

Reglas y normas a cumplir para el recuperatorio remoto

Siendo un recuperatorio remoto que brinda la posibilidad de promoción, **dentro de su propio breakout room particular** cada alumno deberá cumplir con:

1. Tener compartido su **escritorio principal** durante la duración completa del recuperatorio. Importante destacar que debe ser el escritorio, y no sólo CUIS, pues se deberá poder visualizar el resto de sus aplicaciones abiertas.
2. Reducir la cantidad de aplicaciones abiertas en su escritorio al mínimo. Una vez recibido el mail con el enunciado del recuperatorio, no debería necesitar tener abierta ninguna otra aplicación más allá de la que utilice para visualizarlo, CUIS y la planilla para consultas (ver más adelante).
3. Deberá mantener el audio de su micrófono siempre abierto.
4. Deberá mantener el video de su cámara siempre prendido. En el caso de que un alumno/a considere que el uso de la misma viole su privacidad, podrá prenderla sólo en el momento que un docente que ingresa a su breakout room particular quiera validar su identidad.
5. Si se produce una desconexión, intentar re conectarse de forma inmediata. De volverse imposible el inicio de sesión en zoom, comunicarse con la lista de docentes ingsoft1-doc@dc.uba.ar.
6. Recordar que siempre pueden ir a la meeting principal por cualquier problema que puedan tener.

Para hacer consultas deberán anotarse en la siguiente planilla poniendo la hora a la que pidieron la consulta, el nombre y apellido y en qué breakout room están. La planilla es:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BR7QvjYyD3h1gOLdTD8COEAnrITU0NOAnGgE5a5CB0M/edit?usp=sharing>

No cumplir con alguna de estas normas será motivo suficiente para que como mínimo pierda el beneficio de la promoción, como así también no aprobar el recuperatorio.

Por favor, sean responsables con el uso de estas reglas y no se comprometan ustedes, ni a los docentes.

IMPORTANTE: Los docentes entrarán y saldrán de su breakout room particular potencialmente varias veces durante la duración del recuperatorio con su audio muteado. Si el mismo no entabla una conversación, no se distraiga y siga trabajando normalmente.

Entrega del recuperatorio

1. Entregar el fileout de la categoría de clase **ISW1-2020-2C-Recuperatorio-2doParcial** que debe incluir toda la solución (modelo y tests). El archivo de fileout se debe llamar: **ISW1-2020-2C-Recuperatorio-2doParcial.st**
2. Entregar también el/los archivo/s que se llama/n **CuisUniversity-nnnn.user.changes**
3. Probar que el archivo generado en 1) se cargue correctamente en una imagen “limpia” (o sea, sin la solución que crearon) y que todo funcione correctamente. Esto es fundamental para que no haya problemas de que falten clases/métodos/objetos en la entrega.
4. Realizar la entrega enviando mail a la lista de Docentes: ingsoft1-doc@dc.uba.ar con el **Subject: LU nnn/aa - Solución Recuperatorio 2do parcial 2c2020**

IMPORTANTE: Al enviar la solución del recuperatorio deben recibir una confirmación de recepción ANTES de retirarse del aula virtual de Zoom.

Adventure Games III

ISEngine

La iteración anterior salió muy bien y ahora están pidiendo ampliar la funcionalidad del juego para soportar múltiples habitaciones (Room) y la posibilidad de pasar entre ellas.

Nuestra tarea es **modelar** todos los cambios propuestos a continuación, **extendiendo** el modelo presentado junto al enunciado. Como siempre, y para seguir manteniendo los estándares de calidad conseguidos, todo cambio a implementar debe realizarse mediante **TDD** y **siguiendo las heurísticas de diseño** vistas durante toda la cursada de la materia.

Múltiples Habitaciones

A partir de ahora el juego debe soportar más de una habitación (Room) y que el jugador (PlayableCharacter) pueda moverse entre ellas. Para ello el PlayableCharacter podrá usar una puerta (Door), que es un nuevo tipo de StageObject.

Una puerta, por lo tanto, debe conocer la posición de cada habitación en la que está. Solo debe permitir moverse entre dos habitaciones distintas. Por ejemplo, una puerta puede permitir pasar de la posición (1,3) en la habitación 1, a la posición (2,4) de la habitación 2. Las posiciones (1,3) y (2,4) deben estar ocupadas por la puerta en las habitaciones correspondientes. La puerta sirve para pasar de una habitación a otra de manera indistinta, o sea, es bi-direccional.

Una puerta no puede superponerse con otro StageObject y no se las puede tomar (take) ni poner dentro de un NonPortableObject. Tratar de hacerlo debería generar un error.

Uso de la puerta

Para usar una puerta, el jugador debe moverse a la posición en la que esta se encuentra y en caso de estar abierta pasará a la otra habitación. Si está cerrada no puede pasar a la otra habitación hasta que la abra.

La posición en la que aparece el jugador en la habitación destino debe ser la misma a la que llegaría haciendo *moveForward* desde la posición en la que está la puerta en dicha habitación. Por ejemplo, digamos que el jugador está en la posición (0,0) apuntando al Norte y hay una puerta en la posición (0,1) de esa habitación que lleva a la posición (4,2) de la otra. Cuando el jugador se mueva hacia adelante pasará a la posición (4,3) de la otra habitación, o sea la posición yendo hacia el Norte saliendo de (4,2).

Una puerta sólo puede ser abierta con la llave (key) que fue cerrada, y que el jugador debe tener en su backpack para poder hacerlo. La llave no se pierde al abrir la puerta, siempre queda en el *backpack*.

Una llave es un *PortableObject* y por lo tanto debe poder ser tomada para luego ser usada.

Para abrir una puerta, el jugador debe estar apuntando hacia ella, de la misma manera que cuando toma un elemento. Lo mismo sucede al cerrar la puerta con la llave. Tener en cuenta que no importa desde qué habitación se cierra la puerta, el hacerlo impide usar la puerta desde cualquier habitación a menos que se abra con la llave correspondiente.