

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERIA

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PROYECTO INICIAL Ciclo No. 4 2022-1

REFACTORING Y EXTENSIÓN

El proyecto inicial tiene como propósito desarrollar una aplicación que permita simular una situación inspirada en el **Problem C** de la maratón de programación internacional 2020 **Domes**

CUARTO CICLO

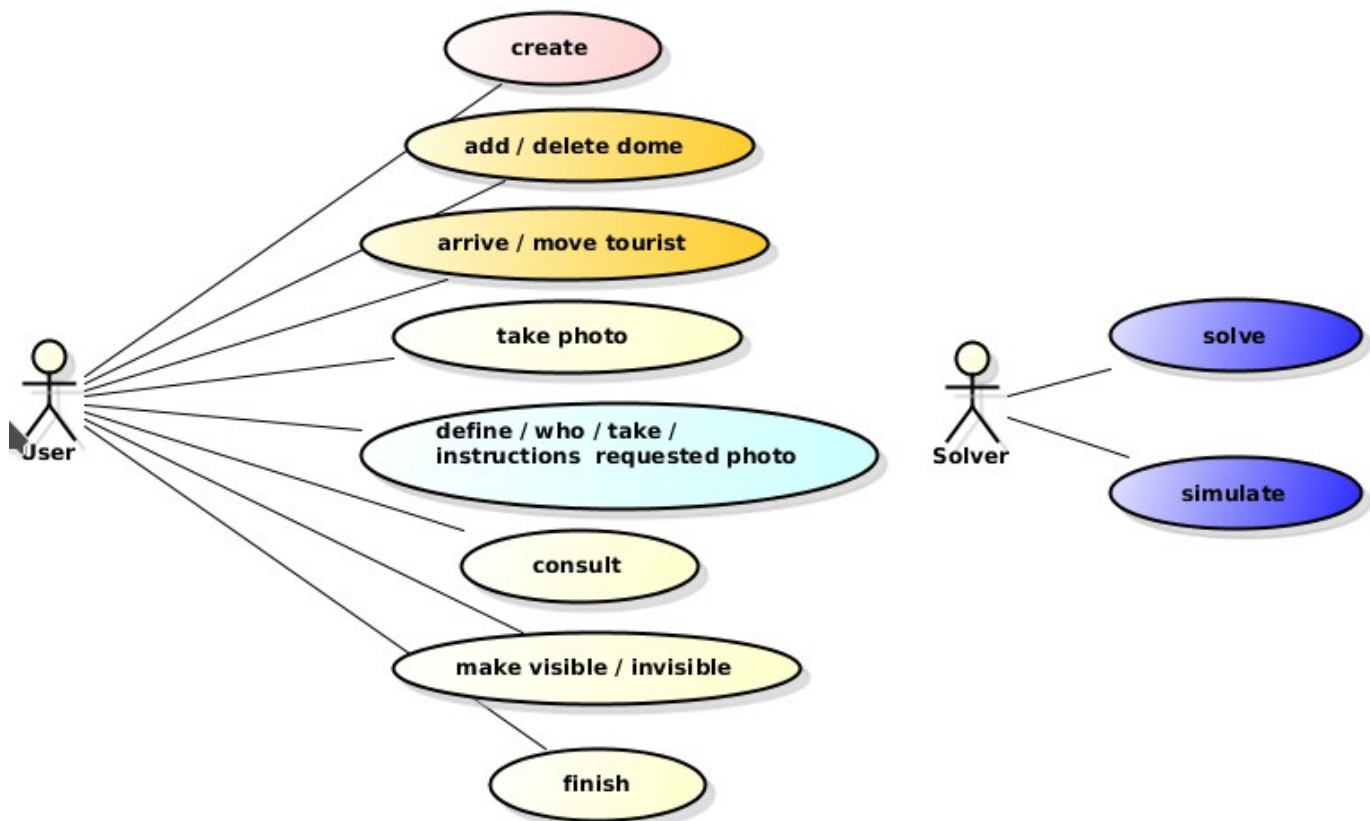
El objetivo de este ciclo es perfeccionar y extender el simulador para garantizar la calidad del mismo considerando los criterios de funcionalidad y extensibilidad.

Para esto se espera que en esta entrega se tenga:

1. Estructura del sistema en dos paquetes: `shapes` y `square`
2. Refactorización del paquete `shapes` aprovechando el mecanismo de herencia. El paquete debe figurar completo.
3. Refactorización y extensión del paquete `square` para incluir diferentes tipos de elementos.

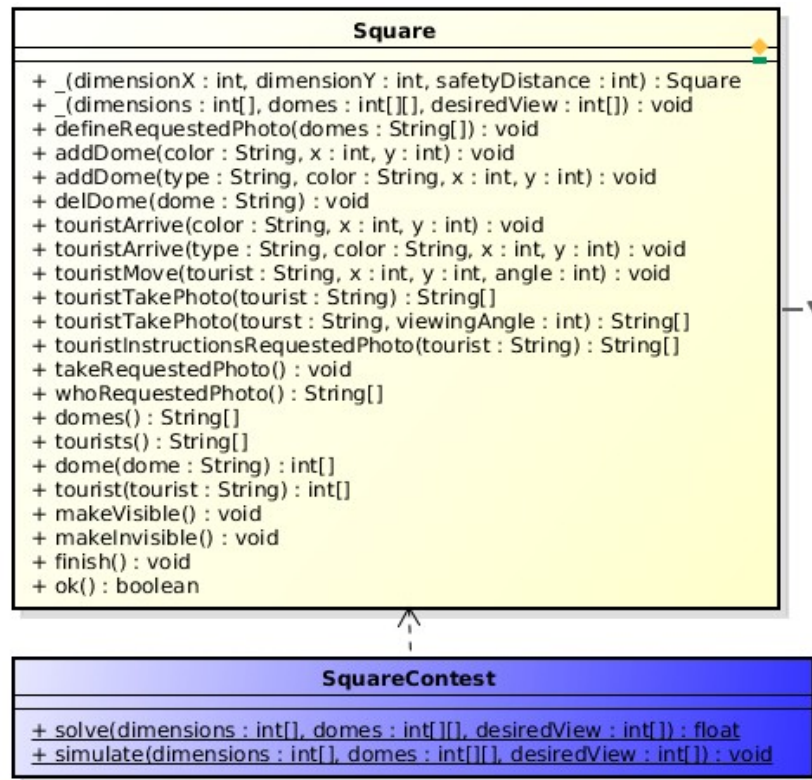
NUEVOS REQUISITOS FUNCIONALES

El simulador debe poder manejar diferentes tipos de cúpulas: **normal** (el que tenemos), **fixed** (no se deja eliminar), **shy** (si va a quedar en una foto, se mueve y se oculta detrás del turista); y diferentes tipos de turistas: **normal** (el que tenemos), **prudent** (mantiene el doble de la distancia de seguridad), **perfectionist** (no toma la foto, si no es la deseada) y uno definido por ustedes.



Extensión: **domes, tourist**

REQUISITOS DE DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN



El creador masivo y squareContest sólo usa elementos normales

REQUISITOS DE USABILIDAD

Los elementos de diferentes tipos debería poder distinguirse claramente.

REQUISITOS DE ENTREGABLES

Los productos esperados para esta entrega son:

1. Diseño completo en la herramienta astah. Adicionar el diseño de paquetes
Diagrama de paquetes de los dos paquetes con sus relaciones..
En astah, crear un diagrama de clases (cambiar el nombre por Package Diagram0)
2. Código siguiendo los estándares de documentación de java.
3. Código de pruebas de unidad que cubran los métodos desarrollados. Adicionar las pruebas C4
Las pruebas se deben preparar en modo invisible: `squareC4test` . La clase `squareC4test` será una creación colectiva usando el wiki correspondientes
4. Código de dos pruebas de aceptación que evidencien lo mejor del proyecto.
Las pruebas deben incluir las esperas necesarias y la pregunta al usuario sobre si la acepta.
`squareC4Atest`
5. Documento de retrospectiva. (7 preguntas ver ciclo uno)
Es necesario incluir la retrospectiva de este ciclo y de los anteriores.

REQUISITOS DE ENTREGA

Los productos los deben publicar en el espacio preparado en moodle en un archivo .zip con un nombre igual a la concatenación de los apellidos de los autores, ordenados alfabéticamente.

Publicar productos

: Semana 10 Viernes 25 de Marzo