

PROGRAMACION II - 1ER OBLIGATORIO 2DO SEMESTRE 2021
SUGERENCIAS DE ELEMENTOS A CONSIDERAR PARA LA CORRECCION DEL OBLIGATORIO.
LA LISTA NO ES EXHAUSTIVA, LOS ITEMS NO SON EQUIVALENTES.

| DOCUMENTACION | |
|---|--|
| | 100% |
| UML clases | Contiene todas las clases, solo del dominio, uso adecuado de herencia |
| UML atributos | Atributos todos correctos (visibilidad, formato, tipo) |
| UML relaciones | Relaciones todas correctas |
| Estilo codificación y standards, uso de comentarios | Correctos |
| Nombres de autores en código | Está en todos |
| Separar dominio interfaz | Correcta separación |
| Evitar repetir código | No repite código |
| Presentacion general PDF | Correcta, único pdf |
| Carátula | Está y completa |
| Programa | |
| | 100% |
| Menú | Está completo, con opción salir |
| Registrar jugador | Ingreso datos completos, unicidad |
| Juego SALTAR | Elegir jugador de lista |
| | Indicar configuración precargada o al azar |
| | Se inicia el juego correctamente, muestra tablero, indica el turno Rojo. |
| | Tablero similar al ejemplo, con números y colores |
| | Manejo de turnos: alterna y avisa. Orden correcto de colores. Avisa si se saltea color |
| | Cargar fichas ok random |
| | Cargar fichas ok precargada |
| | Ayuda: Indica qué columnas se pueden mover para el color de turno |
| | Ingresar jugada válida ok |
| | Jugada inválida (destino ocupado) |
| | Jugada inválida (dos fichas en misma fila en área base) |
| | Jugada inválida (ficha más adelantada se mueve una posición) |
| | Reingreso de jugada si incorrecta |
| | Terminar por tener 2 fichas en área base |
| | Terminar porque no se pueden hacer más saltos |
| | Terminar por X |
| | Muestra el resultado y vuelve al menú |
| Juego RECTÁNGULO | Elegir jugador de lista |
| | Indicar configuración precargada o al azar |
| | Se inicia el juego correctamente, muestra tablero. |
| | Tablero similar al ejemplo, con números y colores |
| | Cargar fichas ok random |
| | Cargar fichas ok precargada |
| | Ingresar jugada válida, en un único ingreso los 4 datos separados por espacio |
| | Reingreso si incorrecta |
| | Marca el rectángulo con color |
| | Color diferente para cada rectángulo |
| | Jugada inválida (no adyacente al último) |
| | Jugada inválida (superpone a otro rectángulo) |
| | Jugada inválida (superpone a celda no válida) |
| | Terminar por 10 rectángulos |
| | Terminar por no ser posible colocar más |
| | Terminar por X |
| | Muestra el resultado y vuelve al menú |
| Bitácora | Aparecen todas las partidas |
| | Permite elegir el orden y funciona bien |
| | Muestra los datos ok |
| Excepciones | Maneja excepciones |