

Programación Orientada a Objetos

**“Tarea 2: Simulación Gráfica de Bolas, Puntos fijos, y Resortes como
Objetos de Software ”**

Tarea 1	
	Camilo Barra
	Roberto Cifuentes
	Oscar Tapia
Fecha	28/05/2014

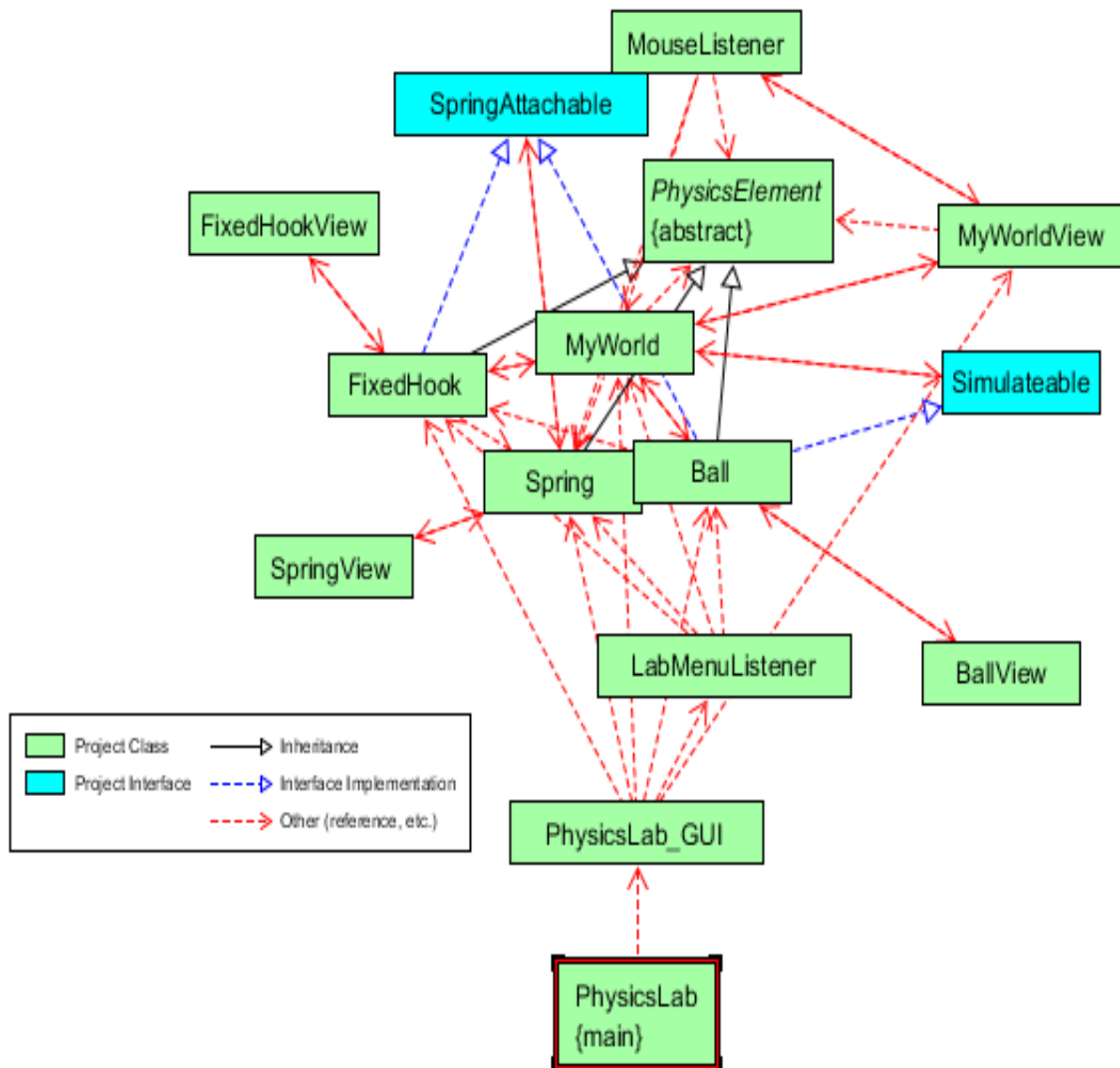
Revisado por	Nota

INTRODUCCION

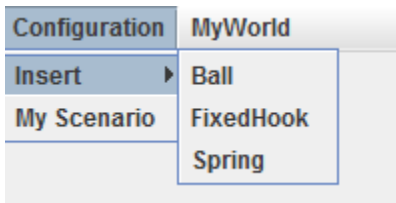
Uno de los aspectos importantes de todo programa es la interacción con el usuario, es mediante el desarrollo de una GUI se presenta el modelo físico de la interacción de resortes con bolas y puntos fijos vista en la tarea anterior.

Para realizar el diseño entre modelo físico y vista se proporcionaron clases que buscaban representar a cada objeto, pero ahora de forma visual. Existiendo una dualidad ya que eventos ocurridos en el panel pueden provocar efectos en los estados de los elementos físicos.

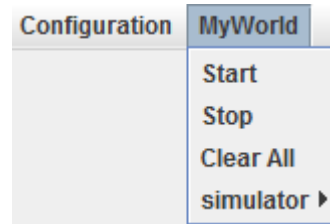
Diagramas de clases



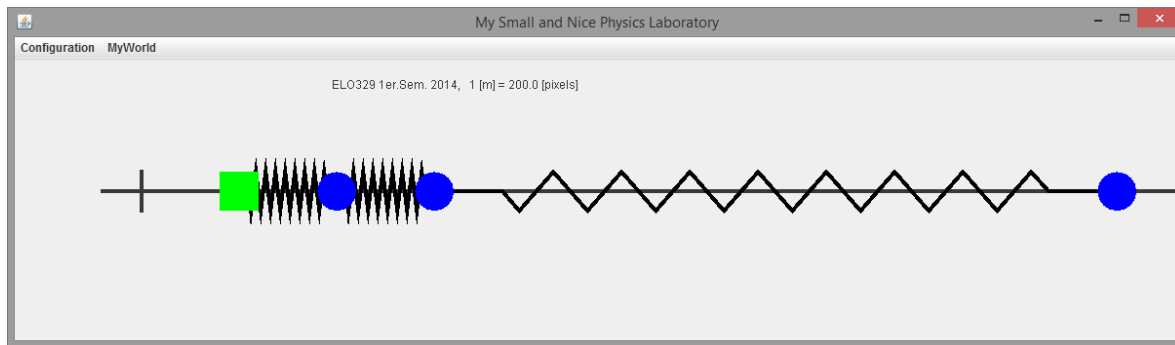
Resultados obtenidos



JMenuBar Configuration



JMenuBar MyWorld



Jframe con menu y simulación del modelo

CONCLUSION

Es primordial para todo programa esconder las dificultades de programación y proporcionar herramientas nativas para el usuario, de este modo diseñando correctamente la interacción entre el programa y la interfaz gráfica se consigue este objetivo.

Al proporcionar una ventana con un panel las acciones que realiza el usuario pueden provocar que se activen eventos, estos a su vez pueden realizar cambios en el programa, cambiando aspectos físicos del modelo como también generar una nueva visualización.

Para mejorar el entendimiento de otro programador en la lectura de código es necesario comentar el código usando documentación de Javadoc, ya que proporciona una gran ayuda en el entendimiento de que deben realizar los métodos, que parámetros necesita y que debe retornar, usando sencillos comandos por consola se genera una completa documentación junto con la proporcionada por Java.