**ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**Parcial tercer tercio. G01. Nota esperada: \_\_\_\_\_ S17: 2019-01**

**ArkaPOOB**

Seleccione tres de los cuatro puntos.

# REFACTORIZANDO: BBD-MDD XP

Seleccione el comportamiento de proyecto mejor implementado hasta el momento.

1. Justifique su selección.

El comportamiento de las bolas con respecto a la asignación de bolas a las plataformas al inicio de la partida con plataformasPegajosas.

1. Indique los componentes BDD-MDD: requisito, método o métodos de la clase fachada (secuencia y fuentes) y métodos de prueba.

El pepareBolas() y preparePlataformas() se encargan de iniciar el escenario con una bola en la plataforma pegajosa de inicio.

1. Refactorice alguno de sus artefactos (secuencia-código-documentación). Explique.

Refactorizarremos la asignación de bolas a las plataformas pegajosas al chocar..

Se hizo refactorización en los métodos choquaPlataformas() y chocaPlataformas().

# REFACTORIZANDO: MDD

Seleccione la herencia del proyecto mejor preparado para extender

1. Justifique su selección

La herencia de los bloques, ya que es la herencia más completa y preparada para extender, debido a lo sencillo que ha sido extender cada bloque.

1. Evalúe la estrategia de creación de las subclases. Refactoricela, si es necesario.

En la superclase de blques, temenos la infromación del color, la vid y los puntos que da cada bloque, siendo todo esto el único determinante para diferenciar entre bloques.

1. Evalúe el diseño con respecto al patrón plantilla. Refactoricelo, si es necesario.

# EXTENDIENDO. Otra bola

Extienda el proyecto para poder jugar con un bloque transparentes.

* Aparecen frecuentemente en la zona central del juego.
* Si una bola lo golpea se apodera de ella hasta que la(s) plataforma(s) se ubiquen en las esquinas. Una vez suelta la bola, desaparece. Da 1000 puntos y una vida.

1. Indique los componentes BDD-MDD: requisito, método o métodos de la clase fachada (secuencia y fuentes) y métodos de prueba.

# EXTENDIENDO. Propuesta

Proponga una extensión a su proyecto. Desarrollela.

1. Indique los componentes BDD-MDD: requisito, método o métodos de la clase fachada (secuencia y fuentes) y métodos de prueba.

Retrospectiva:

1. ¿Cuál fue el mayor logro?

La vista de nuevos errores en el Código gracias a la extension y la comprensión de que se debn delegar ciertas tareas para que el Código sea más fácil de extender.

1. ¿Cuál fue el mayor problema?

La ausencia de pruebas y la debilidad con las practices MDD y BDD.

1. La mejor práctica XP.

La simplicidad, ya que ayuda a buscar errores en el Código, esto con el nombre de los métodos y variables, que ayudan a guiar más facilmente dentro del Código.