

Documentación Tarea N°2 ELO-329

1er. Semestre 2012

Este documento presenta una descripción general de la solución implementada, junto con indicar las principales dificultades que surgieron en el desarrollo de la tarea. Además se incluye el diagrama UML.

- Solución Implementada:

Para resolver la problemática de graficar las energías potenciales, cinéticas y mecánicas, se investigó en las soluciones de tareas anteriores, de donde se rescató el uso de la librería JfreeChart. Por lo que se creó una clase llamada Grafic.java y encargarse de graficar los datos que se le indiquen. Para calcular las energías, se realizó dicho calculo al momento de la actualización de estado de los elementos.

Paralelamente, se trabajó en la edición de atributos y eliminación de los elementos de MyWorld como el largo de las paredes, el cual es modificado, al arrastrar una de las esquina de cualquier pared (se produce un cambio de Cursor para indicar) con el botón izquierdo del mouse. También, la masa, radio y color de las bolas. Además se agregó otro escenario el cual consiste en la representación de una mesa de “Pool” imitando la primera jugada.

- Principales Dificultades:

1. Incorporar el código de los gráficos existente en la tarea anterior a nuestra tarea. Se solucionó analizando en detalle el código rescatado de la librería JfreeChart.
2. En la edición de los muros, se encontró un problema al momento de reducir su largo cercano a cero, lo que producía que el elemento desapareciera.

- Diagrama UML

