

Reglas y normas a cumplir para el parcial remoto

Siendo un parcial remoto que brinda la posibilidad de promoción, cada alumno deberá cumplir con:

1. El parcial es personal.
2. Lo haremos por medio de zoom en el horario de la materia (17 a 22 hrs) usando los mismos datos de conexión que hasta ahora.
3. Cada uno tendrá una breakout room particular para hacer el parcial.
4. Durante la realización del parcial deberán tener la cámara prendida, el sonido abierto y estar compartiendo el desktop.
5. No podrán tener abierta ninguna aplicación de comunicación como whatsapp, mail, telegram o similar.
6. Los docentes podrán entrar en cualquier momento a las breakout rooms para asegurar el cumplimiento de 4) y 5). No cumplir con estos requisitos implica no aprobar el parcial.
7. La entrega será por mail y deberán entregar el fileout de la categoría del parcial junto al archivo nnn.user.changes correspondiente a la imagen que usaron.
8. No pueden retirarse del zoom hasta que le hayamos confirmado la entrega. No cumplir con el punto 7) (ejemplo, falta el .user.changes) implica no aprobar el parcial.
9. Pueden tener cargados los ejercicios que estuvimos viendo en la materia en la imagen como así también consultar libros, papers, etc.
10. RECOMENDACIÓN: Grabar la imagen cada cierto tiempo. Estar acostumbrados a cargar cambios no grabados en la imagen. Para hacer esto pueden hacer cambios y luego matar el proceso de Cuis para luego volver a abrir la imagen en cuyo caso les preguntará qué quieren hacer con los cambios no guardados.

ISW1-Juegos de Mesa

La primera iteración de la implementación del **Truco** fue todo un éxito, por eso ahora tenemos que hacer la segunda iteración que consta en implementar el envío (de manera simplificada) y el juego de varias rondas para saber quién ganó.

El envío es una parte del juego donde se compara la suma de cartas del mismo palo de un oponente contra el otro

Respecto del envío, las reglas a tener en cuenta son:

1. No se puede cantar envío si el jugador jugó alguna carta
2. El pie no puede cantar envío hasta que es su turno
3. Cuando un jugador canta envío el otro puede “querer” o “no querer” el envío
4. Si el envío es querido (el segundo jugador lo “quiere”), cada jugador debe cantar la “suma del envío”, empezando por la mano. El que tenga la mayor suma gana 2 puntos. No importa quien cantó el envío. El primero que declara su puntaje siempre es el “mano”
5. Si la suma del envío de ambos jugadores es la misma, gana la mano.
6. Si el envío es no querido, el que cantó envío gana 1 punto.
7. El sistema no debe permitir cantar una suma de envío no válida, o sea no se puede mentir el envío.
8. La suma del envío se calcula de la siguiente manera:
 - a. Si hay dos cartas del mismo palo, se suman los números de esas cartas y a eso se le suma 20. Ejemplo:
As de Espada, 6 de espada, 2 de oro → Envío = 27 (As = 1)
 - b. Las figuras (números 10, 11 y 12) tienen un valor de 0 para el envío.
Ejemplo:
As de Espada, 12 de espada, 2 de oro → Envío = 21
12 de espada, 11 de espada, 2 de oro → Envío = 20
 - c. Si no hay cartas del mismo palo, el envío equivale al valor de envío más alto de las cartas. Ejemplo:
12 de espada, 7 de oro, 3 de copa → Envío = 7
9. Para esta iteración no es necesario soportar Real Envío, Falta Envío, Flor, ni Envío-Envío, etc. Solo se debe soportar Envío con Quiero o no Quiero.
10. Se puede asumir que el orden de mensajes que se enviarán una vez cantado envío es correcta. Por ejemplo, el orden “mano canta envío, pie quiere, mano suma nn, pie suma mm” no es necesario verificarlo.

Respecto de juego Truco per se, se debe poder:

1. Poder jugar la cantidad de rondas necesarias hasta que algún jugador llega a tener 30 o más puntos, siendo así el ganador.
2. Se debe tener en cuenta los puntos del envío y el juego de las cartas.
3. En caso de las cartas, el ganador recibe un punto solamente ya que no soportamos aún cantar truco.

Nuestra tarea es **modelar** lo pedido para la segunda iteración mediante **TDD** y **siguiendo las heurísticas de diseño** vistas durante toda la cursada de la materia.

ACLARACIONES:

- Se debe utilizar para realizar este desarrollo alguna de las soluciones de la iteración anterior (parcial) provista por la cátedra y adjuntas en el mail.
- No se pide hacer ningún tipo de inteligencia artificial que juegue.
- Solo es necesario desarrollar un modelo que permita controlar que se siguen las reglas del juego para la funcionalidad pedida.

Consultas durante el recuperatorio:

1. Para anotarse para hacer consultas, utilizar la siguiente planilla: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1BR7QvjYyD3h1gOLdTD8COEAnrITU0NOAnGqE5a5CB0M/edit#gid=0>
2. En la misma deben completar:
 - a. Hora de consulta
 - b. Nombre y Apellido
 - c. Nro de Room
3. Los docentes completarán con el Docente asignado y la Hora de atención al momento de atender la consulta.

Tiempos para ir al baño, etc:

1. Solo puede haber una persona a la vez que no esté haciendo el parcial. Por lo tanto para ir al baño, hacerse un mate, etc., deberán anotarse en la misma planilla de consultas pero sector de Baño.

Entrega:

1. Entregar el fileout de la categoría de clase **ISW1-2021-1C-Recuperatorio** que debe incluir toda la solución (modelo y tests). El archivo de fileout se debe llamar: **ISW1-2021-1C-Recuperatorio.st**
2. Entregar también el archivo que se llama **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 de Recuperatorio 1c2021**

IMPORTANTE:

Al enviar la solución del parcial deben recibir una confirmación de recepción antes de irse del Zoom