

PREGUNTAS

1. ¿Qué crítica le harías al protocolo de #estaHerido y #noEstaHerido? (en vez de tener solo el mensaje #estaHerido y hacer “#estaHerido not” para saber la negación)

Podríamos ahorrar mensajes haciendo #estaHerido not, pero una desventaja que tiene hacer esto último es que le quita legibilidad a las distintas colaboraciones en métodos; sería más entendible hacer un mensaje #noEstaHerido ya que sabemos justamente su propósito.

2. ¿Qué opinan de que para algunas funcionalidades tenemos 3 tests para el mismo comportamiento pero aplicando a cada uno de los combatientes (Arthas, Mankrik y Olgra)

Nos parece correcto, nos da a entender que paso a paso tenemos que ir chequeando los tests para c/u de los objetos por más semejantes que parezcan para su correcto comportamiento con el entorno. En cierta medida nos sirve para ir acostumbrándonos a que por cada modificación que se haga hay que ir verificando, es decir, tiene que ser algo rutinario, por más insignificante que parezca esa modificación.

3. ¿Cómo modelaron el resultado de haber desarrollado un combate? ¿qué opciones consideraron y por qué se quedaron con la que entregaron y por qué descartaron a las otras?

Para desarrollar un combate en nuestro caso creamos un objeto 'OrquestadorDeCombates' que se encarga de ir llevando a cabo todos los combates en los tests.

Este objeto va a tener todos los mensajes correspondientes, entre ellos los más importantes son:

- #establecerCombateEntreBando1:contraBando2: = Establece la enemistad entre ambos bandos
- #desarrollarDuranteRondas: = Los combatientes se atacan hasta una determinada cantidad de rondas, o terminamos antes si uno de los bandos queda eliminado.

Luego, tenemos más mensajes, pero su principal propósito es para una mayor legibilidad con el entorno y no tener métodos tan extensos.

En un principio se consideró la opción de que por cada combate hacer un objeto nuevo, pero nos dimos cuenta que tendrían que ser bastantes objetos, además sería poco compatible con los tests que hay disponibles.