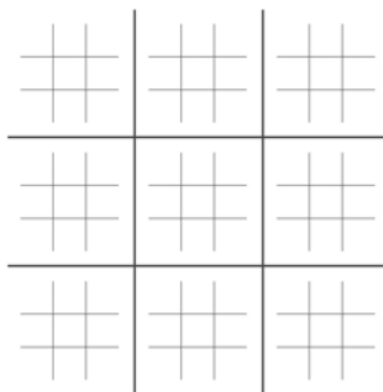


EVALUACIÓN	Obligatorio 1	GRUPO	TODOS	FECHA	24/9/2024 v5
MATERIA	PROGRAMACION 2				
CARRERA	Ing. en Sistemas, Electrónica, Eléctrica, Telecomunicaciones, Lic. en Sistemas				
CONDICIONES	<p> - Puntaje máximo: 20 puntos - Puntaje mínimo: 0 puntos - Fecha de entrega: 21/10/2024 hasta las 21:00 horas en gestion.ort.edu.uy (max. 40Mb en formato zip, rar o pdf) El 1er. obligatorio NO tiene defensa. </p> <p>Uso de material de apoyo y/o consulta</p> <p><u>Inteligencia Artificial Generativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguir las pautas de los docentes: Se deben seguir las instrucciones específicas de los docentes sobre cómo utilizar la IA en cada curso. - Citar correctamente las fuentes y usos de IA: Siempre que se utilice una herramienta de IA para generar contenido, se debe citar adecuadamente la fuente y la forma en que se utilizó. - Verificar el contenido generado por la IA: No todo el contenido generado por la IA es correcto o preciso. Es esencial que los estudiantes verifiquen la información antes de usarla. - Ser responsables con el uso de la IA: Conocer los riesgos y desafíos, como la creación de "alucinaciones", los peligros para la privacidad, las cuestiones de propiedad intelectual, los sesgos inherentes y la producción de contenido falso - En caso de existir dudas sobre la autoría, plagio o uso no atribuido de IAG, el docente tendrá la opción de convocar al equipo de obligatorio a una defensa específica e individual sobre el tema <p>IMPORTANTE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Inscribirse 2) Formar grupos de hasta 2 personas del mismo dictado 3) Subir el trabajo a Gestión antes de la hora indicada (ver hoja al final del documento: "RECORDATORIO") <p>Aquellos de ustedes que <u>presenten alguna dificultad con su inscripción o tengan inconvenientes técnicos</u>, por favor contactarse con el Coordinador de cursos o Coordinación adjunta antes de las 20:00h del día de la entrega, a través de los mails croso@ort.edu.uy / posada_l@ort.edu.uy (matutino) / larrosa@ort.edu.uy (nocturno), o vía Ms Teams.</p>				

GRAN TATETI

Se juega sobre un tablero grande de 3*3, donde cada minic cuadrado es un tablero de 3*3.



Para indicar una posición se indican sus coordenadas:

A1	A2	A3
B1	B2	B3
C1	C2	C3

Comienza el jugador “X” (rojo), que juega donde desee, indicando el minic cuadrado y la posición dentro del minic cuadrado.

El jugador “O” (azul) debe jugar en el mini cuadrado correspondiente al movimiento de “X”. “X” sigue la misma regla. Dentro del minic cuadrado, puede jugar en cualquier lugar libre.

El primer jugador que complete 3 en línea en un minic cuadrado, gana ese minic cuadrado y se pintan todas sus ubicaciones de su color.

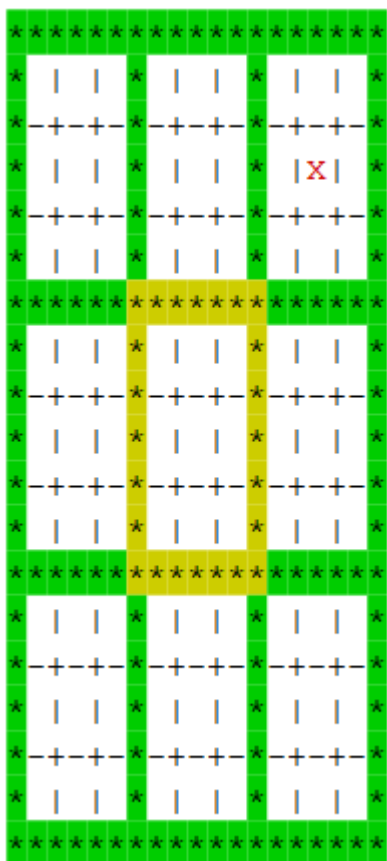
El primer jugador que gane 3 minic cuadrados en línea gana el juego. Si no se puede jugar más, termina la partida y es un empate.

Para indicar en cuál minic cuadrado debe jugar, se destaca el borde.

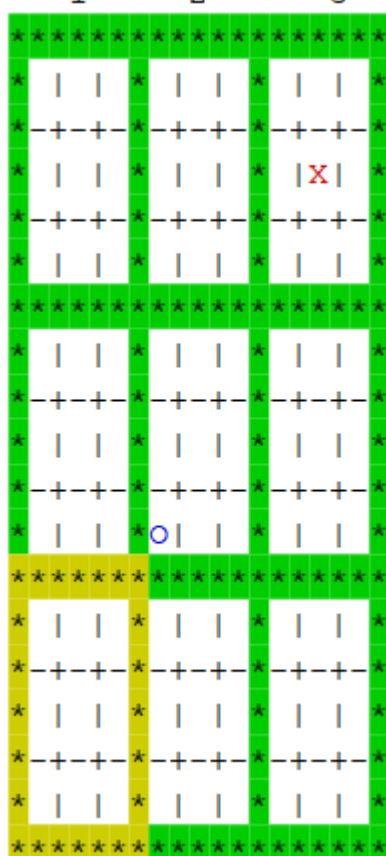
Para indicar que un mini cuadrado ya fue ganado, se pintan todos los elementos del color correspondiente.

Ejemplo:

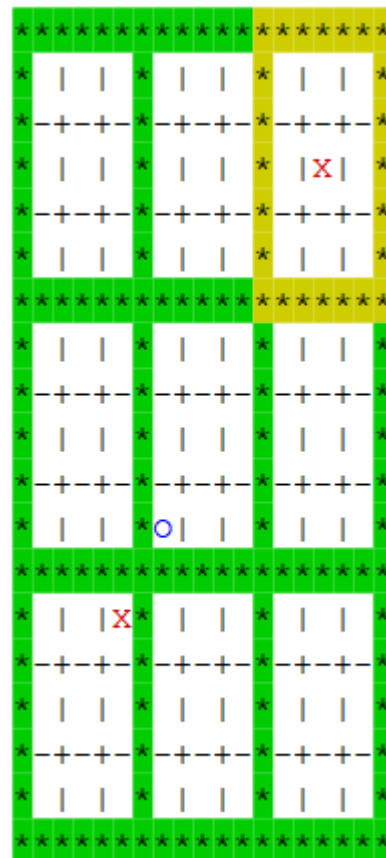
El jugador “X” (rojo) comienza, indica que desea jugar en el minic cuadrado A3, y coloca en B2. Se ubica la ficha “X” en rojo en la posición B2 del mini cuadrado A3 y la próxima jugada debe ser en el minic cuadrado B2, el cual se destaca para visualizar mejor:



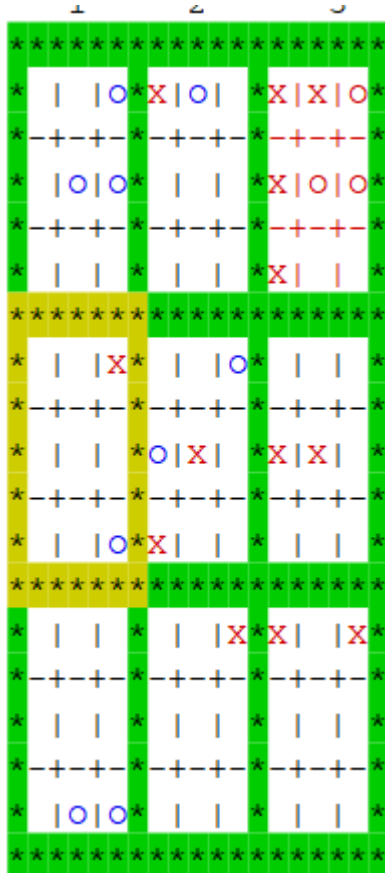
“O” (azul) juega en el minic cuadrado B2, en la posición C1, por lo que se marca su jugada en C1 y la próxima jugada debe ser en el minic cuadrado C1:



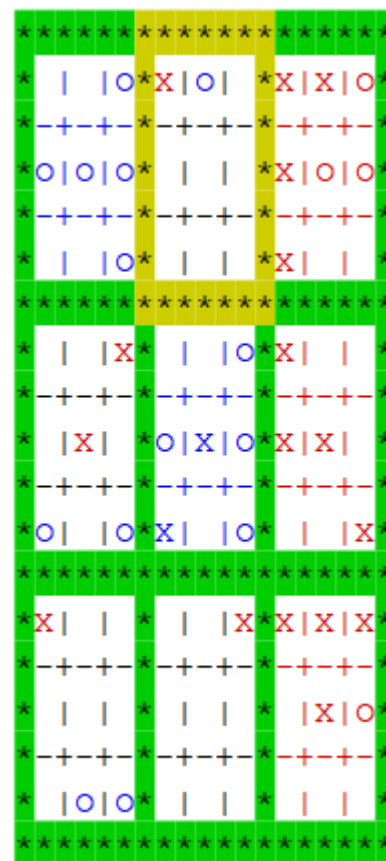
En el minic cuadrado C1, “X” decide jugar en la posición A3, por lo que se ubica en A3 la “X” y se marca que la próxima jugada debe ser en el micro cuadrado A3:



En una partida, luego de varias jugadas, el jugador “X” consigue 3 en línea en un minicuatadro, se pinta ese minicuatadro de su color:



Más adelante, una posible situación es:



En este caso gana “X” porque ganó 3 minicuatadros en línea.

Se pide: Implementar en Java un programa que al comienzo muestre una animación sencilla, incluyendo la palabra “Bienvenidos” (durante máximo 2 segundos) y luego muestre un menú en consola con:

- Registrar un jugador.** Se indica nombre, edad y alias (único).
- Jugar al Gran Tateti entre 2 personas.** Se eligen dos jugadores diferentes de la lista de jugadores. El programa debe solicitar la jugada (ej. “A1”, “b2”) y mostrar el tablero, con los colores destacados como en las imágenes previas. Debe verificar la validez de la jugada y la terminación, indicando el resultado. Si el jugador indica como jugada “X” termina la partida y pierde. Cada jugador dispone de una vez por partida la jugada “mágica”: si ingresa “M”, se le solicitará una ubicación (ej. “A2”), se ubicará la ficha, pero desaparecen las demás del minicuatadro donde ubicó la ficha. Siempre indicar de quién es el turno.
- Jugar al Gran Tateti vs la Computadora.** Se elige el jugador e inicia la partida. La computadora debe indicar una jugada válida (NO se pide la jugada óptima para ganar, sino una jugada válida).

Al igual que en el punto anterior, el programa debe validar jugadas, terminación e indicar el resultado. Con “X” termina la partida. En la versión vs la Computadora no es válida la jugada mágica.

- d) **Ranking.** Se muestra el ranking ordenado por cantidad decreciente de partidas ganadas en el siguiente formato (mostrar el alias):

```
Juan   | #####
Luis   | #####
Ana    |
```

- e) **Fin**

Entrega: La entrega consiste de un archivo zip de hasta 40MB que contenga:

a) **carpeta del código.** Dentro debe estar el proyecto completo en NetBeans, incluyendo todos los fuentes Java. **IMPORTANTE:** En el código fuente de cada clase debe estar el nombre de los autores. Se tendrá especial consideración acerca de la calidad del código (reusabilidad, lógica, estilo de codificación, uso de Java, etc.). La interfaz debe ser lo más similar posible a la presentada. Deben realizarse todas las validaciones. El proyecto debe ser ANT (no MAVEN ni otras opciones).

b) **UNICO pdf** que contenga:


- 1) Carátula con foto académica, nombre y número de estudiante de los 2 integrantes del equipo. Las 2 personas deben pertenecer al mismo grupo de clase.
- 2) Representación en UML exclusivamente de las clases del domino del problema, con todos los métodos y atributos. **No** incluir la clase de Prueba ni interfaz.

RECORDATORIO: IMPORTANTE PARA LA ENTREGA

- **Obligatorios**

La entrega de los obligatorios será en formato digital online, a excepción de algunas materias que se entregarán en Bedelía y en ese caso recibirá información específica en el dictado de la misma.

Los principales aspectos a destacar sobre la **entrega online de obligatorios** son:

1. Ingresá al sistema de Gestión.
2. En el menú, seleccioná el ítem "Evaluaciones" y la instancia de evaluación correspondiente, que figura bajo el título "Inscripto".
3. Para iniciar la entrega hacé clic en el ícono: 
4. Ingresá el número de estudiante de cada uno de los integrantes y hacé clic en "Agregar". El sistema confirmará que los integrantes estén inscriptos al obligatorio y, de ser así, mostrará el nombre y la fotografía de cada uno de ellos. Una vez agregados todos los integrantes, hacé clic en "Crear equipo".

Cualquier integrante podrá:

- **Modificar la integración del equipo.**
- **Subir el archivo de la entrega.**

5. Seleccioná el archivo que deseás entregar. Verificá el nombre del archivo que aparecerá en la pantalla y hacé clic en "Subir" para iniciar la entrega. Cada equipo (hasta 2 estudiantes) debe entregar **un único archivo en formato zip o rar** (los documentos de texto deben ser pdf, y deben ir dentro del zip o rar). El archivo a subir debe tener **un tamaño máximo de 40mb**

Cuando el archivo quede subido, se mostrará el nombre generado por el sistema (1), el tamaño y la fecha en que fue subido.

6. El sistema enviará un e-mail a todos los integrantes del equipo informando los detalles del archivo entregado y confirmando que la entrega fue realizada correctamente.
7. Podés cerrar la pestaña de entrega y continuar utilizando Gestión o salir del sistema.
8. La **hora tope para subir el archivo será las 21:00** del día fijado para la entrega.
9. La entrega se podrá realizar desde cualquier lugar (ej. hogar del estudiante, laboratorios de la Universidad, etc).
10. Aquellos de ustedes que presenten alguna dificultad con su inscripción o tengan inconvenientes técnicos, por favor contactarse con el Coordinador de cursos o Coordinación adjunta antes de las 20:00h del día de la entrega, a través de los mails croza@ort.edu.uy / posada_1@ort.edu.uy (matutino) / goicoechea@ort.edu.uy (nocturno), o vía Ms Teams.