

PARCIAL 1

Objetivo

Debe usar el protocolo TCP y patrones de diseño para desarrollar un ejercicio que involucre 2 nodos de un ecosistema.

Consigna

Icesi Games quiere desarrollar un juego RPG que permita al usuario controlar un avatar que pueda moverse a lo largo de la pantalla.

Por ahora, para la entrega del prototipo, debe presentar un único avatar sobre la pantalla al que el usuario pueda:

1. Nombrarlo
2. Moverlo por la pantalla
3. Cambiar de color

La siguiente imagen ilustra lo que espera Icesi Games

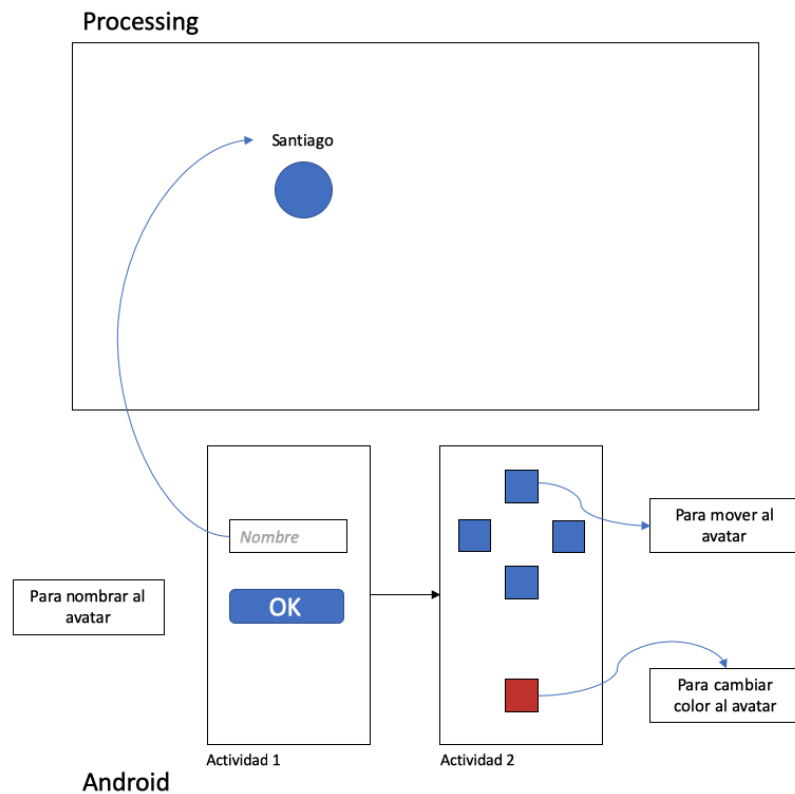


Figura 1. Ilustración del resultado esperado

Calificación

1. Existe comunicación e intercambio de datos TCP Android y Eclipse. **1 punto**
2. Implementación de la UI de Processing: dibujo del avatar, movimiento, cambio de color y nombre. **0.5 puntos.**
3. Implementación de la UI de Android: las dos actividades. **0.5 puntos**
4. Implementación del patrón observer en TCPConnection de ambos nodos. **1 punto.** Si NO usa interfaces **0.5 puntos.**
5. Usa serialización JSON para controlar el avatar. **1 punto.** Si no usa JSON, sino concatenaciones **0.2 puntos.**
6. Usa el patrón singleton en ambos nodos. **1 punto.** Si usa código spaghetti en su lugar **0.2 puntos**

Bonus

1. Los botones de movimiento son capaces de mover al avatar sin la necesidad pulsarlo repetitivamente. En su lugar, es capaz de moverse en cualquier dirección dejando pulsado el botón. **1 punto**

Nota

La nota máxima es 5.0