

Evaluación práctica en laboratorio
Programación Avanzada Orientada a Objetos
2014-2

Codificar las clases de la Vista, el Modelo y el Controlador y aplicación de persistencia para el siguiente requerimiento:

Se tiene una clase Juego que tiene como único atributo una matriz de números de 3 filas por 3 columnas, que va a almacenar valores entre 0 y 9

Juego matriz1 = new Juego ();	Crea un objeto nuevo. Los valores de la matriz se inicializan en -1
matriz1.generarNumeros ();	Genera valores entre 0 y 9 para la matriz de 3x3
int total = matriz1.calcularTotal();	Devuelve la sumatoria de todos sus números.

Crear la clase Vista para que muestre los datos de la matriz en un formulario (aplicar MVC). Este debe tener los siguientes botones:

- Crear un nuevo juego.
- Generar números.
- Mostrar total.
- Guardar los datos del juego en un archivo.
- Guardar los datos del juego en un registro de una tabla.
- Recuperar los datos del juego desde el archivo.
- Recuperar los datos del juego desde la base.

Botones

Crear Generar

Guardar en archivo

Guardar en Base

Recuperar de archivo

Recuperar de base

Total ->

Tiene 1 hora para realizar la Vista, el Modelo y el Controlador, y la funcionalidad de los botones Crear, Generar y Total. Para esta parte no puede usar ayudas. En caso de no terminar dentro de este tiempo será penalizado con 5 puntos.

Para la segunda hora puede acceder a código de su proyecto.