

### 1. BDD-MDD XP

Seleccione el comportamiento del proyecto que lo hace sentir orgulloso.

- a) Explique su selección.
- b) Indique los componentes BDD: requisito, método o métodos de la clase fachada (secuencia y fuentes) y métodos de prueba

### 2. MDD Patrones

Seleccione el área del proyecto donde mejor se evidencia la aplicación de un patrón (No aplica Singleton, Alta Cohesión, Bajo Acoplamiento)

- a) Explique su selección.
- b) Evalúe el diseño con respecto al patrón aplicado.
  - 1) ¿Como se refleja la aplicación del patrón en los diagramas de secuencia?
  - 2) Haga un match entre los elementos (Clases, métodos, etc) de la solución planteada en el patrón y los elementos de su solución
- c) Evalúe el resultado de haber aplicado el patrón
  - 1) Ventajas
  - 2) Desventajas

### 3. Otro Bloque

Extienda el proyecto para poder jugar con un bloque teletransportador

- Cuando la pelota lo golpea por primera vez, este se teletransporta junto con la bola a otra posición libre del tablero
- Aparece aleatoriamente en cualquier parte del tablero, pero por encima de la primera línea de bloques de abajo hacia arriba ¿Por qué?
- La teletransportación solo la aplica una vez, la segunda vez que es golpeado es destruido y da 200 puntos.

Entregue:

- Código
- Diseño actualizado: secuencia y clases