

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
Parcial tercer tercio.
S17: 2021-1

Nombre: _____

Nota esperada: ____

SnOOke

IMPORTANTE:

1) El desarrollo de los puntos del parcial debe quedar en el documento del parcial. (Sólo se revisará en el proyecto lo que relacionen en el documento).

2) Deben publicar la versión inicial y la versión final del proyecto.

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 todos 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. ¿Cuál patrón podría aplicar para la refactorización? ¿por qué?

4. Refactorice este comportamiento. Explique e incluya los componentes BDD-MDD que cambiaron.

[NOTA: Consultar contenido al final del documento]

II. EXTENDIENDO. Nuevo elemento

Extienda el proyecto para poder jugar con un nuevo elemento (sorpresa o alimento) con efecto de posición aleatoria:

- Su posición cambia cada 3s hasta que alguna de las serpientes lo capture.
- La serpiente que lo captura aumenta 2 unidades y obtiene una sorpresa adicional (aleatoria).
- Si está en modo un solo jugador, adicional al comportamiento anterior, al capturar cambia de color aleatorio por 5s.
- Si está en modo dos jugadores, la serpiente contrincante (la que no captura) queda congelada por 5s.

1. Incluya en el documento los componentes BDD-MDD: requisitos, diseño (estructural y de comportamiento), código (presentación y aplicación) y pruebas (unidad y aceptación).

[NOTA: Consultar contenido al final del documento]

2. ¿Cuáles patrones usa en su implementación?

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