

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Herencia e interfaces


ADEMÁS Java desde consola

2024-1

Laboratorio 3/6

OBJETIVOS

Desarrollar competencias básicas para:

1. Aprovechar los mecanismos de la herencia y el uso de interfaces.
2. Organizar las fuentes en paquetes.
3. Usar la utilidad `jar` de java para entregar una aplicación.
4. Extender una aplicación cumpliendo especificaciones de diseño, estándares y verificando su corrección.
5. Vivenciar las prácticas XP :  Code must be written to agreed [standards](#). Code the [unit test first](#).
6. Utilizar los programas básicos de java (javac, java, javadoc, jar), desde la consola.

ENTREGA

- ➔ Incluyan en un archivo `.zip` los archivos correspondientes al laboratorio. El nombre debe ser los dos apellidos de los miembros del equipo ordenados alfabéticamente.
- ➔ Deben publicar el avance al final de la sesión y la versión definitiva en la fecha indicada en los espacios preparados para tal fin.

DESARROLLO

Contexto

Un sistema complejo es un sistema compuesto de agentes interrelacionadas que como un conjunto exhiben propiedades y comportamientos no evidentes a partir de la suma de las partes individuales. Las dinámicas del desarrollo son llenas de complejidades. Las características de los sistemas complejos (como la interdependencia, la diversidad y la adaptabilidad de los agentes), desafían los supuestos básicos de las teorías tradicionales. En este laboratorio vamos a explorar un jardín complejo.

Conociendo [En lab03.doc y garden.asta]

1. En el directorio descarguen los archivos contenidos en `garden.zip`. Revisen el código: a) ¿Cuántos paquetes tiene? d) ¿Cuál es el propósito del paquete presentación? e) ¿Cuál es el propósito del paquete dominio?
 2. Revisen el paquete de dominio, a) ¿Cuáles son los diferentes tipos de componentes de este paquete? b) ¿Qué implica cada uno de estos tipos de componentes?
 3. Revisen el paquete de presentación, a) ¿Cuántos componentes tiene? b) ¿Cuántos métodos públicos propios (no heredados) ofrece?
 4. Para ejecutar un programa en java, ¿Qué método se debe ejecutar? ¿En qué clase se encuentra?
 5. Ejecuten el programa. ¿Qué funcionalidades ofrece? ¿Qué hace actualmente? ¿Por qué?
- (Deben ejecutar la aplicación java, no crear un objeto como lo veníamos haciendo)**

Arquitectura general. [En lab03.doc y garden.asta]

1. Consulte el significado de las palabras **package** e **import** de java. ¿Qué es un paquete? ¿Para qué sirve? ¿Para qué se importa? Explique su uso en este programa.
2. Revise el contenido del directorio de trabajo y sus subdirectorios. Describa su contenido. ¿Qué coincidencia hay entre paquetes y directorios?
3. Adicione al diseño la arquitectura general con un diagrama de paquetes en el que se presente los paquetes y las relaciones entre ellos. Consulte la referencia en moodle. **En astah, crear un diagrama de clases (cambiar el nombre por Package Diagram0)**

Arquitectura detallada. [En lab03.doc y garden.asta]

1. Para preparar el proyecto para **BDD**. Completen el diseño detallado del paquete de dominio. Adicionen el diagrama de clases en el paquete correspondiente. a) ¿Qué componentes hacían falta?
2. Completen el diseño detallado del paquete de presentación. Adicionen el diagrama de clases al paquete correspondiente. a) ¿Por qué hay dos clases y un archivo .java?
3. Adicione la clase de pruebas unitarias necesaria para **BDD** en un paquete independiente de test. (No lo adicione al diagrama de clases) ¿Qué paquete debe usar? ¿Por qué? ¿Asociado a qué clase? ¿Por qué?

Ciclo 1. Iniciando con las flores normales [En lab03.doc y *.java]

(NO OLVIDE BDD - MDD)

1. Estudie la clase **garden** ¿Qué tipo de colección usa para albergar cosas? ¿Puede recibir flores? ¿Por qué?
2. Estudie el código asociado a la clase **Flower**, ¿en qué estado se crea? ¿qué forma usa para pintarse? ¿cuándo aumenta su tiempo? ¿qué clases definen la clase **Flower**? Justifique sus respuestas.
3. **Flower** por ser un **Agent**, ¿atributos tiene? ¿qué puede hacer (métodos)? ¿qué decide hacer distinto? ¿qué no puede hacer distinto a todos los agentes? ¿qué debe aprender a hacer? Justifique sus respuestas.
4. Por comportarse como un **Thing**, ¿qué sabe hacer? ¿qué decide hacer distinto? ¿qué no puede hacer distinto? ¿qué debe aprender a hacer? Justifique sus respuestas.
5. Ahora vamos a crear dos flores en diferentes posiciones (10,10) (15,15) llámelas **rose** y **violet** usando el método **someThings()**. Ejecuten el programa, ¿Qué pasa con las flores? ¿Por qué? Capturen una palla significativa.
6. Diseñen, construyan y prueben el método llamado **act()** de la clase **Flower**. La flor cambia de color de rojo a naranja, se marchita después de 3 tic-tac y revive después de 5 tic-tac.
7. Diseñen, construyan y prueben el método llamado **ticTac()** de la clase **garden**.
8. ¿Cómo quedarían **rose** y **violet** después de uno, dos, cuatro y seis **Tic-tac**? Ejecuten el programa. Capturen pantallas significativas en momentos correspondientes. ¿Es correcto?

Ciclo 2. Incluyendo a las flores carnivoras [En lab03.doc y gardenasta]

(NO OLVIDE BDD - MDD)

El objetivo de este punto es permitir recibir en el jardín forles carnivoras . Ellas (i) son de color azul; (ii) se mueven hacia la flor más cercana, (iii) si pueden se la comen (ocupan su posición)

1. Para implementar esta nueva flor Carnivorous ¿cuáles métodos se sobre-escriben (overriding)?
2. Diseñen, construyan y prueben esta nueva clase.
3. Adicione una pareja de inquietas, llámelas venus y sundeus, (a) ¿Cómo quedarían después de tres Tic-tac? Ejecuten el programa y hagan tres clics en el botón. Capturen una palla significativa. (b) ¿Es correcto?

Ciclo 3. Adicionando arena [En lab03.doc, garden.asta y *.java]

El objetivo de este punto es incluir en el garden zonas de arena (sólo vamos a permitir el tipo básico de arena) llos bancos de arena inician grises y a medida que pasa el tiempo van perdiendo su color.

(NO OLVIDE BDD - MDD)

1. Construyan la clase Sand para poder adicionarla en el garden? ¿debe cambiar en el código del garden en algo? ¿por qué?
2. Diseñen , construyan el método y prueben esta nueva clase.
3. Adicionen dos parches de arena en las esquinas superiores del garden, llámenlos tatacoa y sahara, (a) ¿Cómo quedarían después de cuatro Tic-tac? Ejecuten el programa y hagan cuatro clics en el botón. Capturen una palla significativa. (b) ¿Es correcto?

Ciclo 4. Nueva flor: Proponiendo y diseñando

El objetivo de este punto es permitir recibir en un nuevo tipo de Entity.

(NO OLVIDE BDD - MDD)

1. Propongan, describan e Implementen el nuevo tipo de flores. (Mínimo dos pruebas de unidad)
2. Considerando una pareja de ellas con el nombre de ustedes. (a) Piensen una prueba significativa y expliquen la intención. (b) Codifiquen la pruebas de unidad correspondiente y capturen la palla de resultados. (c) Ejecuten el programa con esa prueba para capturar las pallas correspondientes.

Ciclo 5. Nueva entidad: Proponiendo y diseñando

El objetivo de este punto es permitir recibir en una nueva entidad (no hormiga) en el garden.

(NO OLVIDE BDD - MDD)

1. Propongan, describan e Implementen un nuevo tipo de Entity. (Mínimo dos pruebas de unidad)
2. Considerando un par de ellos con los nombres de ustedes . (a) Piensen una prueba significativa y expliquen la intención. (b) Codifiquen la pruebas de unidad correspondiente y capturen la palla de resultados. (c) Ejecuten el programa con esa prueba para capturar las pallas correspondientes.

Ciclo 6. BONO. Flor Conway

La flor Conway se rige por las siguientes reglas:

- Una flor muerta con exactamente 3 células vecinas vivas "revive" (al tiempo siguiente estará viva).
- Una flor viva con 2 ó 3 células vecinas vivas sigue viva.
- Si la flor tiene menos de dos o más de tres vecinas vivas muere o permanece muerta por "soledad" o superpoblación".
- Si en el vecindario, hay una celda vacía rodeada por 3 células vivas "nace" una nueva cédula (al tiempo siguiente estará viva).

Primero todas las flores toman la decisión de lo que pasará en el tiempo siguiente y luego la realizan. Para probarla, verifique que esta flor puede generar un patrón que parpadea.

```
      X      X
XXX  X  XXX  X
      x      X
```

Empaquetando la versión final para el usuario. [En lab03.doc, garden.asta, *.java, garden.jar]

1. Revise las opciones de `BlueJ` para empaquetar su programa entregable en un archivo .jar. Genere el archivo correspondiente.
2. Consulte el comando `java` para ejecutar un archivo jar. ejecutennlo ¿qué pasa?
3. ¿Qué ventajas tiene esta forma de entregar los proyectos? Explique claramente.

DE BLUEJ A CONSOLA

En esta sección del laboratorio vamos a aprender a usar java desde consola. Para esto se va a trabajar con el proyecto del punto erior.

Comandos básicos del sistema operativo [En lab03.doc]

es de iniciar debemos repasar los comandos básicos del manejo de la consola.

1. Investiguen los comandos para moverse en la estructura de directorios: crear, borrar, listar su contenido y copiar o eliminar un archivo.

2. Organicen un nuevo directorio con la estructura propuesta para probar desde allí su habilidad con los comandos de consola. Consulten y capturen el contenido de su directorio

```
garden
```

```
    src
```

```
        domain
```

```
            presentation
```

```
                test
```

3. En el directorio copien únicamente los archivos *.java del paquete de aplicación . Consulte y capture el contenido de src/domain

Estructura de proyectos java [En lab03.doc]

En java los proyectos se estructuran considerando tres directorios básicos.

```
garden
```

```
    src
```

```
    bin
```

```
    docs
```

1. Investiguen los archivos que deben quedar en cada una de esas carpetas y la organización interna de cada una de ellas.
2. ¿Qué archivos debería copiar del proyecto original al directorio bin? ¿Por qué? Cópielos y consulte y capture el contenido del directorio que modificó.

Comandos de java [En lab03.doc]

1. Consulte para qué sirven cada uno de los siguientes comandos:

```
javac
```

```
java
```

```
javadoc
```

```
jar
```

2. Cree una sesión de consola y consulte en línea las opciones de los comandos java y javac. Capture las pallas.
3. Busque la opción que sirve para conocer la versión a que corresponden estos dos comandos. Documente el resultado.

Compilando [En lab03.doc]

1. Utilizando el comando javac, desde el directorio raiz (desde garden con una sola instrucción), compile el proyecto. ¿Qué instrucción completa tuvo que dar a la consola para compilar TODO el proyecto? Tenga presente que se pide un único comando y que los archivos compilados deben quedar en los directorios respectivos.
2. Revise de nuevo el contenido del directorio de trabajo y sus subdirectorios. ¿Cuáles nuevos archivos aparecen ahora y dónde se ubican?

Documentando [En lab03.doc]

1. Utilizando el comando javadoc, desde el directorio raiz, genere la documentación (API) en formato html, en este directorio. ¿cuál es el comando completo para generar esta documentación?
2. ¿Cuál archivo hay que abrir para empezar a navegar por la documentación? Ábralo y capture la palla.

Ejecutando [En lab03.doc]

4. Empleando el comando `java`, desde el directorio raíz, ejecute el programa. ¿Cómo utilizó este comando?

Probando [En lab03.doc]

1. Adicione ahora los archivos del directorio pruebas y trate de compilar nuevamente el programa. Tenga en cuenta que estas clases requieren la librería junit 4.8. ¿Cómo se incluye un paquete para compilar? ¿Qué instrucción completa tuvo que dar a la consola para compilar?
2. Ejecute desde consola las pruebas . ¿Cómo utilizó este comando?. Puede ver ejemplos de cómo ejecutar el "test runner" en [How to run JUnit test cases from the command line](#)
3. Pegue en su documento el resultado de las pruebas

Empaquetando [En lab03.doc]

1. Consulte como utilizar desde consola el comando `jar` para empaquetar su programa entregable en un archivo .jar, que contenga los archivos bytecode necesarios (no las fuentes ni las clases de prueba), y que se pueda ejecutar al instalarlo en cualquier directorio, con solo tener la máquina virtual de java y su entorno de ejecución (JRE). ¿Cómo empaquetó `jar` ?
2. ¿Cómo se ejecuta el proyecto empaquetado?

RETROSPECTIVA

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido en el laboratorio por cada uno de ustedes? (Horas/ Hombre)
2. ¿Cuál es el estado actual de laboratorio? ¿Por qué? (Para cada método incluya su estado)
3. Considerando las prácticas XP del laboratorio de hoy ¿por qué consideran que son importe?
4. ¿Cuál consideran fue su mayor logro? ¿Por qué? ¿Cuál consideran que fue su mayor problema? ¿Qué hicieron para resolverlo?
5. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?