# Enunciado

# Primer Recuperatorio 2c 2023 - Ingeniería de Software 1 - FIUBA

Queremos extender las capacidades de nuestro combatiente para que, al atacar, lo haga de acuerdo a un **estilo de combate**. Hasta ahora el **combatiente** sigue el **estilo de combate marcial**. Es un estilo donde el combatiente mantiene su desempeño no importa cuanto daño sufra o cuántos ataques efectúe.

Además de este estilo queremos introducir **dos nuevos estilos más**, el **estilo de los combatientes guerreros Chacales** y el de los **combatientes Danzantes**. En estos estilos ambos combatientes van cambiando su **postura** durante el curso de la batalla**. La postura de un combatiente determina** cómo pelea y cambia a medida que recibe daño, es atacado o efectúa ataques contra otros combatientes. El combatiente que tenemos debe seguir funcionando tal cual lo hace ahora, teniendo en cuenta que sigue el estilo marcial. A continuación pasamos a detallar cada estilo.

## Guerrero Chacal

* El **guerrero chacal** **empieza** combatiendo **con** una **postura** **normal**. Esta postura es la que teníamos hasta ahora en el Combatiente y dura hasta que recibe un total de 6 puntos de daño (sin contar lo absorbido por la armadura).
* Una vez que sufre 6 puntos de daño o más, pasa a estar **rabioso**. En esta postura de combate el chacal hace 4 puntos más de daño en cada ataque (por ejemplo, hace 6 de daño cuando ataca con los puños en vez de los 2 puntos que hace en la postura normal). Esta postura dura hasta que realiza 3 ataques en la misma.
* Una vez que realiza 3 ataques estando rabioso, pasa a estar **cansado**. En esta postura de combate el chacal hace 2 puntos menos de daño que cuando estaba en postura normal (y deja de hacer los 4 extra de estar rabioso). El chacal permanece cansado por el resto del combate.

Es importante notar que si sufrió 6 puntos de vida o más de daño (ya sea en un solo golpe o en varios) pasa a estar rabioso, **independientemente de si lo curaron en algún momento durante el combate**. Por ejemplo:

1. Sufre 4 puntos de daño (recibe 6 de daño y absorbe 2) ← Acumula 4 de daño
2. Le curan 4 puntos de vida
3. Sufre 3 puntos de daño (recibe 5 de daño y absorbe 2) ← Hasta aquí acumula 7 de daño
4. Cómo acumulo mas de 6 puntos de daño entra en **postura rabiosa**
5. Realiza 3 ataques
6. Pasa a estar en **postura cansado**

## Guerrero Danzante

* El guerrero danzante también empieza combatiendo con una postura **normal**, al igual que el marcial y el chacal. Esta postura dura hasta que recibe 6 puntos de daño, al igual que el chacal.
* Una vez que sufre 6 puntos de daño o más, a diferencia del chacal, pasa a estar **danzante**. En esta forma de combate el danzante **recibe** 4 puntos menos de daño en cada ataque. Esta postura dura hasta que **recibe** 6 ataques (estando danzante). Ojo que, a diferencia del chacal, aquí hablamos de **recibir** ataques y NO de realizar ataques.
* Una vez que recibe 6 ataques estando danzante, pasa a estar **exhausto**. En esta postura de combate el danzante **hace** 4 puntos menos de daño con sus ataques(en lugar de sólo 2 puntos menos como el chacal). Al dejar de estar danzante pierde su capacidad de absorber 4 puntos extra de daño en los ataques recibidos. Al igual que el chacal, el danzante permanece en esta postura por el resto del combate.

Es importante notar que si sufrió 6 puntos de vida o más de daño (ya sea en un solo golpe o en varios) pasa a estar danzante, **independientemente de si lo curaron en algún momento durante el combate**. Por ejemplo:

1. Sufre 4 puntos de daño (recibe 6 de daño y absorbe 2) ← Aquí acumula 4 de daño
2. Le curan 4 puntos de vida
3. Sufre 3 puntos de daño (recibe 5 de daño y absorbe 2) ← Hasta aquí acumula 7 de daño
4. Cómo acumulo mas de 6 puntos de daño entra en **postura danzante**
5. Es atacado 6 veces
6. Pasa a estar en **postura cansado**

Dado que los chacales y danzantes sólo difieren del combatiente en el estilo de combate que siguen, ambos podrán ser equipados con armas y armaduras, al igual que un combatiente normal.

## Modalidad de trabajo

Nuestra tarea es **modelar lo pedido mediante TDD y siguiendo las heurísticas de diseño** vistas durante toda la cursada de la materia.

En su modelo final **deben pasar todos los tests**. Tanto los que agregue en su recorrido en TDD como los ya existentes en el código inicial.

## Ayudas:

Para provocar los distintos daños sobre los chacales y danzantes durante los tests pueden utilizar “recibirDaño:” y “recibirCuracion:”. Les sugerimos simplificar el armado de escenarios con combatientes. Supongan que “recibirDaño:” es semánticamente equivalente a “recibir un ataque”.

El código inicial, *IngSoftI-2023-2C-Recuperatorio-CombatientesFantasticos.Inicial.st*, es muy similar a la solución del ejercicio de combatientes fantásticos.

Prioricen la calidad del trabajo en este orden:

1. TDD (tener tests en un orden y granularidad acorde a TDD).
2. Modelo (nombres, no repetir código, claridad, etc).
3. Nombre de los tests (nombres claros de los tests).
4. Correctitud de tests (repetición de código, claridad, etc).

## Entrega del examen

1. Tienen tiempo para entregarlo hasta las 22hs. No serán tomadas en cuenta las entregas posteriores a ese horario (estricto).

2. Recuerden grabar la imagen con frecuencia e ir haciendo file-outs de lo que vayan haciendo. No se aceptarán explicaciones del estilo “se me colgó la máquina” o “perdí todo” como motivos de no entrega.

3. Entregar el fileout de la categoría “*IngSoftI-2023-2C-Recuperatorio-CombatientesFantasticos*”, que debe incluir toda la solución (modelo y tests).

4. Entregar también el archivo que se llama CuisUniversity-nnnn.user.changes.

5. **Probar que el archivo generado** en el paso 1 se cargue correctamente en una imagen “limpia” (o sea, sin la solución que crearon) y que todo funcione correctamente. Verifiquen que los nombres de los colaboradores sean los correctos (y no temp1). Esto es fundamental para que no haya problemas de que falten clases/métodos/objetos en la entrega.

6. Realizar la entrega enviando mail **A LA LISTA DE DOCENTES**

[**fiuba-ingsoft1-doc@googlegroups.com**](mailto:fiuba-ingsoft1-doc@googlegroups.com)con el Asunto: "Nro Padrón: nnnn - Solución del Recuperatorio 2023 2c"

7. Al enviar la solución deben esperar a recibir una **confirmación de recepción ANTES de retirarse** del aula. Recién una vez recibida la confirmación, puede retirarse.