



PROYECTO DEL PRIMER PARCIAL

SECCIONES 5 Y 6 – LAPSO 2011-1

(VALOR 20 PUNTOS)

CONTEXTO DEL PROYECTO:

El presente proyecto tiene como finalidad la reutilización y el desarrollo de componentes de software. Para ello se desea simular una versión del popular juego "Buscaminas", teniendo en cuenta lo siguiente:

1. El nivel de dificultad del juego puede ser seleccionado por el jugador entre los siguientes 3 niveles:
 - Básico: Tabla de juegos de 10 filas x 10 columnas y 10 minas.
 - Intermedio: Tabla de juegos de 16 filas x 16 columnas y 40 minas.
 - Avanzado: Tabla de juegos de 22 filas x 22 columnas y 100 minas.
2. Se debe poder crear en cualquier momento una tabla de juego personalizada, indicando las filas, las columnas y las minas en la misma.
3. La ubicación de las minas para comenzar una nueva partida se realizará al azar según el nivel de dificultad seleccionado.
4. Un jugador perderá una partida al destapar una celda de la tabla de juego que contenga una mina oculta.
5. Se debe poder registrar las mejores 5 participaciones dentro de cada nivel de dificultad con el nombre del jugador y tiempo cronometrado.
6. Para determinar las mejores participaciones se tomará en cuenta el tiempo usado por el jugador para resolver la tabla de juego.
7. Se debe poder consultar el listado de mejores participaciones en cada nivel en cualquier momento.

CONSIDERACIONES DEL PROYECTO:

1. Se requiere que desarrolle al menos 2 componentes reutilizables dentro de su aplicación.
2. Debe desarrollar la aplicación usando el patrón arquitectural Modelo-Vista-Controlador.
3. La aplicación debe usar una base de datos de postgresql versión 8.
4. En el proyecto entregado debe incluir un subdirectorío llamado “**bd**”, en el cual, debe colocar el archivo que permita restaurar la Base de Datos que usted usó en su proyecto.
5. El nombre de la Base de Datos que usted use en su proyecto debe tener el siguiente formato: BD[seccion]-[equipo]

Ejemplo:

BD3-5 (Base de Datos del equipo 5 de la sección 3).

6. En el proyecto entregado debe incluir en un subdirectorío llamado “**lib**” la(s) librería(s) o javabeans que usó en su aplicación.
7. En el proyecto entregado debe incluir en un subdirectorío llamado “**code**” el código fuente de los componentes que su equipo desarrolló para usar en su aplicación.
8. En el proyecto entregado debe incluir en un subdirectorío llamado “**uml**” la(s) imagen(es) de el(los) diagrama(s) de clases de su aplicación.

OBSERVACIONES DE LA EVALUACION:

1. El proyecto debe realizarse en grupo no mayores a 4 personas.
2. Debe aplicar los conceptos y conocimientos vistos en clases, además de cualquier otro que pueda investigar que complemente y fortalezca su proyecto.
3. Se deberá contemplar el uso de estándares dentro de la sintaxis usada para la definición de clases, métodos, atributos y componentes desarrollados.
4. El código fuente de su proyecto debe estar almacenado como un proyecto de Google Code con el siguiente formato: [seccion]-[equipo]-[primer-proyecto].

Ejemplo:

1-2-primer-proyecto (Proyecto del equipo 2 de la sección 1).

5. Debe agregar a el profesor de la asignatura como un usuario “Project owner” del proyecto en Google Code, con el siguiente email:

- Edgar Pastran (edgarpastran@gmail.com).

6. Se tomará en cuenta la originalidad del proyecto a la hora de evaluarlo, la similitud entre 2 o más proyectos será motivo de sanción.
7. El proyecto tendrá un tiempo máximo de 2 semanas para su realización.
8. La entrega debe estar soportada por el(los) diagrama(s) de clases y la aplicación hecha en Java.
9. El proyecto tendrá una defensa, la cual tiene un peso o ponderación entre 0 y 1 sobre la nota definitiva del mismo.
10. En la clase principal del proyecto debe colocar entre comentarios la identificación de los integrantes del equipo de trabajo.
11. Asegúrese de que el proyecto que está entregando pueda ejecutarse sin problemas y que cumpla con todo lo anteriormente especificado, es necesario que sea así para poder evaluarlo.