

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-1erParcial** que debe incluir toda la solución (modelo y tests). El archivo de fileout se debe llamar: **ISW1-2020-2C-Recuperatorio-1erParcial.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 1er 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 un nuevo tipo de StageObject que representa “agujeros” (Hole). Lo implementamos como prototipo en la iteración pasada usando código repetido e ifs en vez de polimorfismo, pero en esta iteración podemos sacar esa deuda técnica que creamos.

Debemos por lo tanto:

- 1) Sacar el código repetido de los test de HoleTest
- 2) Sacar el código repetido de Hole>>#from: anOrigin to: aCorner in: aRoom movingTo: aTargetPosition
- 3) Sacar los ifs y código repetido de Room>>#moveFrom: aSourcePosition to: aTargetPosition
- 4) Sacar los ifs de PlayableCharacter>>#jump
- 5) Sacar los ifs de NonPortableObject class>>#assertCanContain: aCollectionOfStageObjects