

### Ejercicio Teórico:

Completar el siguiente google form: <https://goo.gl/forms/HZu2OjFmJZHlkpyY2>

### Ejercicio Práctico:

Implementar usando TDD el juego "Super 4 en línea" que se describe a continuación:

El objetivo del "Super 4 en línea" es alinear cuatro fichas sobre un tablero formado por seis filas y siete columnas. Cada jugador dispone de 21 fichas de un color (por lo general, rojas o amarillas).

Por turnos, los jugadores deben introducir una ficha en la columna que prefieran (siempre que no esté completa) y ésta caerá a la posición más baja.

Gana la partida el primero que consiga alinear cuatro fichas consecutivas de un mismo color de acuerdo a como se configuró la estrategia ganadora, que puede ser:

- 1) Solo gana si alinea de manera horizontal
- 2) Solo gana si alinea de manera vertical
- 3) Solo gana si alinea de manera diagonal
- 4) Solo gana el que alinea de acuerdo a una combinación de los anteriores, por ej. "Solo horizontal y vertical", "Solo diagonal y vertical", "Horizontal, vertical y diagonal", etc.

Si todas las columnas están llenas pero nadie ha alineado 4 fichas de manera ganadora, hay empate.

### Requerimientos:

1. La categoría de clases se debe llamar **ISW1-Super4EnLinea**
2. Usar TDD para realizar la solución.
3. Usar las heurísticas de diseño vistas durante todo el cuatrimestre.
4. Entregar el fileout de dicha categoría que debe incluir todo (modelo y tests)
5. Entregar también el archivo que se llama **CuisUniversity-nnnn.user.changes**
6. Probar que el archivo generado en 2) se cargue correctamente en una imagen "limpia" (o sea, sin la solución) y que todo funcione correctamente. Esto es fundamental para que no haya problemas de que falten clases/métodos en la entrega
7. Realizar la entrega enviando mail a la lista de Docentes: [ingsoft1-doc@dc.uba.ar](mailto:ingsoft1-doc@dc.uba.ar) con el Subject: LU nnn/aa - Recuperatorio parcial 2c2018
8. No irse sin que un docente les asegure haber recibido el mail.