

Trabajo Práctico 2 - Java

[7507/9502] Algoritmos y Programación III
Curso X
Primer cuatrimestre de 2018

Alumnos:	BIAUS, Ivo
	GARCIA, Ailen
	LOPEZ HIDALGO, Tomas
	TROTTA, Laura

Índice

1. Introducción	2
2. Supuestos	2
3. Modelo de dominio	2
4. Diagramas de clase	3
5. Detalles de implementación	3
6. Excepciones	4
7. Diagramas de secuencia	4

- 1. Introducción**
- 2. Supuestos**
- 3. Modelo de dominio**

Nos basamos en un modelo de juego estandar con un tablero que contiene casillas. En las casillas se ubican las piezas, que pueden abarcar una o mas casillas. Las piezas se dividen en Unidades y Edificios, las Unidades pueden ser Aldeano, Arquero, Espadachin y Arma de Asedio; y los edificios pueden ser Castillo, Plaza Central y Cuartel.

4. Diagramas de clase

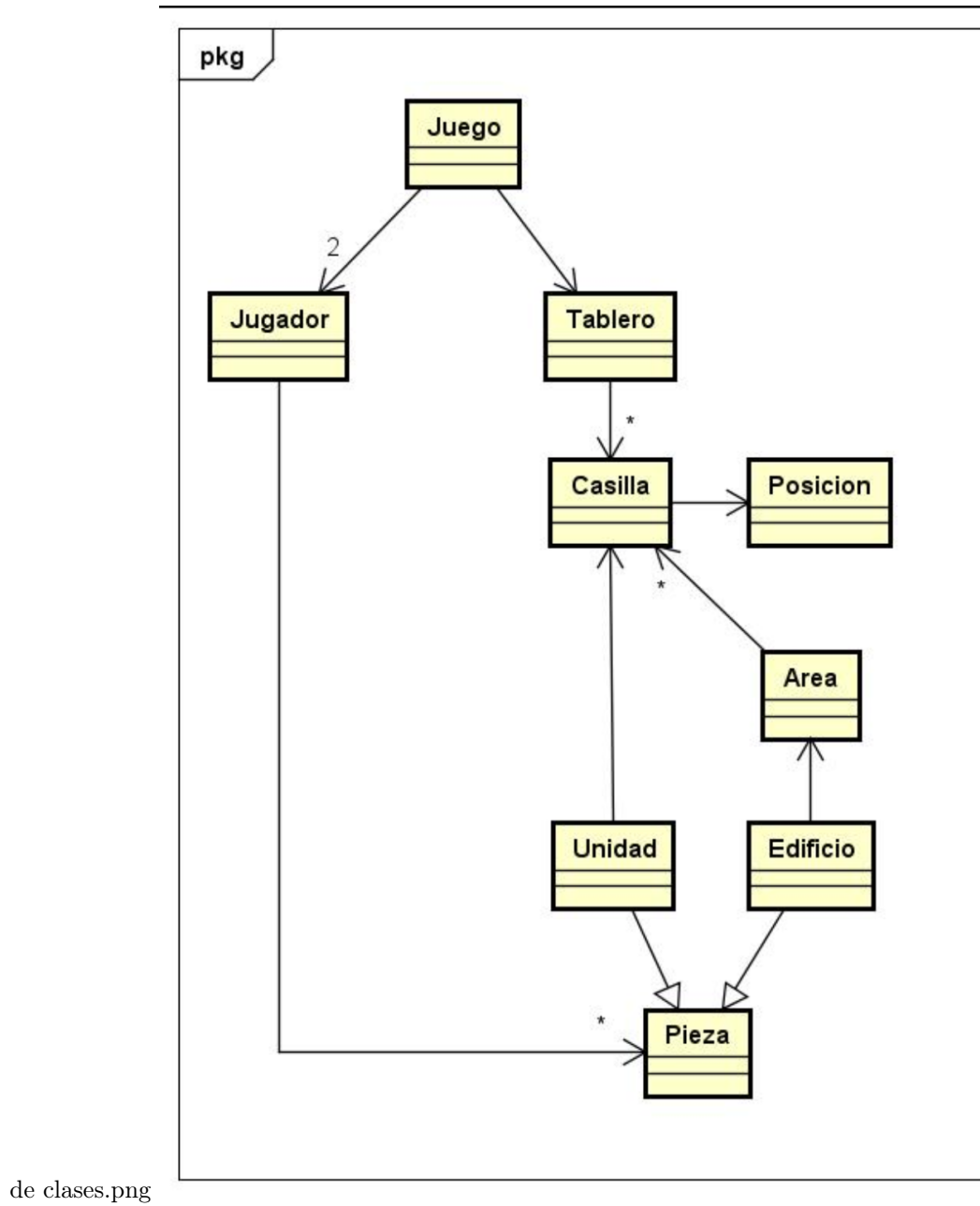


Figura 1: Diagrama del Algo Empires2.

5. Detalles de implementación

6. Excepciones

Exception Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Proin nec facilisis odio. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. In aliquam dapibus lacus at condimentum. Curabitur ornare scelerisque euismod. Duis a mi in nulla sodales sollicitudin vehicula sit amet sapien. Quisque vel eros ut libero consequat scelerisque. Nullam efficitur ante eu massa

7. Diagramas de secuencia

y Colocar Edificio (1).jpg

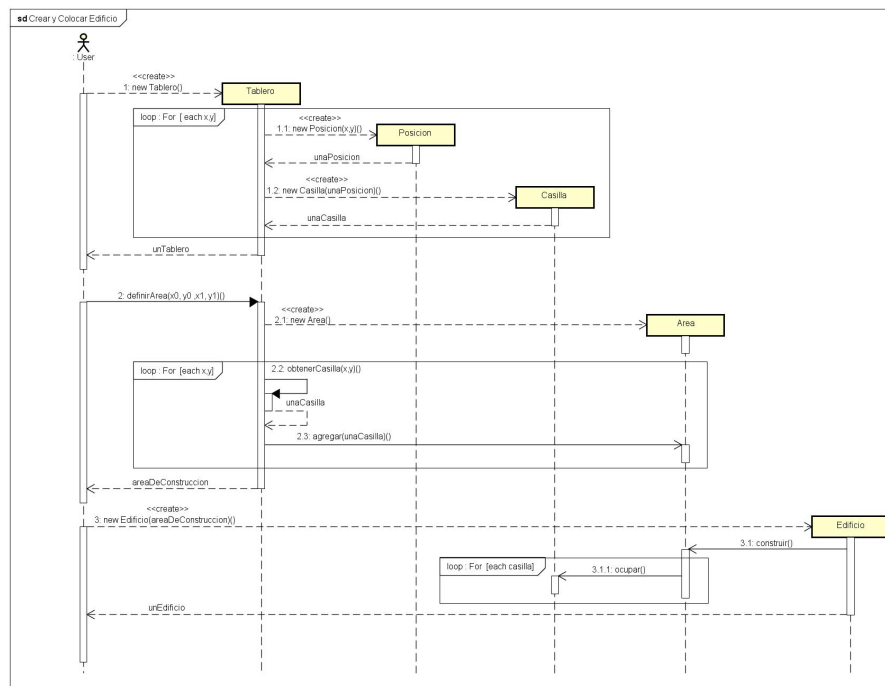


Figura 2: Diagrama Crear y Colocar Edificio".

y Colocar Unidad.jpg

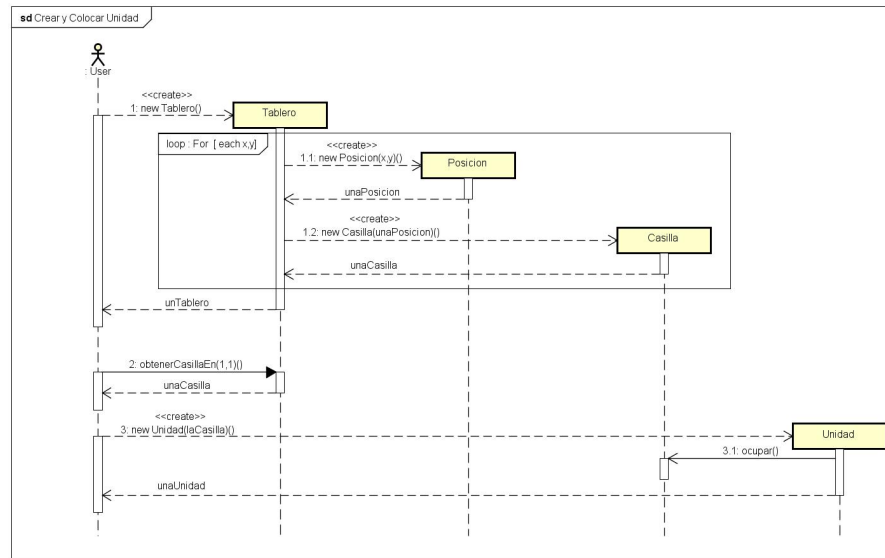


Figura 3: Diagrama "Crear y Colocar Unidad".