

Diseño de Software Orientado a Objetos

Práctico 1: Test Driven Development

Ejercicio 1. Implemente una solución para el kata FizzBuzz. Puede encontrar la descripción del kata en la siguiente página web: <https://codingdojo.org/kata/FizzBuzz/>. Realice el ejercicio siguiendo minuciosamente la metodología de TDD.

Ejercicio 2. Codifique una solución para el kata String Calculator presentado en: <https://osherove.com/tdd-kata-1>. Implemente todas las funciones desde cero, sin usar librerías. Realice el ejercicio siguiendo minuciosamente la metodología de TDD.

Ejercicio 3. Extienda el código implementado en el ejercicio anterior teniendo en cuenta los nuevos requisitos descritos en: <https://osherove.com/tdd-kata-2>. Implemente todas las funciones desde cero, sin usar librerías. Realice el ejercicio siguiendo minuciosamente la metodología de TDD.

Ejercicio 4. Resuelva el Bowling kata presentado en: <https://github.com/ardalis/kata-catalog/blob/main/katas/Bowling%20Game.md>. Realice el ejercicio siguiendo minuciosamente la metodología de TDD.

* Puede encontrar más katas interesantes para resolver en la web, como por ejemplo, el Roman Numerals kata de: <https://codingdojo.org/kata/RomanNumerals/> y <https://codingdojo.org/kata/RomanCalculator/>. Las webs <https://codingdojo.org/kata/> y <https://github.com/ardalis/kata-catalog> describen una variedad de katas adicionales.