

Práctica 3

Análisis y Diseño de Software

Miguel Ibáñez González y Sergio Hidalgo Gamborino

Las pruebas auxiliares que más se han utilizado han sido pruebas de JUnit modulares para cada clase, en concreto para funciones relacionadas con los vecinos de las fichas y con la capacidad de las mismas para ser sobrescritas por otras.

Apartado 5:

1- La interfaz de las casillas (pues no se necesita mucho más) para el ajedrez, pero no para las damas porque se pueden acumular más de dos fichas en una sola casilla; la interfaz del tablero (la función `getSymmetric` sería especialmente útil para el ajedrez al ser muchas fichas distintas colocadas de manera especular). La interfaz de ficha no se podría utilizar porque no contiene funciones relacionadas con el movimiento (parte importante para el ajedrez y las damas).

2- Incluyendo una nueva implementación de la interfaz `IToken` de tipo `TemporalToken`, con un contador para ficha, y una función en la clase `Game` que revisase que fichas han cumplido las 3 rondas y por tanto deben ver su valor decrementado

