



Planilla de Corrección Proyecto 1
Comisión 06

<u>Nota final:</u> A	Aprobado
----------------------	-----------------

Análisis preliminar del proyecto: descarga y compilación del código fuente; uso de la aplicación en ejecución.

¿Todos los alumnos mostraron actividad en el uso del repositorio y las defensas?	SI
¿El código se compila?	SI
¿El juego muestra tiempo, puntaje y vidas en todo momento? ¿El juego implementa dos modos de juego diferentes? ¿El juego opera el ranking de forma consistente?	SI - Uno de los modos es Modo Barbie.
¿El juego se comporta como se espera (estado inicial, condición de finalización, transición de como mínimo 3 niveles)?	SI
¿El juego se comporta como se espera ante la interacción con los power-ups (cambio de estado, cambio de sprites)?	SI
¿El juego se comporta como se espera ante la interacción con los enemigos (condición para muerte, estados intermedios de enemigos tales como tortuga)?	SI
¿El juego se comporta como se espera respecto del lanzamiento de bolas de fuego?	SI - Se destaca el lanzamiento y el rebote de las bolas de fuego.
Virtudes de la GUI y usabilidad	SI - Uno de los mapas tiene un pasadizo secreto - El programa tiene su propio ícono
Debilidades de la GUI y usabilidad	SI - Cuando se pierde una vida, el reinicio del nivel es lento
Errores y/o características que	- Sin observaciones



Universidad Nacional del Sur
Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación
Tecnología de Programación (TdP)
Segundo Cuatrimestre 2024



deberían modificarse	
----------------------	--

(sigue debajo)



Análisis preliminar del proyecto: *diagramas reducidos, extendidos y de secuencia.*

¿Se encuentran accesibles los <i>diagramas reducidos y extendidos</i> de clases de <u>cada una</u> de las defensas?	SI
¿Se encuentran accesibles los <i>diagramas de secuencia</i> solicitados para la defensa correspondiente?	SI
¿Se encuentran accesibles los <i>diagramas reducido y completo de clases</i> de la entrega final?	SI - No se encuentra en el repositorio ningún diagrama marcado como diagrama final pero, según lo hablado en la última defensa, parece que el diagrama de la defensa 7 es el último.

(sigue debajo)



Análisis del código fuente: *inspección del código fuente entregado.*

¿El código fuente se encuentra adecuadamente organizado en paquetes?	SI
¿El código exhibe de forma consistente y adecuada las prácticas propuestas por Clean Code?	SI
¿Existe una adecuada división de responsabilidades entre las clases que implementan cuestiones de lógica/gráfica?	SI
¿Se implementa de forma consistente la <u>detección</u> de colisiones?	SI
¿Se implementa de forma consistente la <u>resolución</u> de colisiones?	SI
¿Se implementa de forma consistente los diferentes estados de Mario?	SI
Virtudes	- Sin observaciones.
Debilidades	- La implementación sería más consistente si Juego crease el hilo del Timer de la misma forma que crea el hilo de Entidades y del Jugador. - En la clase Personaje, puede que sea más conveniente tener una tributo dirección que tome a 1, 0 y -1 como posibles valores, en lugar de dos atributos booleanos izquierda y derecha que deben ser consistentes entre sí.
Errores y/o características que deberían modificarse	- Sin observaciones