

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERIA

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PROYECTO INICIAL Ciclo No. 3 2015-2

REFACTORING Y EXTENSIÓN

PROYECTO INICIAL

El proyecto inicial tiene como propósito desarrollar una aplicación que permita simular la situación planteada en el **Problema E** de la maratón de programación internacional 2015 *Evolution in Parallel*

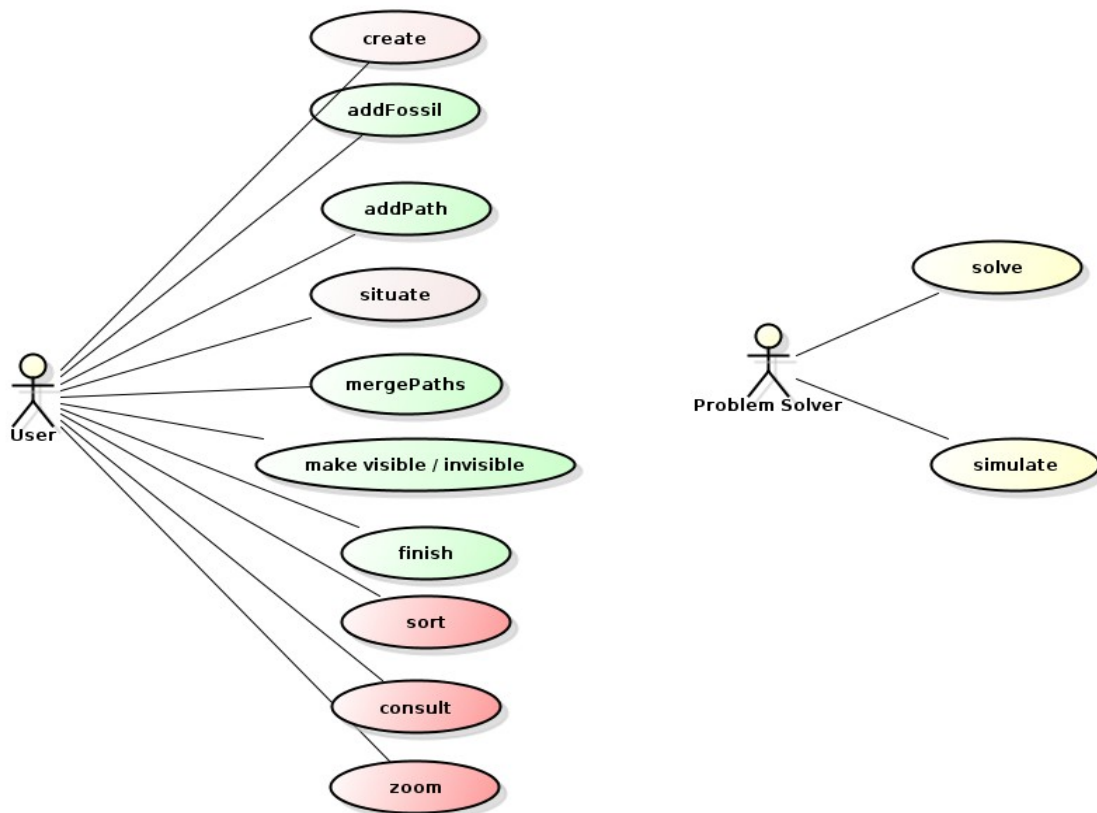
TERCER CICLO

El objetivo de este ciclo es extender el simulador para cumplir nuevos requisitos y perfeccionarlo para garantizar la calidad del mismo considerando los criterios de corrección y extensibilidad.

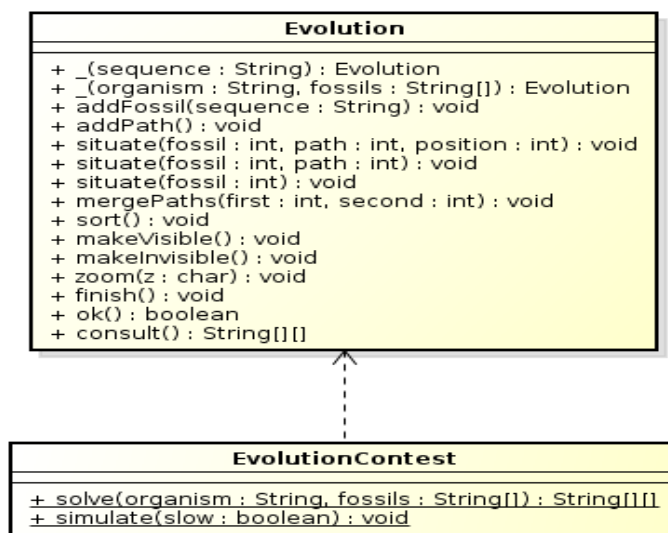
En esta entrega SI deben resolver el problema de la maratón .

NUEVOS REQUISITOS FUNCIONALES

11. Debe solucionar el problema *Evolution in Parallel* de la maratón
12. Debe simular la construcción de las líneas de evolución correspondientes, si existen.



REQUISITOS DE DISEÑO



La clase *Evolution* se debe usar únicamente para simular el juego NO para resolver el problema de la maratón.

OTROS REQUISITOS

Para esto se espera que en esta entrega se tenga:

1. Diseño completo en la herramienta astah
Diagrama de clases con atributos y métodos privados y públicos.
(No incluya atributos y métodos de las clases correspondientes a shapes)
Diagrama de secuencia completo de cada uno de los métodos de las dos clases del diseño.
2. Código siguiendo los estándares de programación java.
No olviden que el código de los métodos no debe ocupar más de una pantalla.
3. Código de pruebas de unidad que cubran los métodos de las clases . Las pruebas se deben preparar en modo invisible.
No olviden diseñar las pruebas considerando dos preguntas: ¿qué debería hacer? ¿qué no debería hacer?
Las clases **EvolutionTest** y **EvolutionContestTest** será una creación colectiva usando los wikis correspondientes.
Los nombres de los casos de prueba deberán incluir la identificación de los autores. Por ejemplo, **segunda** debería (DA: Iniciales de los primeros apellidos en orden alfabético).
4. Documento de retrospectiva.
5. No olviden preparar dos pruebas de aceptación para la sustentación.

ENTREGA

Los productos los deben publicar en el espacio preparado en moodle en un archivo .zip con un nombre igual a la concatenación de los apellidos de los autores, ordenados alfabéticamente. El .zip debe contener el diseño (.astah), la construcción (*.java) y **la retrospectiva (.doc)**.

Publicar productos a revisión de pares	: Miercoles 7 de octubre
Presentar revisión de pares	: Jueves 8 de octubre
Publicar productos versión final	: Lunes 19 de octubre(antes de las 8:00 a.m.)
Presentación final	: Lunes 19 de octubre