

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PROYECTO INICIAL Ciclo No. 3 2019-01

REFACTORING Y EXTENSIÓN

PROYECTO INICIAL

El proyecto inicial tiene como propósito desarrollar una aplicación que permita simular una situación inspirada en el **Problema E** de la maratón de programación internacional 2018 **Getting a Jump on Crime**.

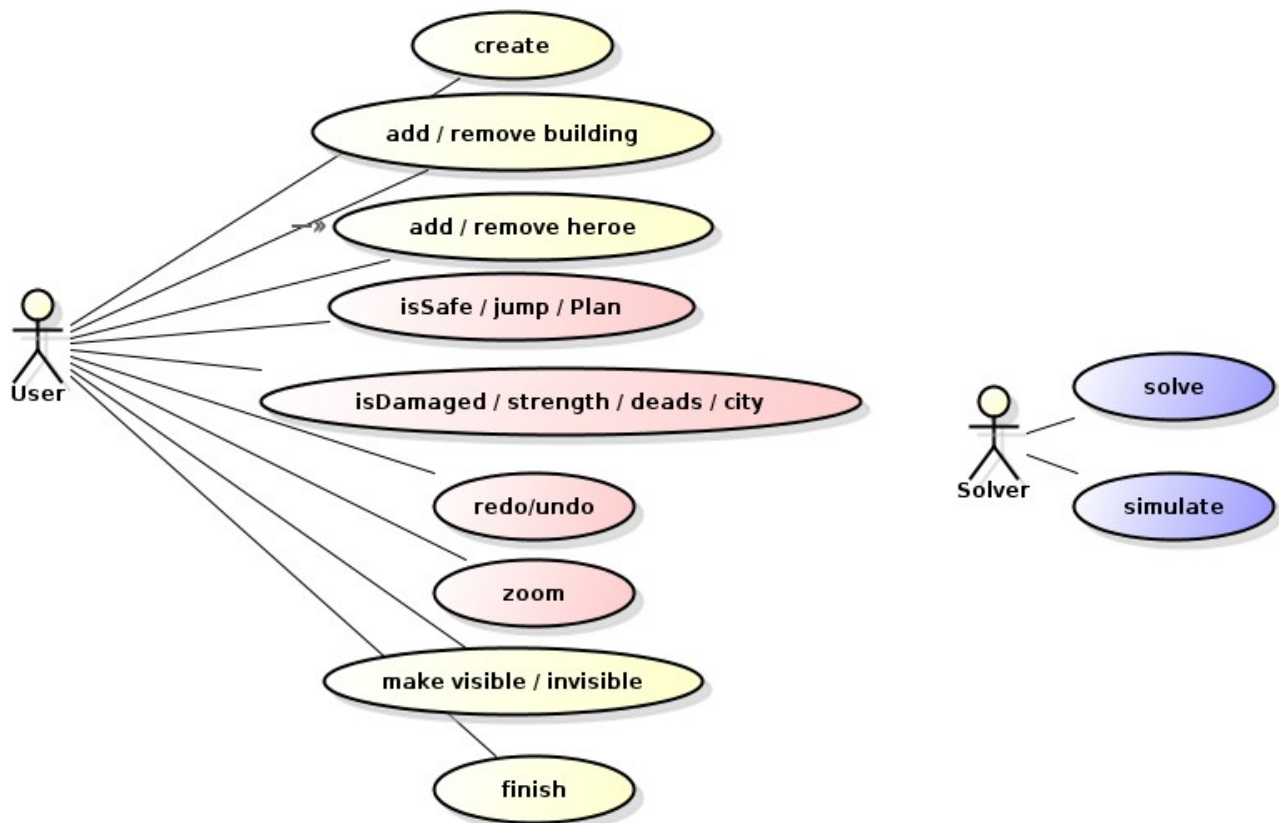
TERCER CICLO

El objetivo de este ciclo es extender el simulador para cumplir nuevos requisitos y perfeccionarlo para garantizar la calidad del mismo considerando los criterios de corrección y extensibilidad.

En esta entrega SI deben resolver el problema de la maratón

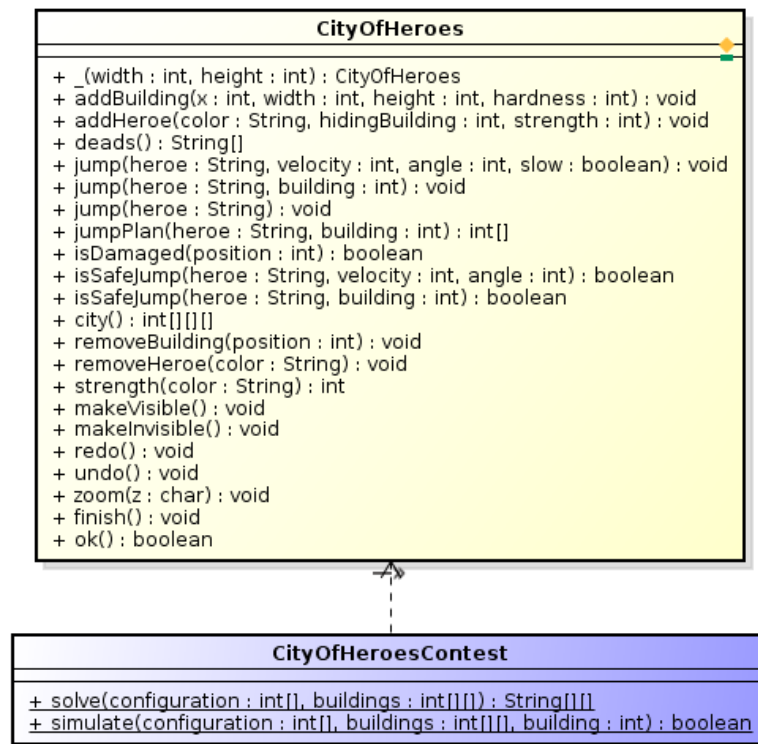
NUEVOS REQUISITOS FUNCIONALES

12. Debe solucionar el problema de la maratón
13. Debe simular la solución en ciudades de un bloque de profundidad



solve. Requisito 11
simulate. Requisito 12

REQUISITOS DE DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN



La clase CityOfHeroes se debe usar únicamente para simular NO para resolver el problema de la maratón.

Los productos esperados en esta entrega son:

1. Diseño completo en la herramienta astah
Diagrama de clases con atributos y métodos privados y públicos.
En astah, crear un diagrama de clases (dejar el nombre por omisión)
(De las clases de **shapes** incluya únicamente el detalle (atributos – métodos) de lo que extendieron
Diagrama de secuencia completo de cada uno de los métodos de las dos clases del diseño.
En astah, crear los diagramas de secuencia en los métodos (dejar el nombre por omisión)
(Parar en los componentes de **shapes**)
2. Código siguiendo los estándares de programación java.
No olviden que el código de los métodos no debe ocupar más de una pantalla.
3. Código de pruebas de unidad que cubran los métodos de las clases. Las pruebas se deben preparar en modo invisible.
No olviden diseñar las pruebas considerando dos preguntas: ¿qué debería hacer? ¿qué no debería hacer?
Las clases **CityOfHeroesTestC2** y **CityOfHeroesContestTest** será una creación colectiva usando los wikis correspondientes.
Los nombres de los casos de prueba deberán incluir la identificación de los autores. Por ejemplo, **segunda** debería (DA: Iniciales de los primeros apellidos en orden alfabético).
4. Documento de retrospectiva.
5. No olviden preparar dos pruebas de aceptación para la sustentación.

REQUISITOS DE ENTREGA

Los productos los deben publicar en el espacio preparado en moodle en un archivo .zip con un nombre igual a la concatenación de los apellidos de los autores, ordenados alfabéticamente. El .zip debe contener el diseño (.astah), la construcción (*.java) y **la retrospectiva (.doc)**.

Publicar productos

: Semana 08 Jueves 7 de marzo