

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

2019-01

Laboratorio 2/6

OBJETIVOS

Desarrollar competencias básicas para:

1. Desarrollar una aplicación aplicando BDD y MDD.
2. Realizar diseños (directa e inversa) utilizando una herramienta de modelado ([astah](#))
3. Manejar pruebas de unidad usando un *framework* ([junit](#))
4. Apropiar nuevas clases consultando sus especificaciones ([API java](#))
5. Experimentar las prácticas XP : **Coding**  Code the [unit test first](#). **Testing**  All code must have [unit tests](#).

ENTREGA

- ✓ Incluyan en un archivo **.zip** los archivos correspondientes al laboratorio. El nombre debe ser los dos apellidos de los miembros del equipo ordenados alfabéticamente.
- ✓ En el foro de entrega deben indicar el estado de avance de su laboratorio y los problemas pendientes por resolver.
- ✓ Deben publicar el avance al final de la sesión y la versión definitiva en la fecha indicada en los espacios preparados para tal fin

CONTEXTO

Objetivo

Los héroes nos han pedido que les ayudemos con los cálculos de sus velocidades. Para esto vamos a construir una calculadora de pila de velocidades: la [SuperCalculadora](#). Las calculadoras de pila operan sacando los operandos necesarios del tope de la pila y adicionando el resultado.

Conociendo el proyecto [\[En lab02.doc\]](#)

1. El proyecto BlueJ “[calculadora](#)” contiene una construcción parcial del sistema. Revisen el directorio donde se encuentra el proyecto. Describan el contenido considerando los directorios y las extensiones de los archivos.
2. Explore el proyecto en BlueJ
 - ¿Cuántas clases tiene? ¿Cuál es la relación entre ellas?
 - ¿Cuál es la clase principal? ¿Cómo la reconocen?
 - ¿Cuáles son las clases “diferentes”? ¿Cuál es su propósito?

Para las siguientes dos preguntas sólo consideren las clases “**normales**”:

3. Generen y revisen la documentación del proyecto; ¿está completa la documentación de cada clase? (Detalle el estado de documentación de cada clase: encabezado y métodos)
4. Revisen el código del proyecto, ¿en qué estado está cada clase? (Detalle el estado de codificación)

Ingeniería reversa [\[En calculadora.asta\]](#)

MDD MODEL DRIVEN DEVELOPMENT

1. Genere el diagrama de clases correspondiente a [Calculadora](#) con todos sus elementos. (No incluya la clase de pruebas)
2. ¿Qué tipos de contenedores tienen sus colecciones? Consulte el API Java ¹¿Qué diferencias hay entre ellos?

Conociendo Pruebas en BlueJ [\[En lab02.doc *.java\]](#)

De TDD → BDD (TEST → BEHAVIOUR DRIVEN DEVELOPMENT)

Para poder cumplir con la prácticas XP vamos a aprender a realizar las pruebas de unidad usando las herramientas apropiadas. Para eso consideraremos algunos métodos de la clase [Angulo](#).

1 <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/>

1. Revisen el código de la clase `AnguloTest`. ¿cuáles etiquetas tiene (componentes con símbolo @)? ¿cuántos métodos tiene? ¿cuántos métodos son de prueba? ¿cómo los reconocen?
2. Ejecuten los tests de la clase `AnguloTest`. (click derecho sobre la clase, Test All) ¿cuántos tests se ejecutan? ¿cuántos pasan las pruebas? ¿por qué?
3. Estudie las etiquetas encontradas en 1. Expliquen en sus palabras su significado.
4. Estudie los métodos `assertTrue`, `assertFalse`, `assertEquals`, `assertNull` y `fail` de la clase `Assert` del API `JUnit`². Explique en sus palabras que hace cada uno de ellos.
5. Investiguen la diferencia que entre un fallo y un error en `JUnit`. Escriba código usando los métodos anteriores para lograr que los siguientes tres casos de prueba se comporten como lo prometen `deberiaPasar`, `deberiaFallar`, `deberiaError`.
6. Implementen los métodos necesarios para pasar todas las pruebas definidas. ¿Cuáles modos implementaron?

Desarrollando

BDD - MDD

[En `lab02.doc`, `calculadora.asta`, `*.java`]

Para desarrollar esta aplicación vamos a considerar los siguientes ciclos de desarrollo.

- Ciclo 1 : adicionar y consultar
- Ciclo 2 : eliminar y duplicar
- Ciclo 3 : multiplicar : vectorial y escalar
- Ciclo 4 : componentes: horizontal y vertical
- Ciclo 5 : predecir la velocidad después de un tiempo

En cada mini-ciclo deben realizar los pasos definidos a continuación.

1. Definir los métodos base de Calculadora correspondientes al ciclo actual.
2. Generar y programar los casos de prueba (piense en los `deberia` y los `noDeberia`)
3. Diseñar los métodos (use diagramas de secuencia. En `astah`, adicione el diagrama al método)
4. Generar y programar los casos de prueba de los métodos de la solución (piense en todos los `deberia` y en todos los `noDeberia`) [OPCIONAL]
5. Escribir el código correspondiente (no olvide la documentación)
6. Ejecutar las pruebas de unidad (vuelva a 3 (a veces a 2). si no están en verde)

Completen la siguiente tabla indicando el número de ciclo y los métodos asociados de cada clase.

Ciclo	CalculadoraTest	Calculadora	Velocidad	Angulo

RETROSPECTIVA

1. ¿Cuál fue el tiempo total invertido en el laboratorio por cada uno de ustedes? (Horas/Hombre)
2. ¿Cuál es el estado actual del laboratorio? ¿Por qué?
3. Considerando las prácticas XP del laboratorio. ¿cuál fue la más útil? ¿por qué?
4. ¿Cuál consideran fue el mayor logro? ¿Por qué?
5. ¿Cuál consideran que fue el mayor problema técnico? ¿Qué hicieron para resolverlo?
6. ¿Qué hicieron bien como equipo? ¿Qué se comprometen a hacer para mejorar los resultados?

²(<http://junit.org/javadoc/latest/>)