

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
Parcial tercer tercio.
S17: 2020-1

Nombre: _____

Nota esperada: ____

POOng

I. REFACTORIZANDO: BDD-MDD XP

Seleccione un comportamiento del proyecto que requiera refactorización.

1. Explique su selección, detallando las ventajas y desventajas de la implementación actual.
2. Incluya en el documento los componentes BDD-MDD del comportamiento seleccionado: requisitos, diseño (estructural y de comportamiento), código (presentación y aplicación) y pruebas (unidad y aceptación).
[NOTA: Consultar contenido al final del documento]
3. ¿Cuáles patrones se usan en la implementación actual? ¿Cuál patrón podría aplicar para la refactorización? ¿por qué?
4. Refactorice este comportamiento. Explique e incluya los componentes que cambiaron.

II. EXTENDIENDO. Nuevo elemento.

Extienda el proyecto para poder incluir un nuevo elemento (sorpresa, blanco o pelota) con las siguientes características:

Si es sorpresa o blanco:

- Otorga al jugador que la capture, la habilidad de no perder el 50% de fortaleza si es golpeado por un bloque. Aplica solo una vez.
- Algunas veces (1 de cada 2) estos elementos buscan a la pelota.

Si es pelota:

- Su velocidad aumenta en un 10% y rompe los bloque.
 - El efecto dura 10s o hasta impactar un bloque (lo que primero ocurra).
 - Si aparece un bloque lo busca para romperlo.
1. Incluya en el documento los siguientes componentes BDD-MDD: requisitos, diseño (estructural y de comportamiento), código (presentación y aplicación) y pruebas (unidad y aceptación).
 2. ¿Cuáles patrones usa la implementación actual?

IMPORTANTE:

El desarrollo de los puntos anteriores deben estar en el documento entregable del parcial. (Sólo se revisará en el proyecto lo que relacionen en el documento).

COMPONENTES BDD-MDD

Requisitos	Descripción del comportamiento
Diseño estructural	Zona(s) del diagrama de clase relevantes
Diseño de comportamiento	Diagrama(s) de secuencias relevantes
Código presentación	Código de los método(s) de la capa de presentación que atiende(n) el comportamiento
Código aplicación	Código de los método(s) de la capa de aplicación que atiende(n) el comportamiento
Pruebas de unidad	Código de las pruebas y evidencia de su ejecución
Prueba aceptación	Descripción y dos pantallas significativas