

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
Parcial tercer tercio.
S17: 2022-2

Nombre: _____

Nota esperada: ____

daPOOBs

IMPORTANTE:

1) El desarrollo de los puntos del parcial debe quedar en el documento del parcial. (Sólo se revisará en el proyecto lo que relacionen en el documento).

2) Deben publicar la versión inicial y la versión final del proyecto.

I. REFACTORIZANDO: BDD-MDD XP

Seleccione un comportamiento del proyecto que requiera refactorización.

1. Explique su selección, detallando las ventajas y desventajas de la implementación actual.
2. Incluya en el documento todos los componentes BDD-MDD del comportamiento seleccionado: requisitos, diseño (estructural y de comportamiento), código (presentación y aplicación) y pruebas (unidad y aceptación).
[NOTA: Consultar contenido al final del documento]
3. ¿Cuál patrón podría aplicar para la refactorización? ¿por qué?
4. Refactorizar este comportamiento. Explique e incluya los componentes BDD-MDD que cambiaron.
[NOTA: Consultar contenido al final del documento]

II. EXTENDIENDO. Nuevo elemento

Extienda el proyecto para poder jugar con un nuevo tipo de *comodín*: **Infinity**. Este nuevo comodín proporciona las siguientes habilidades:

- Para las fichas *normales*:
 - Permite transformarla en un nuevo tipo de ficha. En caso de volver a elegir el tipo normal otorga un movimiento adicional al jugador.
- Para las fichas *reinas*:
 - Cuando una ficha reina captura este comodín puede transformarlo en otro comodín diferente.
- Para las fichas *ninja*:
 - Asigna una invulnerabilidad adicional.
- Para las fichas de tipo *zombie*, permite transformarse en ficha normal.

Nota:

- Este nuevo comodín debe aparecer con más frecuencia al jugador que va perdiendo la partida.
 - Este comodín debe ser empleado en el instante en que es capturado.
1. Incluya en el documento los componentes BDD-MDD: requisitos, diseño (estructural y de comportamiento), código (presentación y aplicación) y pruebas (unidad y aceptación).
[NOTA: Consultar contenido al final del documento]
 2. ¿Cuáles patrones usa en su implementación?

COMPONENTES BDD-MDD

Requisitos	Descripción del comportamiento
Diseño estructural	Zona(s) del diagrama de clase relevantes
Diseño de comportamiento	Diagrama(s) de secuencias relevantes
Código presentación	Código de los método(s) de la capa de presentación que atiende el comportamiento
Código aplicación	Código de los método(s) de la capa de aplicación que atiende el comportamiento
Pruebas de unidad	Código de las pruebas y evidencia de su ejecución
Prueba aceptación	Descripción y dos pantallas significativas