

## Enunciado.

¿Qué te pedimos que hagas?

### ENUNCIADO DE LA TAREA.

En el proyecto Java que se adjunta (Apuesta), hay definida una Clase Apuesta, que cuenta con una serie de atributos y métodos. El proyecto cuenta asimismo con una Clase Main, donde se hace uso de la clase descrita. Basándonos en ese proyecto, vamos a realizar las siguientes actividades.

### REFACTORIZACIÓN

1. Cambia el nombre de la variable “miApuesta” por "laApuesta”.
2. Introduce el método operativa Apuesta, que englobe las sentencias de la clase Main que operan con el objeto laApuesta.
3. Encapsula todos los atributos de la clase Apuesta.
4. Añadir un nuevo parámetro al método operativa\_Apuesta, de nombre dinero y de tipo int.

### ANALIZADOR DE CÓDIGO.

5. Descarga e instala el plugin PMD.
6. Ejecuta el analizador de código PMD.
7. Configura el analizador de código PMD para que se permita el escaneado automático del proyecto, a intervalos regulares.
8. Añade tres reglas nuevas al analizador de PMD y comenta su utilidad.

### JAVADOC.

9. Inserta comentarios Javadoc en la clase Apuesta
10. Genera documentación Javadoc para todo el proyecto.

## Criterios de corrección y puntuación.

¿Cómo valoramos y puntuamos tu tarea?

# CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y PUNTUACIÓN DE LA TAREA.

La organización y limpieza en el desarrollo de la tarea así como la claridad pueden ser un factor que penalice la calificación final en caso de no ser las apropiadas. Total: 10 puntos máximo. Cada uno de los apartados se valorarán con 1 puntos:

1. Cambia el nombre de la variable "miApuesta" por "laApuesta". (1 punto).
2. Introduce el método operativa\_Apuesta, que englobe las sentencias de la clase Main que operan con el objeto laApuesta. (1 punto).
3. Encapsula todos los atributos de la clase Apuesta. (1 punto).
4. Añadir un nuevo parámetro al método operativa\_Apuesta, de nombre dinero y de tipo int. (1 punto).
5. Descarga e instala el plugin PMD. (1 punto).
6. Ejecuta el analizador de código PMD. (1 punto).
7. Configura el analizador de código PMD para que se permita el escaneado automático del proyecto, a intervalos regulares. (1 punto).
8. Añade tres reglas nuevas al analizador de PMD y comenta su utilidad. (1 punto).
9. Inserta comentarios Javadoc en la clase Apuesta. (1 punto).
10. Genera documentación Javadoc para todo el proyecto. (1 punto).

## Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea subirás todo lo necesario en un único archivo comprimido (rar o zip), que será lo que enviarás para su corrección, donde se incluirá el proyecto java y un documento .pdf donde explique cada uno de los pasos seguidos en la realización de cada uno de los apartados de la tarea

Este documento explicativo debe incluir las capturas de pantalla y las explicaciones necesarias para poder entender cómo se han realizado cada uno de los puntos de la tarea.

El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

**Apellido1\_Apellido2\_Nombre\_EDx\_Tarea\_Ex**

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños. Así por ejemplo la alumna **Begoña Sánchez Mañas para la primera entrega de la cuarta unidad de ED**, debería nombrar esta tarea como...

**Sanchez\_Manas\_Begona\_ED04\_Tarea\_E1**