**INFORME DE TRABAJO FINAL**

CARMEN SANDIEGO

INTEGRANTES:

CAMILA ARCINIEGA MARCHINI LUCAS MATTERA

MATERIA:

PROGRAMACIÓN CON OBJETOS 1

FECHA:

12/12/2018

ALCANCE:

La mayoría de lo pedido en el enunciado se llegó a implementar, aunque hubo casos que creemos no pudimos resolver de forma eficiente para el programa, como por ejemplo mensajes que quizás no le corresponden al objeto, pero que utilizamos para solucionar el problema y así continuar con la resolución del enunciado.

Uno de los problemas que se nos generó y no pudimos resolver fue imprimir el nombre del sospechoso, aunque sí sus características, y tampoco llegamos a hacer el mensaje que arreste al sospechoso con todos sus tests.

Pensamos inicialmente que las pistas deberían ser objetos pero no lo pudimos implementar porque finalmente las utilizamos solo en diccionarios.

MODELO:

Los objetos más importantes son:

· Detective: es el objeto más importante ya que interactúa con todos los otros objetos para resolver el caso y sus responsabilidades son viajar a los países, interrogar a los testigos, almacenar información en su base de datos. El detective además tiene subclases que son los distintos tipos de detectives.

· Sospechoso principalmente sabe su trayectoria de viaje, sus características físicas.

· Testigo: el testigo sabe tomar unas características aleatoriamente del sospechoso que haya pasado por su país, sabe devolver una pista de país (verdadera o falsa) a donde viaja el sospechoso, y conoce su propio país.

· Base de datos: es el objeto responsable de guardar todos los datos que va recolectando el detective que la implementa a través de los cuales va descartando los sospechosos .

PROGRESO:

Comenzamos el trabajo con pequeños test de las primeras acciones básicas y las responsabilidades de los objetos para que luego se relacionen entre ellos. Luego comenzamos a programar las relaciones más complejas, las cuales nos llevaban a volver y modificar los mensajes ya creados.

El primer objeto creado fue el detective, probando que pueda viajar en cada una de sus subclases. A partir de que deba saber su ubicación se creó la base de datos, donde se guarda también los países a donde pueda viajar y los sospechosos. Para restarle tiempo de viaje o interrogar a los testigos debimos crear la partida, en la que se almacenan las horas restantes de juego.

Para interrogar un testigo se creó la clase testigo, el cual puede obtener las pistas del sospechoso para entregarle al detective. Luego se creó al sospechoso con características físicas y una trayectoria de viaje asignadas en su creación, asimismo roba un objeto al principio del juego.

El Factory fue de mucha utilidad al momento de pedir las instancias de clase en los test, que los fuimos armando desde el principio y agregando instancias a medida que los necesitábamos.

DIFICULTADES:

tuvimos varias dificultades a lo largo de todo el desarrollo del modelo. Nos fue difícil pensar el modelo en general, al querer pensar siempre una solución global desde el principio, antes de empezar a testear desde lo particular hasta los casos más generales, los casos que involucran más objetos. Nos costó adecuarnos a usar la metodología TDD.

A lo largo del desarrollo del trabajo aparecieron errores muy inusuales, cosas que no habíamos visto nunca y desconocíamos su significado, el mensaje Halt es un ejemplo. En un punto perdimos muchos objetos porque teníamos dos archivos .st juntos y que compartían objetos entonces aparentemente los eliminaba. Hubo otros detalles que preguntamos en la lista de correos, pero fueron menos complicados y lo supimos resolver.

CONCLUSIONES:

Esta fue una buena experiencia para tener una idea de lo que es el desarrollo de un programa con mayores complejidades, y aprender a hacerlo en equipo donde hay que llegar a un acuerdo a partir de ideas diferentes de enfrentar al problema.

También fue de mucha utilidad para poner en práctica todo lo aprendido en clase,tal como incorporar mejor la metodología TDD.