

```
base.$elem = $(el);
 base.options = $.extend({}, $.fn.owlCarousel.options, base.$elem.data(), options);
  base userOptions = options;
  base.loadContent();
loadContent : function(){
    var base = this;
    if (typeof base.options.beforeInit == "function")
        base options beforeInit.apply(this,[base.$elem]);
     if (typeof base.options.jsonPath == "string") {
          var url = base.options.jsonPath;
                       *function*) |
           getData(data) {
```



Tener en cuenta...

Ciclo 3 – Proyecto Inicial
 Sábado 01 de Octubre

Laboratorio 3
 Viernes 30 de Septiembre

Práctica XP

Coding

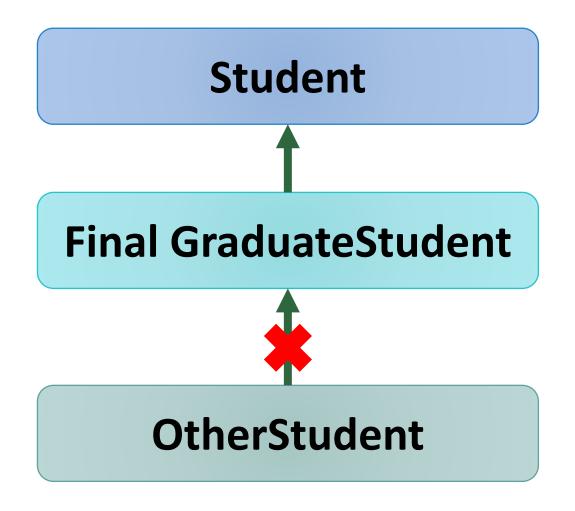
- The customer is <u>always available</u>.
- Code must be written to agreed <u>standards</u>.
- Code the <u>unit test first</u>.
- All production code is pair programmed.
- Only one pair <u>integrates code at a time</u>.
- Integrate often.
- Set up a dedicated integration computer.
- Use <u>collective ownership</u>.

Prácticas XP

- Exposición 5 minutos de:
- √ ¿Qué propone?
- ✓ ¿Para qué se utiliza?
- ✓ ¿Cómo la usarían en POOB?

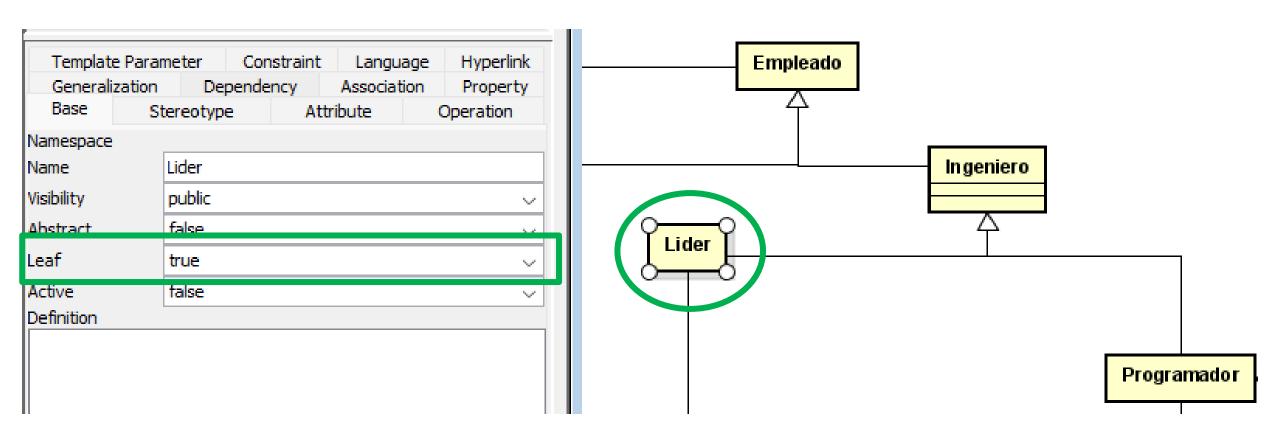
¿Voluntario 1? ¿Voluntario 2?

Clase final

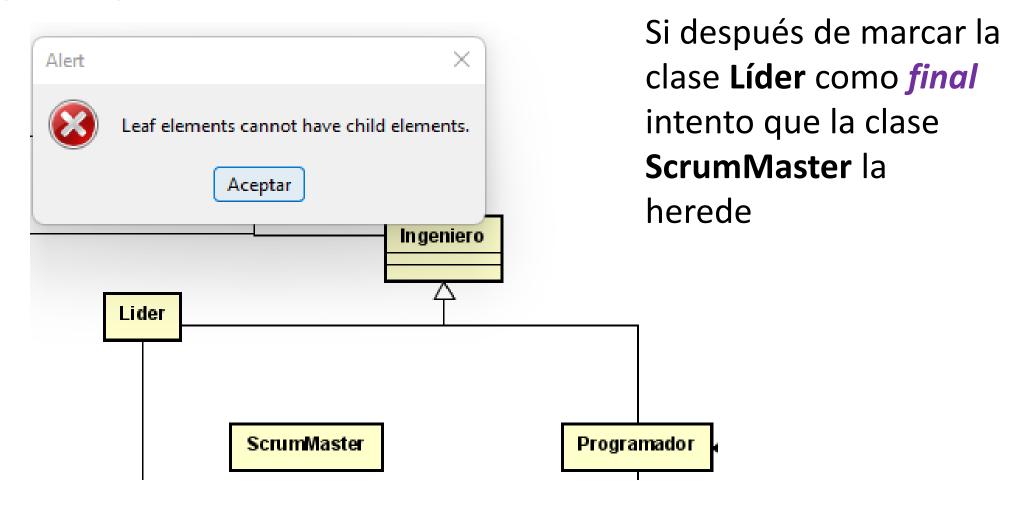


- Una clase final no puede ser heredada
- Una clase final -> Hoja de un árbol
- Máximo nivel de especialización

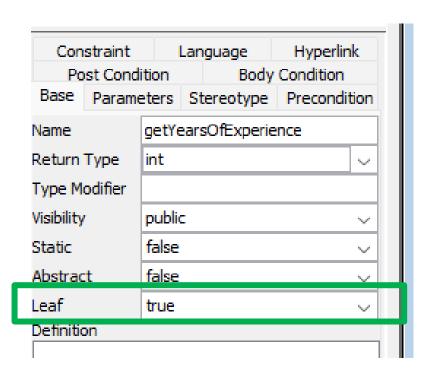
Clase final

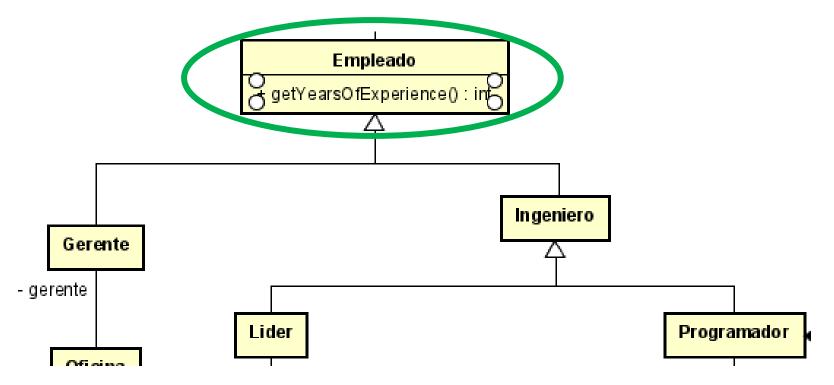


Clase final

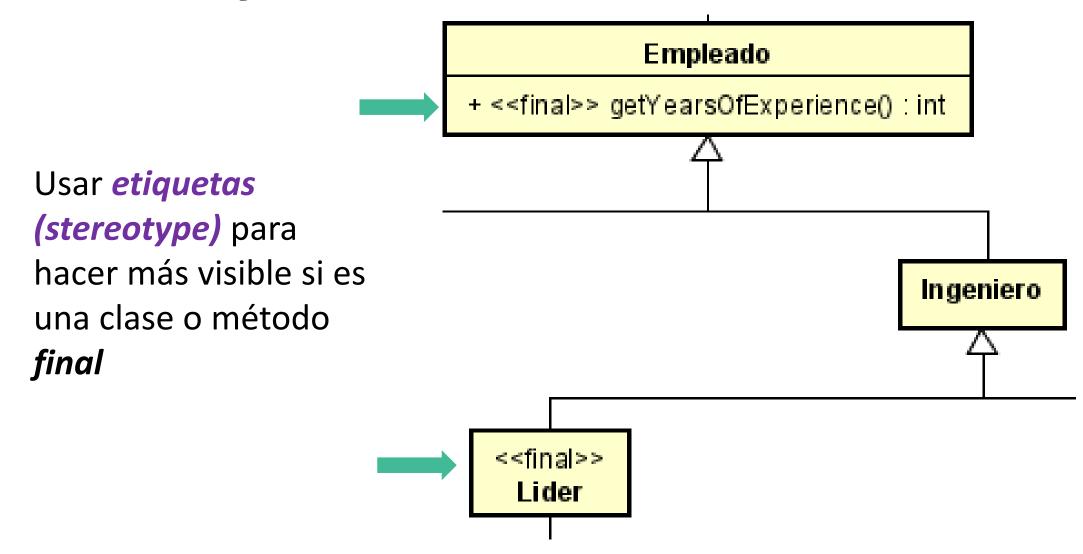


Método final





Método y clase final



Clase abstracta

Generaliza comportamientos y características, pero no tiene sentido instanciar objetos de ella

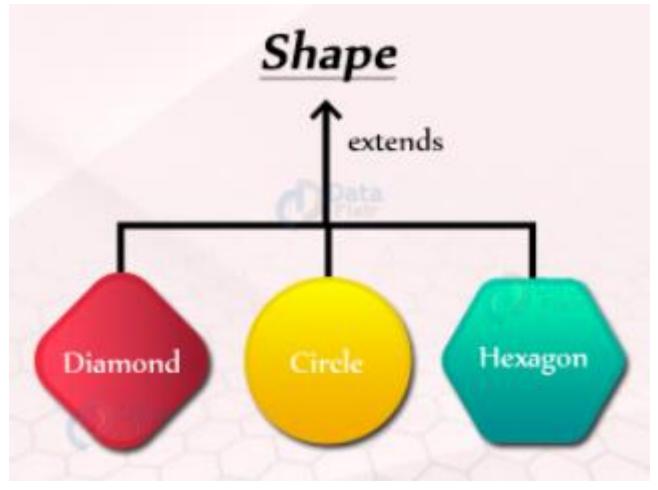


Imagen tomada de: https://data-flair.training/blogs/abstract-class-in-java/

Método abstracto

El comportamiento es generalizado, pero su implementación es específica de cada subclase

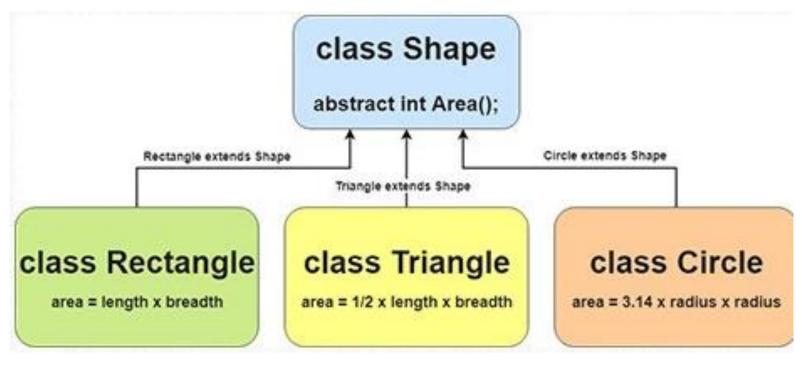


Imagen tomada de: https://simplesnippets.tech/abstract-class-abstract-methods-in-java/

Clase abstracta

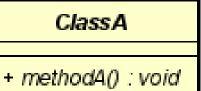
Clase= Métodos + atributos.

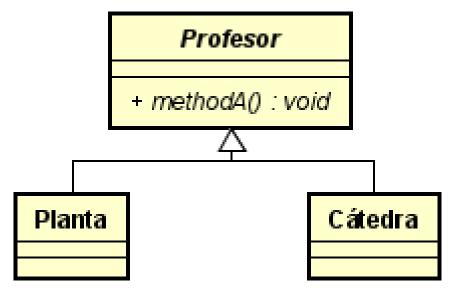
Debe tener mínimo un método abstracto

Método declarado pero no implementado

No puede ser instanciada:

ClassA classA = new ClassA();





Interfaz

Es una plantilla

Generaliza comportamientos sin decir el cómo

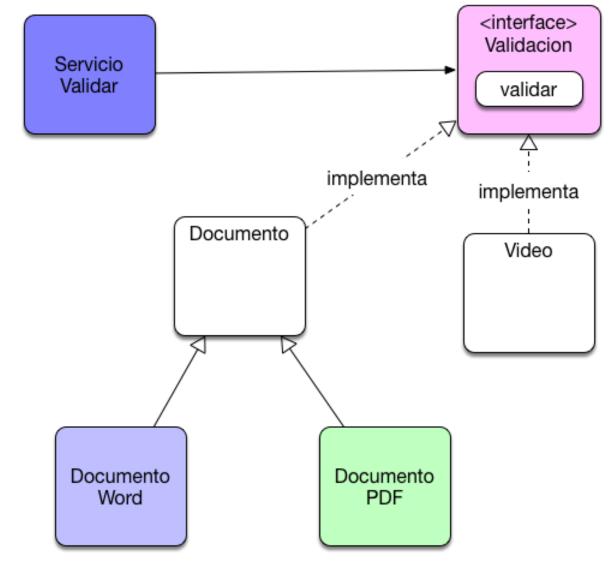


Imagen tomada de: https://www.arquitecturajava.com/java-herencia-vs-interfaces/

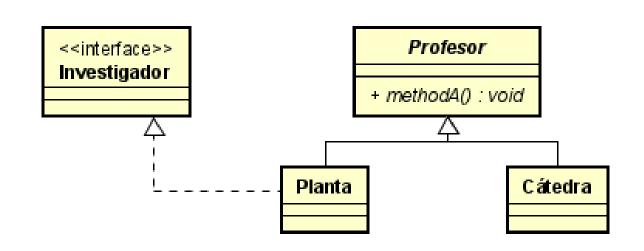
Interfaz

Clase = Métodos - Atributos.

Plantilla: Encabezados

Métodos default

- No puede ser instanciada:
- Investigador = new Investigador();
 - Herencia múltiple

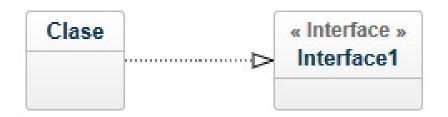


Interfaz – Java 8

 Se permite implementación de métodos: Métodos default. -> Las clases que implementen la interfaz no están obligadas a escribir su código.

Objetivo: Si se modifica una interfaz añadiendo una funcionalidad, evita tener que modificar el código para todas las demás clases que la implementan.

• Puede contener métodos privados.



Palabras reservadas

Palabra	Nivel	Objetivo
Extends	Clase	Herencia
Final	Clase	Nivel máximo de especialización
Final	Método	No se permite sobreescritura
Abstract	Clase	No se puede instanciar
Abstract	Método	Las subclases tienen que tener implementado el método
Interface	Clase	Es abstracta y establecen la forma que debe tener una clase. Define qué y no el cómo *.
Implements	Clase	Una clase implementa una interfaz

Pruebas de Software TDD

¿QUÉ ES TDD? SE COMBINAN 2 METODOLOGÍAS ¹--> 1. Test-first development: Escribir las pruebas primero. La prueba debe -> 2. Refactoring: fallar: Se muestran Refactozación los fallos en rojo. Mejoran el código de código. en cualquier momento. Escribir el **TDD (Test Drive** código **Development)** es una mínimo metodología de para que la desarrollo, cuyo objetivo **Refactoring:** prueba pase es crear primero las Se debe pruebas y luego escribir mejorar el el software. código. La prueba debe pasar: Las que pasan La lectura del código se muestran en Los equipos de será mucho mejor al testing, development verde. y analyst serán más tener ejemplos de uso (las pruebas). felices y eficientes.

Tomado de: https://ed.team/cursos/tdd

Pruebas de Software

```
import static org.junit.Assert.*;
import org.junit.Test;

public class TestLogic {

    @Test
    public void testFindMax(){
        assertEquals(4,Calculation.findMax(new int[]{1,3,4,2}));
        assertEquals(-1,Calculation.findMax(new int[]{-12,-1,-3,-4,-2}));
    }
}
```





Tomado de: https://ed.team/cursos/testing

Pruebas de Software

Methods of Assert class

The common methods of Assert class are as follows:

- void assertEquals(boolean expected,boolean actual): checks that two primitives/objects are equal. It is overloaded.
- void assertTrue(boolean condition): checks that a condition is true.
- void assertFalse(boolean condition): checks that a condition is false.
- void assertNull(Object obj): checks that object is null.
- 5. void assertNotNull(Object obj): checks that object is not null.

Tomado de: https://www.javatpoint.com/junit-tutorial

File:FedStats Lat long.svg

From Wikipedia, the free encyclopedia

Latitude Longitude (North/South) (West/East) 90°N 45°N Equator 45°S 90°S Latitude varies from 0° Longitude varies at the equator to 90° from 0° at North and South at the Greenwich to 180° East and West poles

Oine 18 Mai - DNO 1914 - 18 Mai - ONO Electro 195 - 196 - 19

File

File histo

```
void alNorte()
           Mueve las máquinas de la flota una posición al norte.
           El mundo tablero es circular. Longitud [0,180] Latitud [-90,90]. Coordenadas.
ArrayList<Maquina> seranDestruídas(int longitud, int latitud)
                  Consulta las máquinas que pueden afectarse por una explosión en la posiicón dada.
                  En una coordenada pueden estar muchas máquinas. Los aviones en aire no se destruyen.
ArrayList < Maquina > maquinasDebiles ()
                  Consulta las máquinas débiles de una flota
                  Un barco es débil si tienen menos de cinco marinos; un avión, si no tiene piloto principal;
                  y un portaaviones si es un barco débil o alguno de sus aviones en aire es débil.
                  Las mátuinas debiles
void ataquen (int lon, int lat)
     Mueve todas las máquinas que no son débiles paso a paso (uno a uno) hacia la posición a
     atacar indicada por (lon, lat)
     Parameters:
     lon - longitud
     lat - latitud
```