

Programación Orientada a Objetos

```
var OwlCarousel = (function(window, document, undefined) {  
    var Carousel = {  
        init : function(options, el){  
            var base = this;  
  
            base.$elem = $(el);  
  
            // options passed via js override options passed via data attributes  
            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) {  
                    if (typeof base.options.jsonSuccess === "function") {  
                        base.options.jsonSuccess.apply(this, [data]);  
                    }  
                }  
            }  
        }  
    };  
})(window, document);
```



Next Steps

- Proyecto Inicial: Revisión a par Ciclo 4
Horarios disponibles en Moodle
- Proyecto Inicial: Revisión Final
Semana del 12 de Noviembre
- Proyecto Final: Presentación de propuesta
Semana 12
- Laboratorio 5
Viernes 8 de Noviembre

Proyecto Inicial: Presentación Final

Alcance	50%
Calidad	50%

DC	20%
DS	20%
Requisitos no funcionales	10%
Documentación	5%
Código	5%
Pruebas unitarias	20%
Pruebas aceptación	20%



Proyecto Inicial: Presentación Final

Alcance	50%
Calidad	50%

DC	20%
DS	20%
Requisitos no funcionales	10%
Documentación	5%
Código	5%
Pruebas unitarias	20%
Pruebas aceptación	20%

- No se codificará la prueba de aceptación.
- Escribirán los escenarios en un documento.
- Tendrán listo sus documentos antes de la sustentación (Mejor DS).
- Tendrán listos los datos que necesiten.
- Deben abarcar todo el alcance que hayan logrado.
- Duración: 40 minutos.
- Ambos integrantes del equipo deben participar.

- Foro
- Configuración
- Calificación avanzada
- Suscripciones
- Informes
- Más ▾

¿Qué juego quieren desarrollar como proyecto final de POOB?

EL JUEGO DEBE SER PARA DOS PERSONAS Y DE INFORMACIÓN ABIERTA.

DEBEN SER JUEGOS DIFERENTES A LOS YA DESARROLLADOS. Consulten galería de juegos en barra derecha.

-

TODOS los equipos deben proponer ideas hasta el Ma de la semana S12

En asunto nombre del juego, en cuerpo nombre del equipo y descripción del juego. No olviden incluir vínculos de interés.

TODOS los equipos deben votar por las propuestas Mc de la semana S12

En respuesta al juego propuesto, en asunto nombre del equipo.

El juego ganador se define el Ju de la S12

El equipo que propuso el juego ganador, junto con un equipo voluntario, publica la primera versión del enunciado el Ju de la S13

Prácticas XP

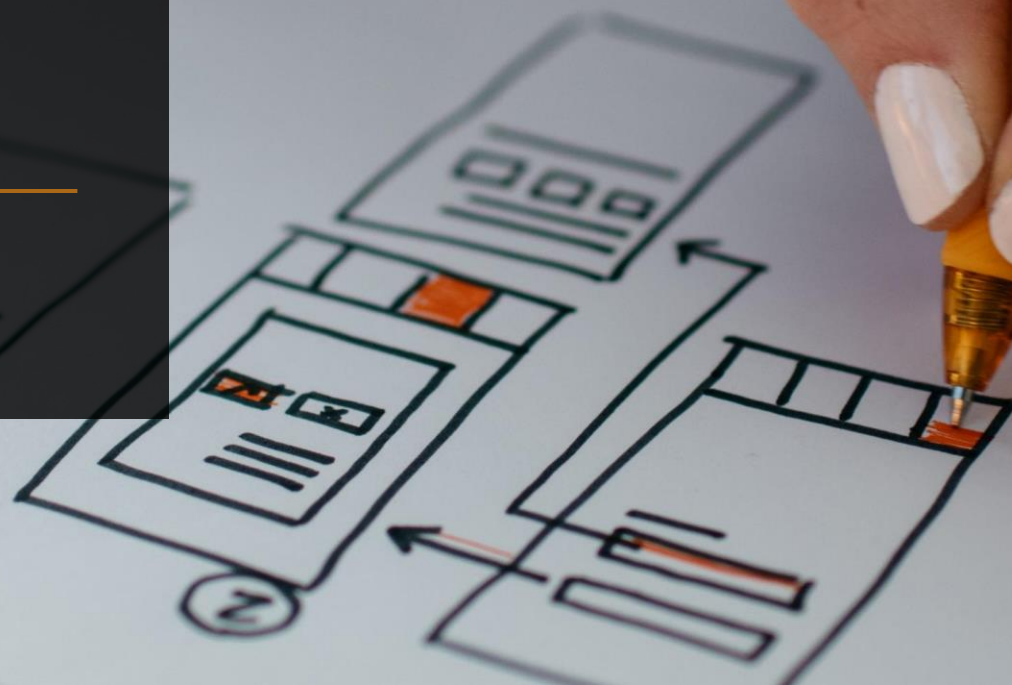
Testing

- All code must have unit tests.
- All code must pass all unit tests before it can be released.
- When a bug is found tests are created.
- Acceptance tests are run often and the score is published.

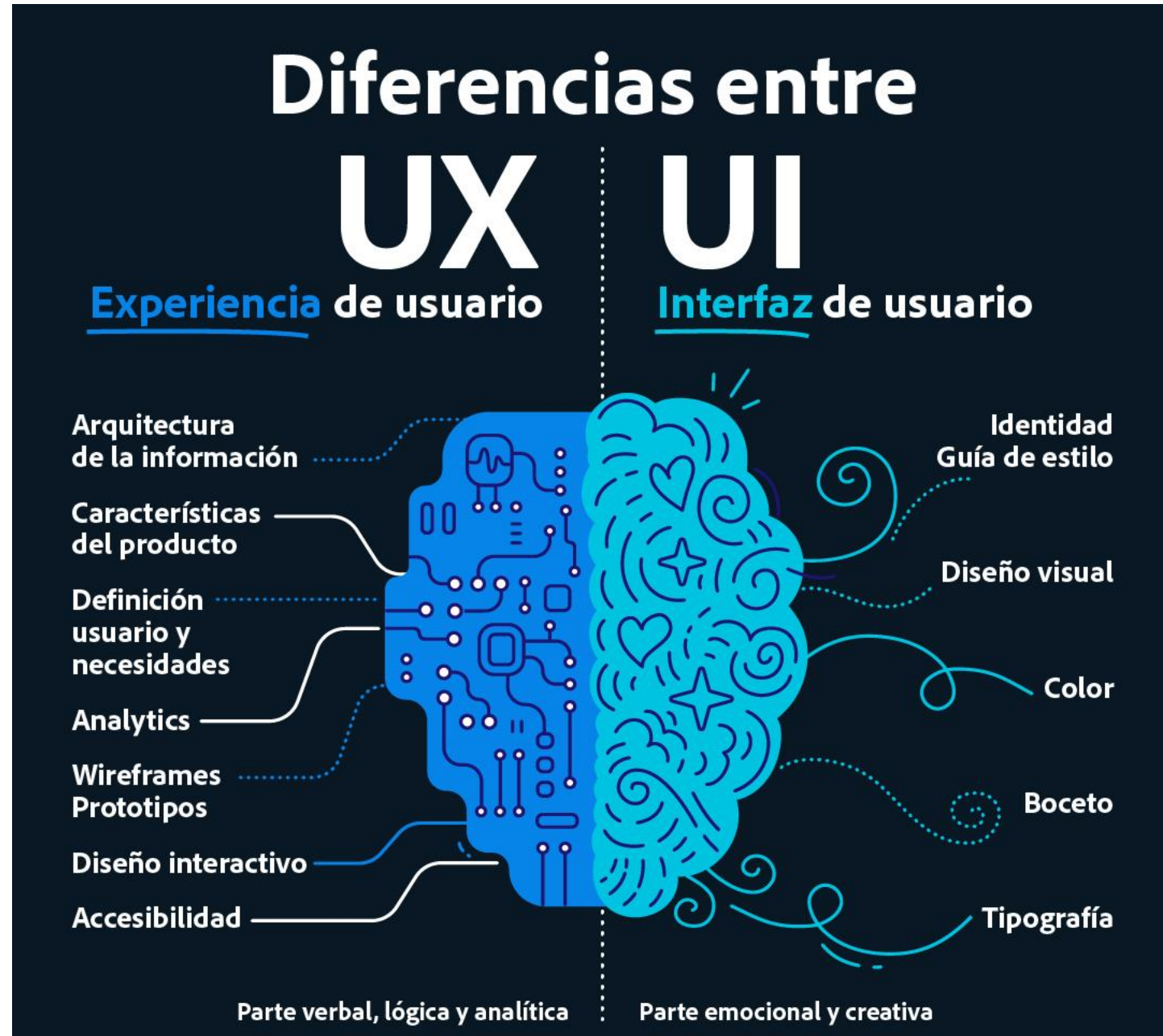
- Exposición 5 minutos de:
 - ✓ ¿Qué propone?
 - ✓ ¿Para qué se utiliza?
 - ✓ ¿Cómo la usarían en POOB?

Juan Pablo Nieto – Angie Ramos
Cristian Polo – Laura Gutiérrez

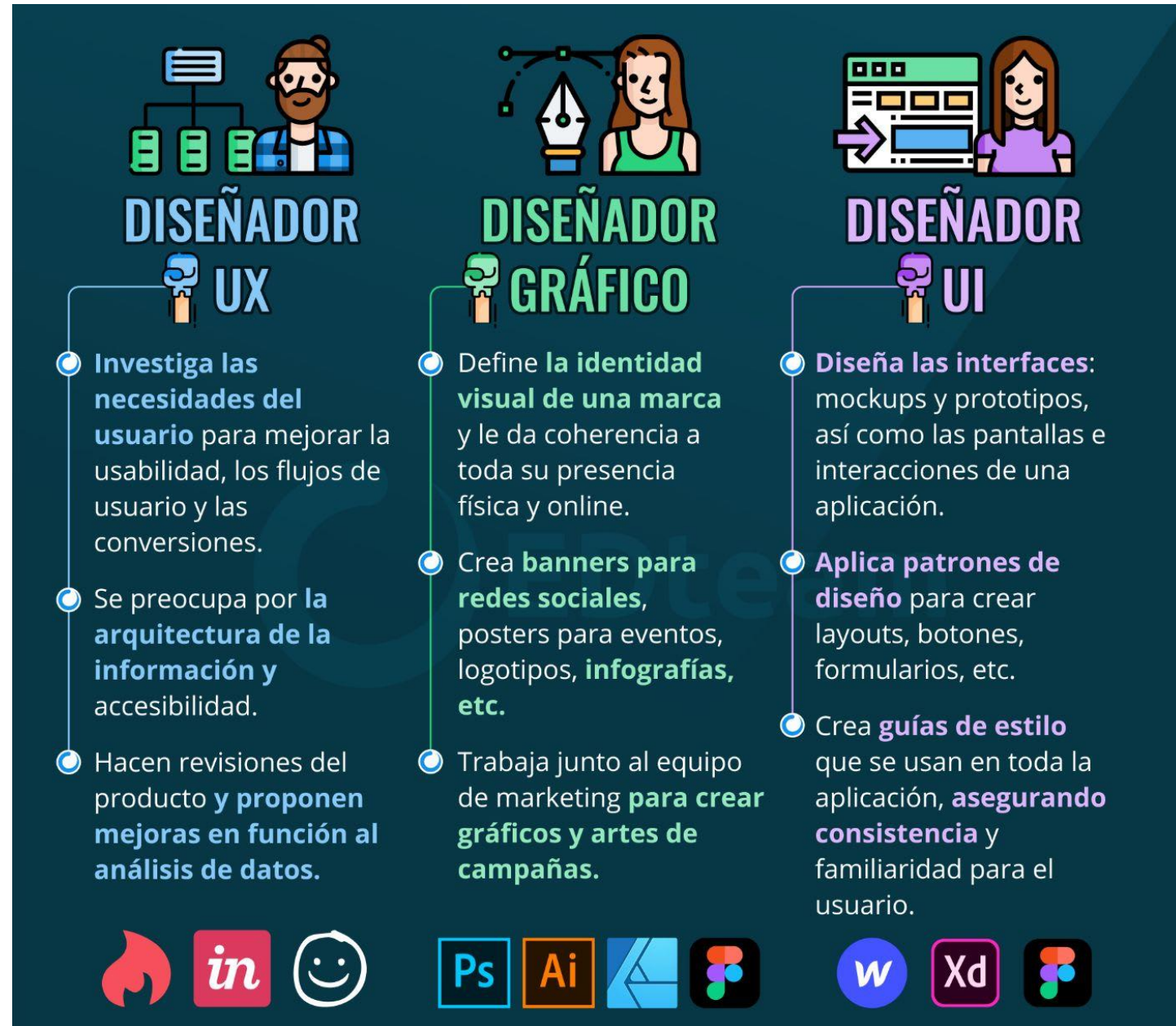
GUI



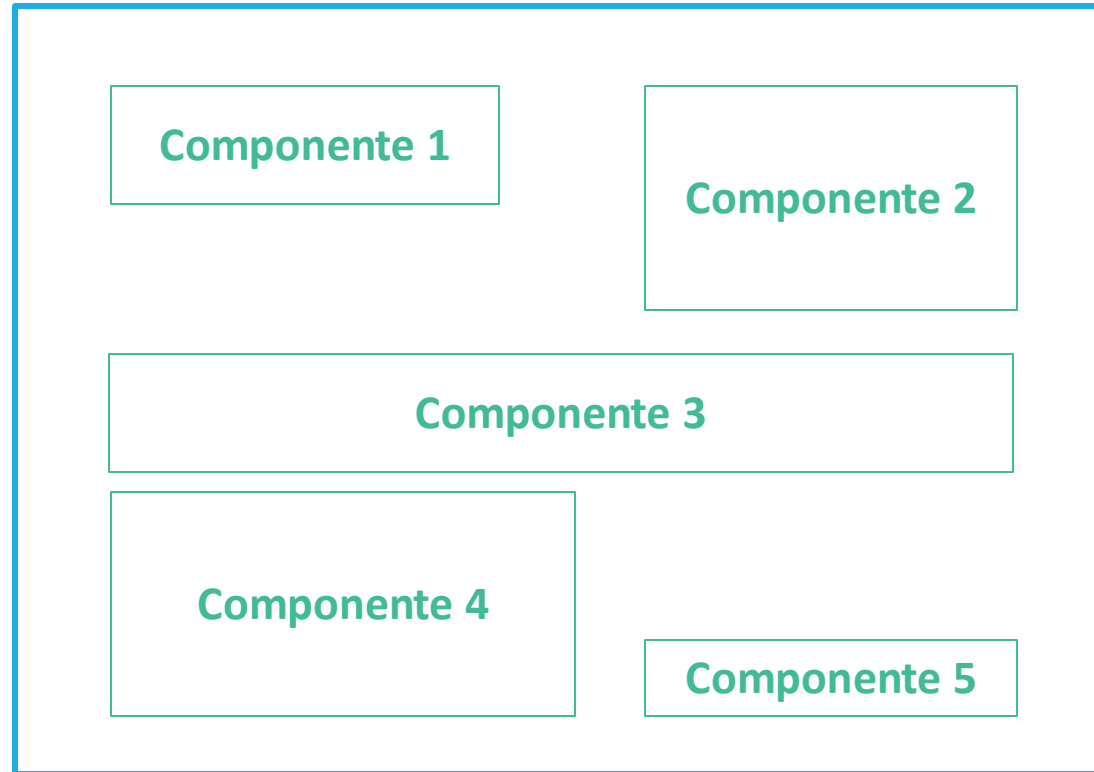
GUI (UX / UI)



GUI (Roles)



GUI



Contenedor

Pruebas funcionales vs. Pruebas de aceptación

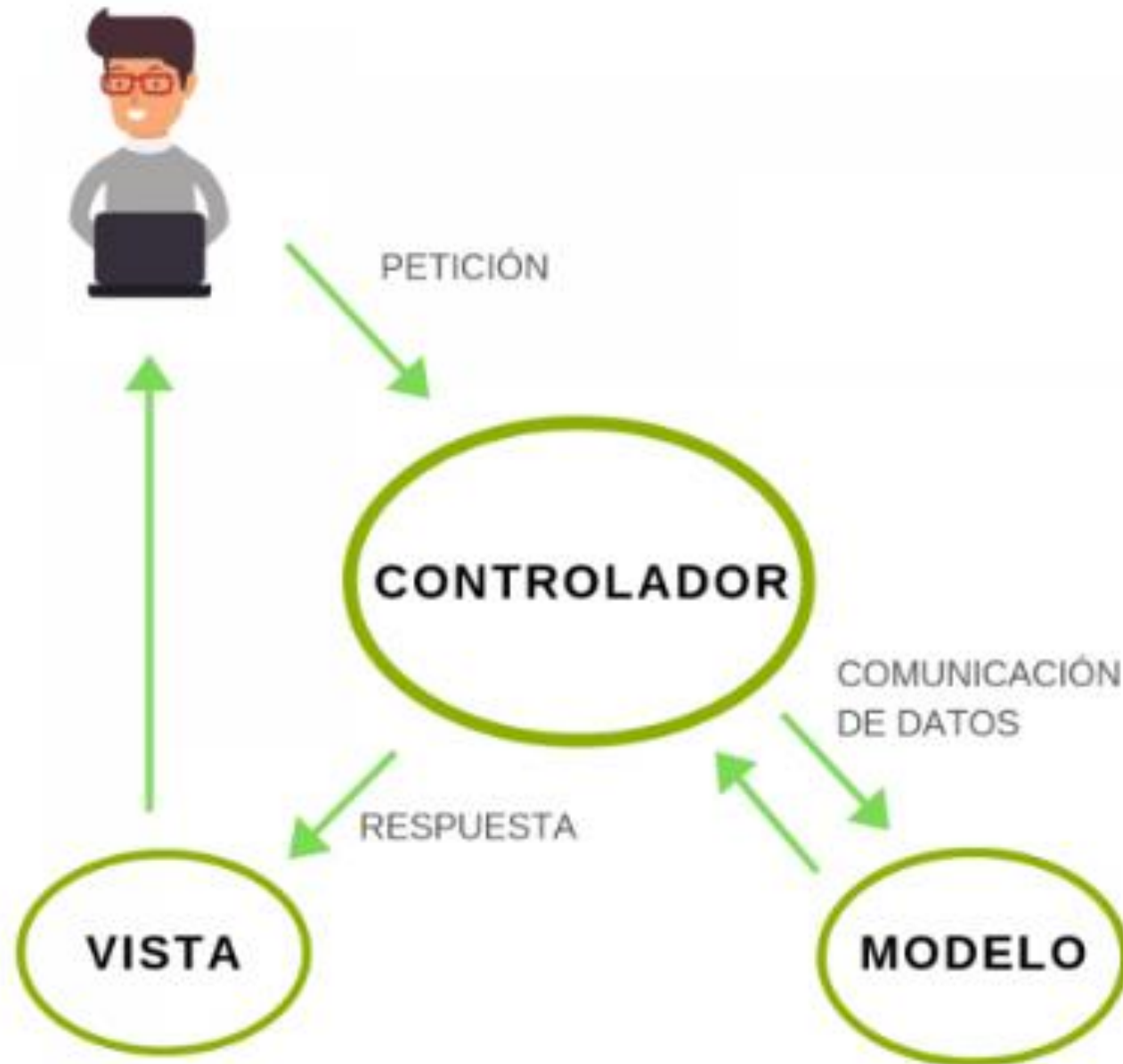
Funcionales

- Validan las funcionalidades del sistema basado en los criterios de aceptación definidos con el cliente, pero considerando el entendimiento del equipo de desarrollo.
- Las aplica el equipo de Analistas de Calidad de la organización (QA)
- Pueden ser automáticas o manuales

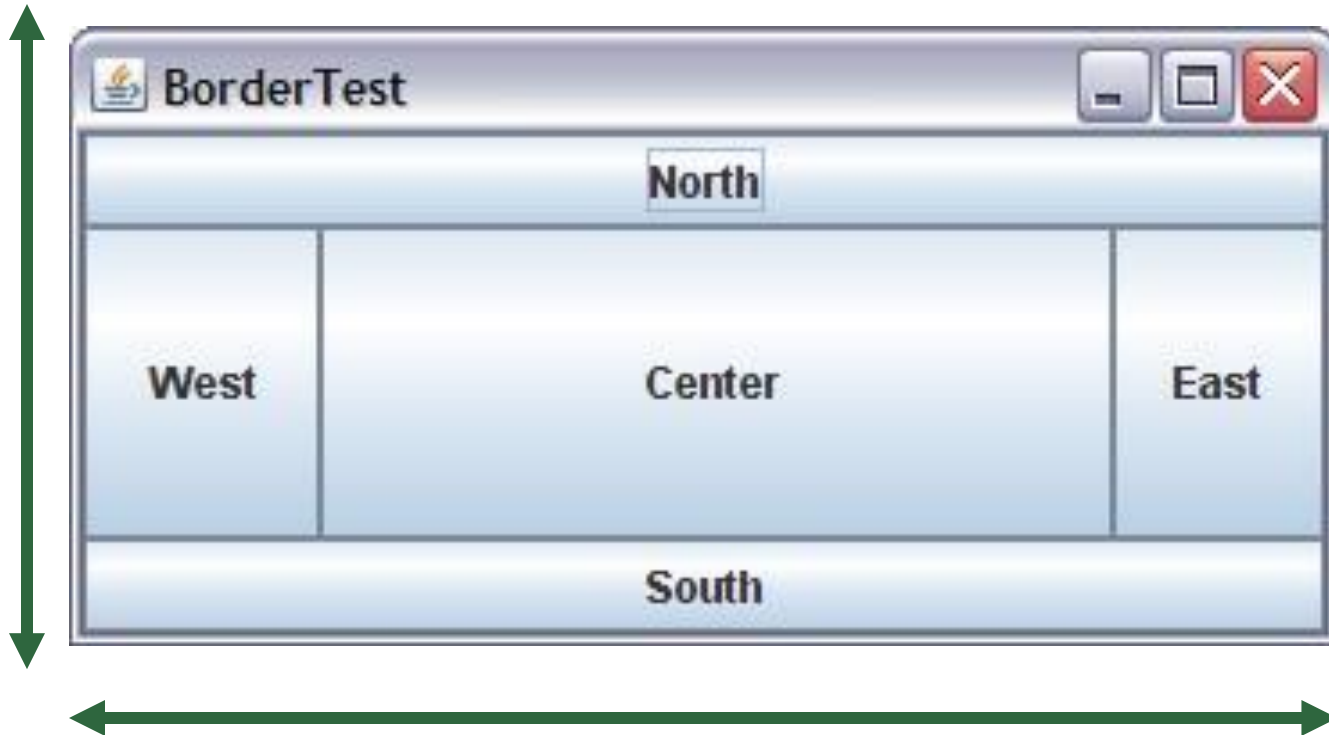
Aceptación

- Validan las funcionalidades del sistema basado en los criterios de aceptación definidos con el cliente.
- Las realiza el profesional enlace con el cliente + el cliente
- Pueden ser automáticas o manuales. Se recomienda manuales para que el usuario pueda interactuar con el sistema

MVC

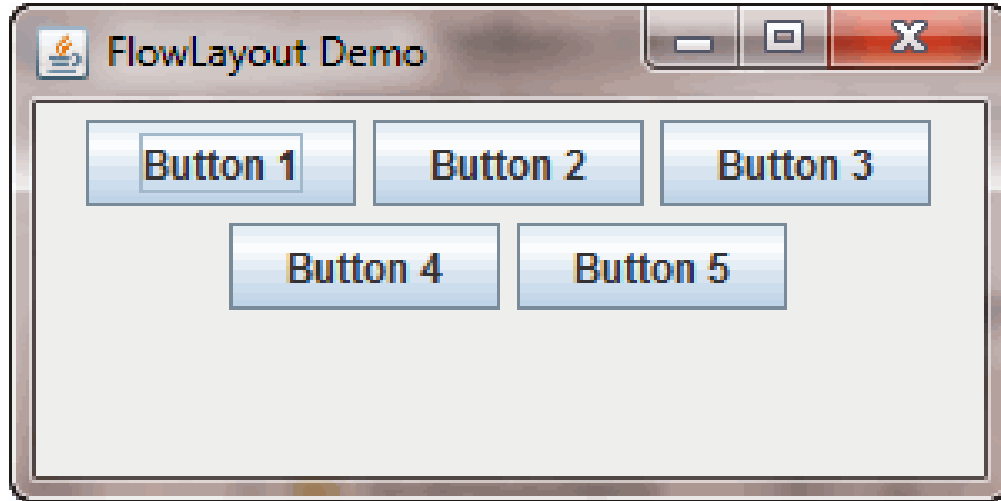


BorderLayout



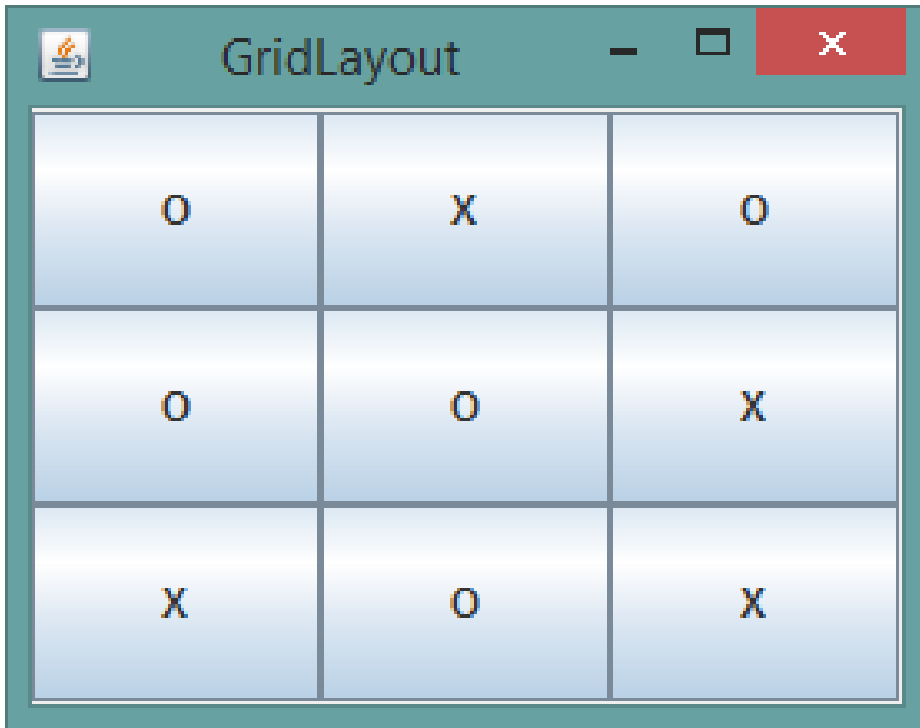
- Estilo por defecto de las ventanas.
- Divide el panel en 5 zonas.
- El tamaño de cada zona depende de los componentes que contenga.

FlowLayout



- Pone los componentes en una fila.
- Cada componente tiene su propio tamaño.
- Si el tamaño horizontal del contenedor es pequeño para poner todos los componentes en una sola fila, toma la siguiente fila.
- Si el tamaño horizontal del contenedor es más amplio que el total de componentes, por defecto los centra.

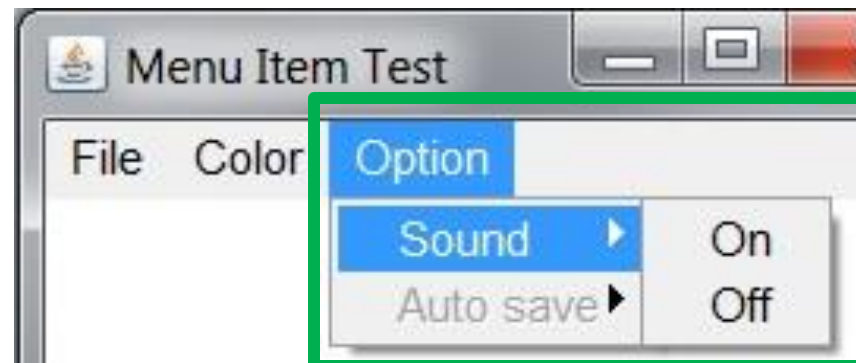
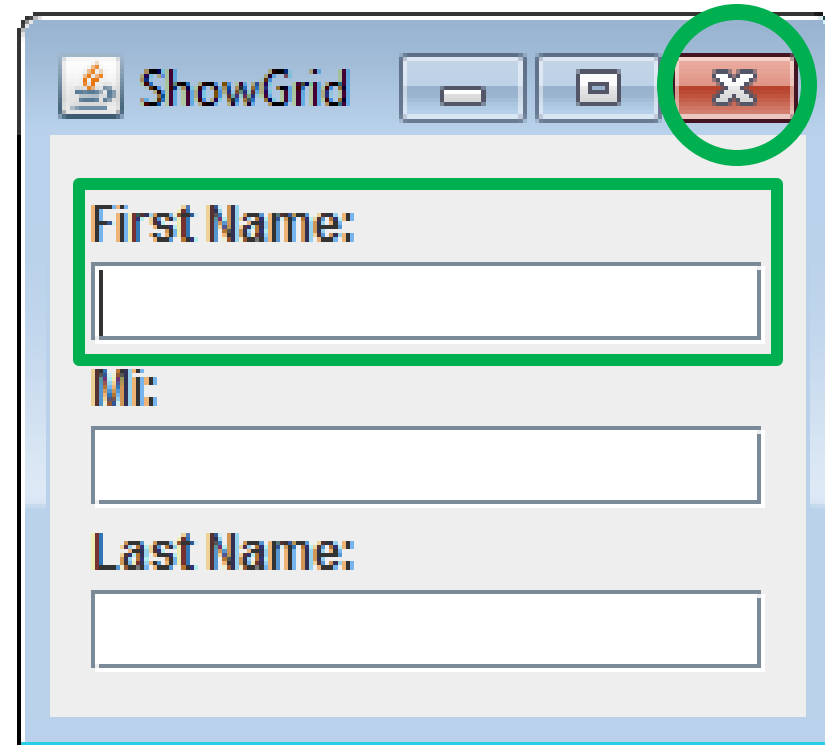
GridLayout



- Matriz de celdas
- Cada componente toma todo el espacio disponible dentro de la celda contenedora.
- Cada celda es del mismo tamaño.

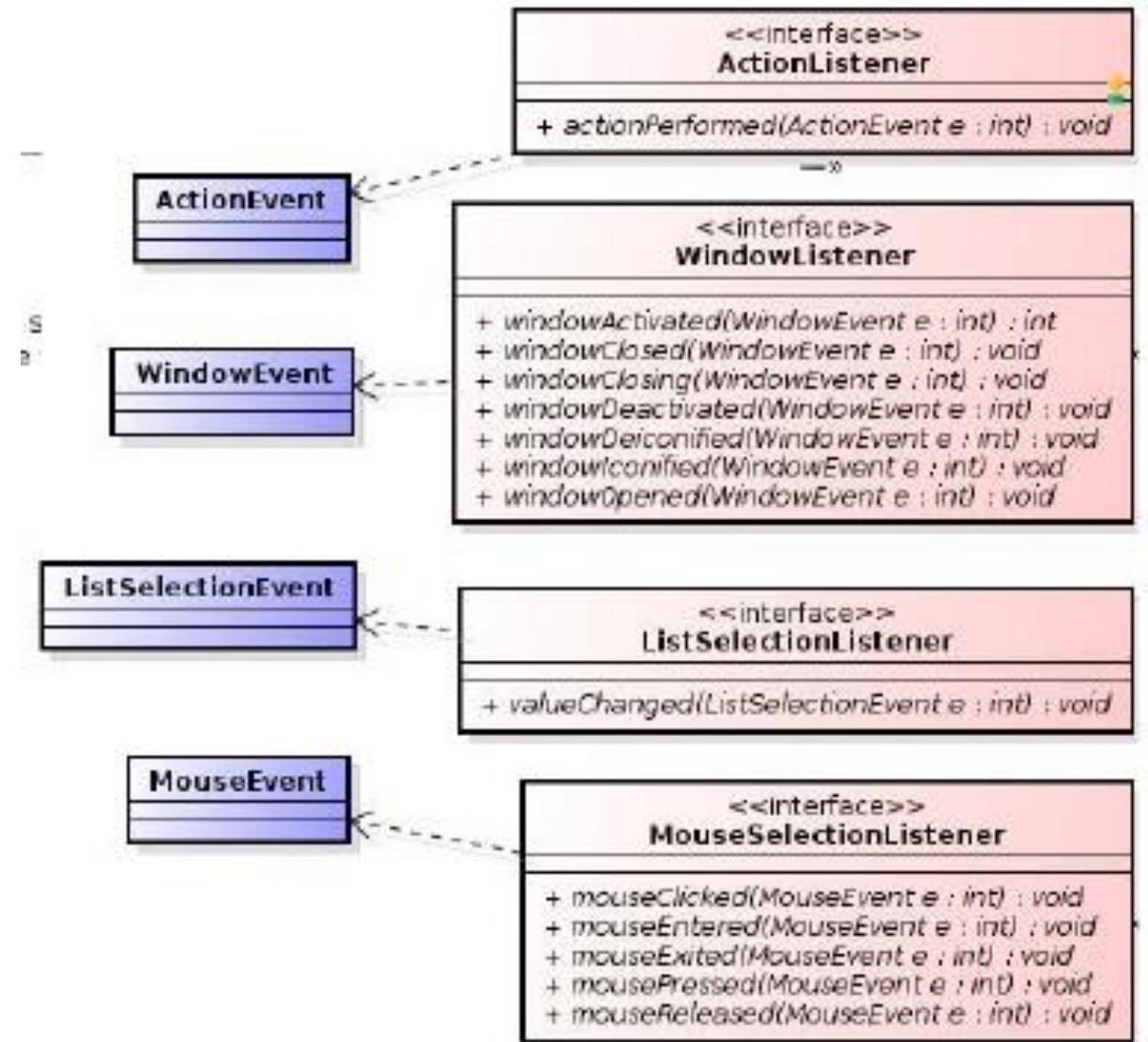
EVENTOS

Acciones que realiza un usuario y que pueden generar otros comportamientos



LISTENER (OYENTE)

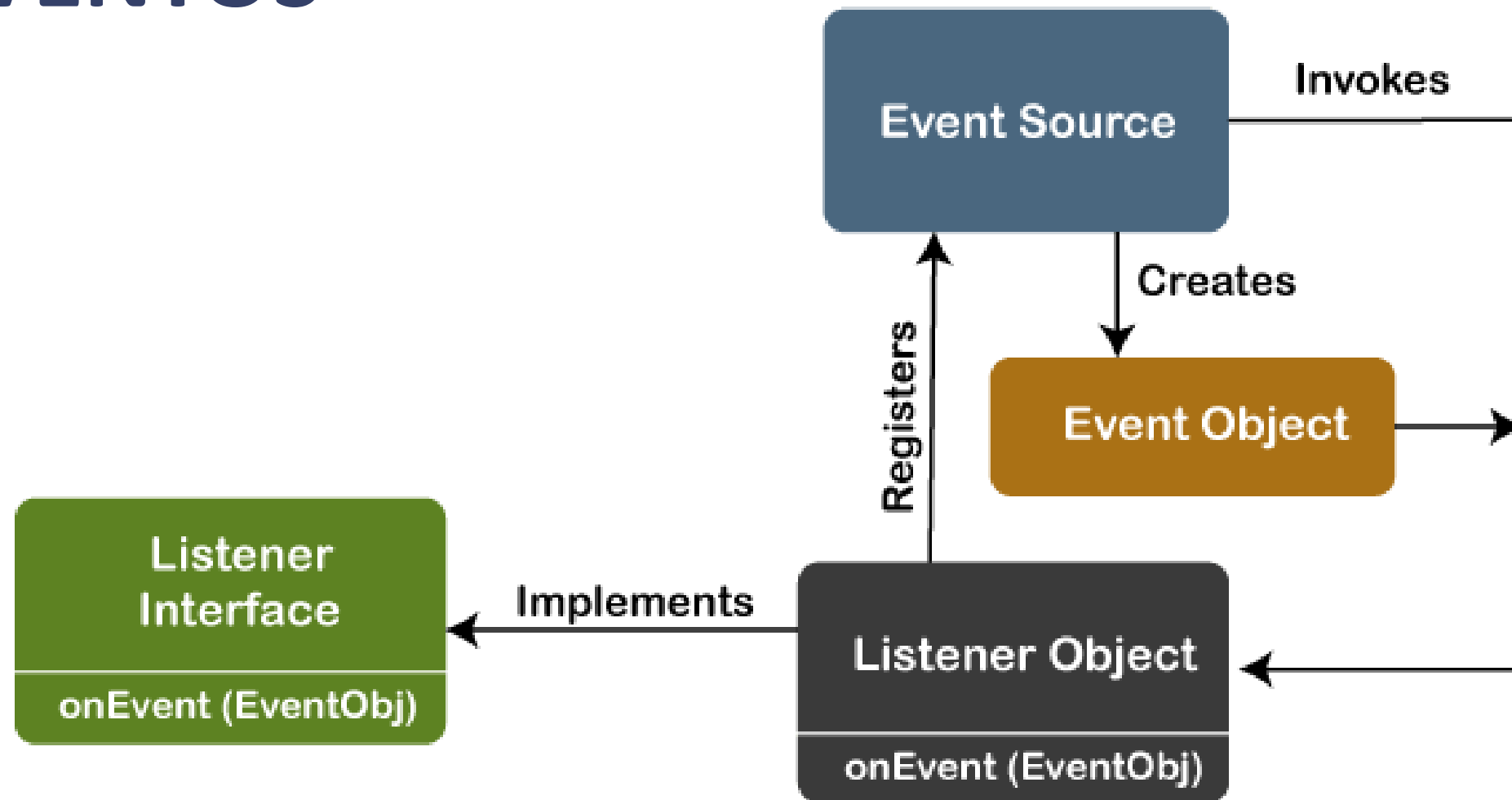
Esperan que los eventos ocurran y realizan una serie de acciones.



EVENTOS Y OYENTES

EVENTS	SOURCE	LISTENERS
Action Event	Button, List,MenuItem,Text field	ActionListener
Component Event	Component	Component Listener
Focus Event	Component	FocusListener
Item Event	Checkbox,CheckboxMen ultem, Choice, List	ItemListener
Key Event	when input is received from keyboard	KeyListener
Text Event	Text Component	TextListener
Window Event	Window	WindowListener
Mouse Event	Mouse related event	MouseListener

EVENTOS





Learning together