

Práctica 1. Patrones de Diseño

Enunciado

Evolución del software del juego TicTacToe: versiones desde 4.0 a 7.0, en

<https://github.com/USantaTecla-project-ticTacToe/requirements#versiones> :

- undo/redo, mantenimiento perfectivo requisitado en
 - o <https://github.com/USantaTecla-project-ticTacToe/requirements/tree/master/4.UndoRedo>
- cliente/servidor, mantenimiento adaptativo requisitado en
 - o <https://github.com/USantaTecla-project-ticTacToe/requirements/tree/master/5.ClienteServidor>
- ficheros, mantenimiento perfectivo requisitado en
 - o <https://github.com/USantaTecla-project-ticTacToe/requirements/tree/master/6.Ficheros>
- basesDatos, mantenimiento adaptativo requisitado en
 - o <https://github.com/USantaTecla-project-ticTacToe/requirements/tree/master/7.BaseDatos>

La solución debe respetar el **compromiso** de todos los **conceptos de diseño, diseño modular, diseño orientado a objetos y patrones de diseño** expuestos hasta el momento en el master.

Se **valorará la calidad del software, la mantenibilidad, y la justificación de las decisiones diseño por encima de todo:** implementación de todos los requisitos, una interfaz de usuario “avanzada”, eficiencia, ...

El **lenguaje de programación será cualquiera** de la industria actual, Java, Python, C#, Javascript, ... “cualquiera” (consultar) pero sin el uso de frameworks específicos de la comunidad

Cabe la **posibilidad de negociar con el profesor la entrega de otro enunciado de dificultad similar pero más motivador para el alumno.** Para ello, ponerse en contacto con el profesor para la negociación.

Documentación y recursos adicionales

- Se deberán documentar con UML (planttext.com, StarUML, ...) la incorporación de patrones de diseño de cada solución
- Pista: proyecto Mastermind
 - Requisitos: <https://github.com/USantaTecla-project-mastermind/requirements>
 - Solución: <https://github.com/USantaTecla-project-mastermind/java.swing.socket.sql>

Formato de entrega

La práctica se entregará teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Entrega del enlace a un repositorio público de código (git, ...).
- El proyecto se puede crear con cualquier editor o IDE.
- La práctica se entregará por el aula virtual con la fecha indicada.

Las prácticas se podrán realizar de forma individual o por parejas. En caso de que la práctica se haga por parejas:

- Sólo será entregada por uno de los alumnos
- README.MD:
 - el nombre y apellidos de los autores.
 - autoevaluación del alumno: calificación y justificación, 50-100 palabras
 - evaluación al profesor: calificación global y justificación, lo malo y lo bueno con frases cortas