

# 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

ISW1 abrió una nueva rama de negocios con el objetivo de hacer juegos de mesa, ¡y qué mejor para empezar que el **Truco**!

El desarrollo está pensado por iteraciones porque el **Truco** es un juego complicado. En la primera iteración solo hay que implementar cómo se juega una ronda, pero sin el canto de envido y de truco.

Por suerte ya hay desarrollado todo un modelo de cartas españolas personalizadas al **Truco**. Las cartas españolas tienen 4 palos: espada, oro, basto y copa. Los números de las cartas van del 1 al 12. Al estar especializadas en el truco, no se pueden crear cartas que no se usen en el juego como las de número 8, 9 y los comodines. La clase **CartaDeTruco** modela las cartas españolas para jugar al Truco.

**CartaDeTruco** permite crear cartas fácilmente como:

- `CartaDeTruco anchoDeEspadas`.  
(Esta facilidad solo existe para ciertas cartas bien conocidas)
- `CartaDeTruco espadaCon: 1`.
- `CartaDeTruco oroCon: 6`, etc.

Las cartas de truco saben compararse por igualdad y responder `#mataA`: que devuelve verdadero si la carta receptora del mensaje le gana a la colaboradora al truco, y `#empardaCon`: que devuelve verdadero cuando la carta receptora del mensaje es parda (empata) con la colaboradora.

Para esta primera iteración, se debe desarrollar lo correspondiente a **una Ronda de Truco**, teniendo en cuenta lo siguiente:

1. La ronda es solo para dos jugadores, la mano (el que comienza el primer enfrentamiento) y el pie (el que juega segundo en el primer enfrentamiento).
2. La cantidad de cartas con las que empieza cada jugador son 3. Se juega con un solo mazo de cartas.
3. Cada ronda está compuesta de enfrentamientos sucesivos, que como mucho serán 3.
4. En cada enfrentamiento cada jugador juega una carta siguiendo este orden: Primero quién debe empezar el enfrentamiento y luego el otro jugador.
5. La manera de decidir quién debe empezar un enfrentamiento es:
  - a. Si es el primer enfrentamiento, debe jugar primero la mano.
  - b. Si no, debe jugar primero el que ganó el enfrentamiento anterior
  - c. Si el enfrentamiento anterior fue pardo (empate), juega primero el que jugó primero el enfrentamiento anterior al pardo. Si este también fue pardo, juega la mano
6. El enfrentamiento es ganado por un jugador cuando su carta “mata” a la del otro jugador.
7. El enfrentamiento es emparejado cuando las cartas jugadas por ambos jugadores son pardas (el mismo valor).
8. Gana la ronda quién haya ganado dos enfrentamientos.

9. En caso de que el primer enfrentamiento haya sido pardo, quien gane el segundo enfrentamiento gana la ronda. (Solo se pide soportar primer enfrentamiento pardo)
10. No se puede seguir jugando una ronda si ya hay algún ganador

En esta primera iteración no se pide soportar la funcionalidad del envío, ni de la flor ni la de cantar truco. **Solo se debe asegurar que no haya errores al construir el juego, que el orden en el que juega cada jugador es correcto y saber quién ganó la ronda.**

Tampoco se pide soportar los casos en donde el segundo y tercer enfrentamiento son pardos. **Solo se pide soportar el caso donde el primer enfrentamiento es pardo.**

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

#### ACLARACIONES:

- 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.
- No es necesario desarrollar cómo se reparten las cartas. Los tests deben controlar las cartas repartidas y el flujo del juego.

## Consultas durante el parcial:

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-2doParcial` que debe incluir toda la solución (modelo y tests). El archivo de fileout se debe llamar: `ISW1-2021-1C-2doParcial.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](mailto:ingsoft1-doc@dc.uba.ar) con el **Subject: LU nnn/aa - Solución 2do parcial 1c2021**

## IMPORTANTE:

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