

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA
PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS
Parcial tercer tercio.
S17: 2023-1

Nombre: _____

Nota esperada: ____

POOBStairs

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

Proponga el 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. Refactorizar este comportamiento. Explique e incluya los componentes BDD-MDD que cambiaron.

[NOTA: Consultar contenido al final del documento]

II. EXTENDIENDO. Nuevo comportamiento

Extienda el proyecto para poder jugar con un nuevo tipo de *modificador*: **Multiplicador**. Este modificador aparecerá al jugador que se encuentre en desventaja y permitirá multiplicar el número obtenido por el dado de 1, 2, 3 ... 6. Ejemplo (Número del dado 5 multiplicador 3, se puede mover 15 casillas) (El valor de multiplicación se genera al azar para esto se puede utilizar la librería **Math.random**) **siempre y cuando el jugador que lleve la delantera, esté a menos de 10 casillas de ganar**, este modificador sólo puede aparecer 1 vez por juego para cada jugador:

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 el comportamiento
Código aplicación	Código de los método(s) de la capa de aplicación que atiende el comportamiento
Pruebas de unidad	Código de las pruebas y evidencia de su ejecución
Prueba aceptación	Descripción y dos pantallas significativas

