

Proyecto 2 de TAP 06-07
Desarrollo de un Editor de documento
Utilizando Patrones

El plazo: 30 de mayo de 2007 Lugar: Despacho D174, Anselm Turmeda

Objetivos:

- 1) Practicar la programación orientada a objetos re-utilizables
- 2) Práctica de programación utilizando patrones
- 2) Practicar trabajar en grupo, dividir una aplicación a módulos
- 3) Practicar estudios independientes

Tareas:

Crear un editor utilizando una jerarquía parecida al glifo (la realización de patrón composite) que

- Trata los textos e imágenes uniformemente
- Utiliza como mínimo otro patrón más que composite
- Incluye textos y gráficos utilizando Ezwin que tenga dos zonas: la zona de botones de operaciones y la zona de páginas.
- El usuario puede escribir, modificar textos y colocar imágenes, mezclar el texto e imágenes en una manera totalmente libre (no pongamos la imagen encima de texto)
- Cuando acaba una página, sale otra vacía sin límite de páginas.

La zona de botones: contenga botones para insertar, borrar textos e imágenes, cambiar mayúsculas y minúsculas de textos, mover las imágenes etc.

La zona de cada página:

- tenga dos columnas en la pantalla
- Las dos columna se dividen a filas
- Cada fila puede llenar letras cuando el usuario escribe o colocar bitmaps de cualquier tamaño
- Cuando las letras han llenado una columna, se continúan en la segunda columna, la segunda página, etc.

Las operaciones:

- Insertar: el usuario puede hacer clic en cualquier sitio en la hoja y escribe desde este punto
- Borrar: apretado del ratón va a borrar una letra a la vez, va borrando hasta que el usuario haga otra operación
- Cambiar mayúsculas y minúsculas: apretado del ratón encima de una letra va a cambiar su forma actual a otra. Sigue haciendo el cambio hasta que el usuario cambie a otra operación.
- Insertar y mover imagen(es): mover las donde quiera el usuario con la operación del ratón.
- Borrar imagen: apretando la imagen se borra, sigue borrando hasta no hay más imágenes o el usuario empieza otra operación.
- Más operaciones suben más puntos.

Los patrones recomendados más que composit: decorator, command, singleton, iterator...

Entregar:

CD del proyecto incluido el informe, demostrar y presentar en grupo. No hace falta imprimir en papel.

El informe:

10 hojas aproximadamente excluido el código fuente e incluye:

- La descripción del objetivo del programa
- Los patrones que se hayan utilizados y cómo se utilizan
- Un esquema de la jerarquía de las clases utilizando los símbolos de OMT
- Explica la herencia, las clases, las funciones más importantes
- Los módulos del programa, que hace cada módulo
- Los problemas más graves durante el proyecto
- El código fuente con comentarios y autores de cada función
 - Indicar qué parte correspondiente a qué patrón
 - Indicar qué partes son re-utilizables