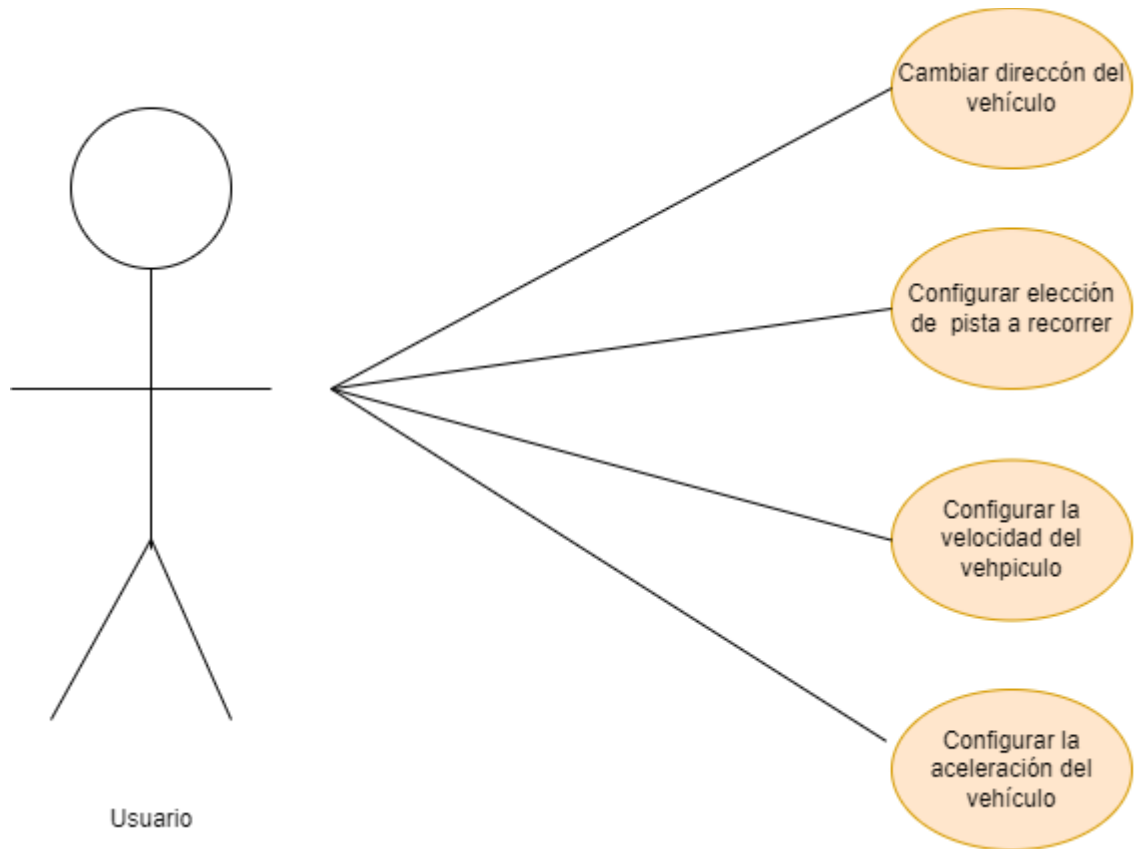
Enunciado general del problema:

El panel principal debe contener una ruta cerrada, con curvas y soleras creadas (representadas por Polygon). Las ruedas delanteras deben ser visibles y deben reflejar la dirección si dobla. El usuario deberá controlar la dirección de las ruedas con las flechas del teclado. El móvil debe moverse siguiendo la dirección de las ruedas delanteras de manera similar a uno real. Las ruedas no tienen que girar sólo mostrar en la vista aérea su dirección. El control de velocidad se debe realizar mediante controles GUI. La ruta debe ser configurable por controles GUI: ancho y alto la pista y ancho de la calzada. Debe tener dos modos: configuración y conducción.

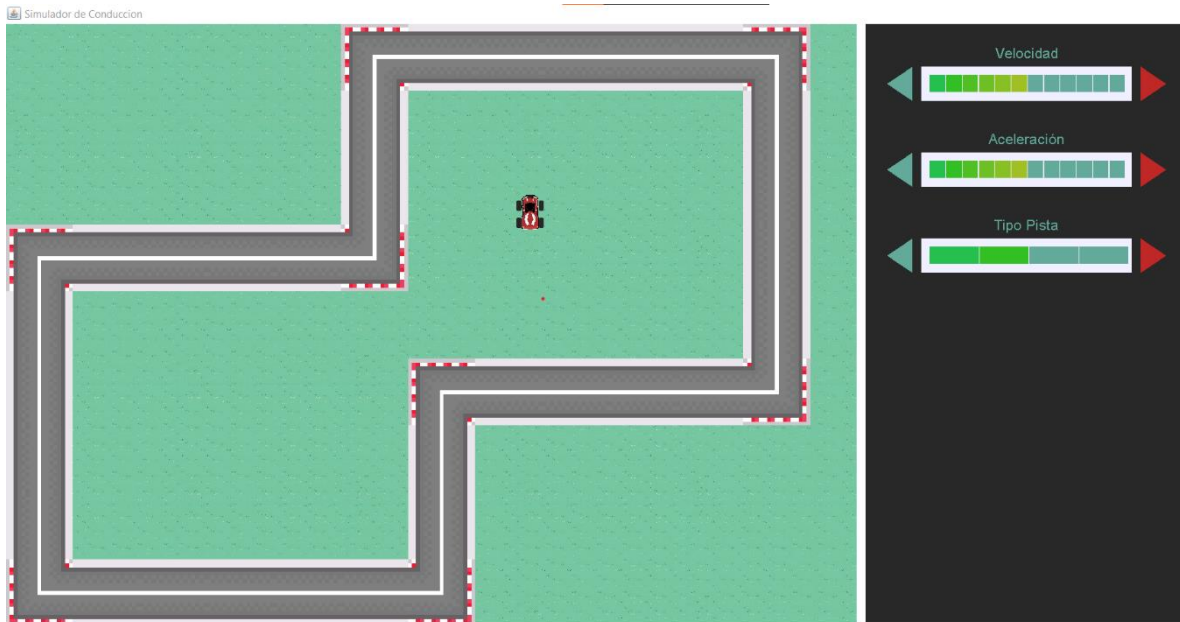
Diagrama de clases UML



Los Casos de Uso (Use Case Diagram) con las principales funciones de su aplicación:



La interfaz:



Patrones utilizados:

- Facade: Debido a la complejidad que implicaría implementar audio en java sin este patrón.

Decisiones relevantes:

- Al principio se tenía pensado tener un menú principal, pero al ver que realmente no tenía utilidad se terminó por descartar.
- Si bien el auto tiene su propia clase, una buena parte de sus funciones se llevan a cabo dentro de "Juego.java"
- En lugar de solo tener una pista, se decidió agregar más para mayor variedad.

Problemas encontrados:

- Al trabajar en cosas complicadas, es muy fácil obtener un código enredado que eventualmente se volverá más y más molesto. Es necesario mejorar en ese aspecto.