

# ¿Dónde está Carmen Sandiego?

Hoy nos encontramos con un problema que muchos otros enfrentaron antes.

Queremos saber **¿Dónde está Carmen Sandiego?**

Para los más jóvenes a los que nunca les hicieron la famosa pregunta los invitamos a leer un poco más en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Carmen\\_Sandiego](http://es.wikipedia.org/wiki/Carmen_Sandiego)

Para los perezosos les hacemos un resumen.

Carmen Sandiego es una reconocida (y peligrosa) criminal internacional que recorre el mundo robando importantes obras de arte.

El objetivo de todo agente internacional es atraparla y así terminar con la serie de fechorías.

Junto a ella operan un conjunto de malhechores (de menor peligrosidad) generando caos en el mundo.

En el juego el jugador es un detective que se dedica a atrapar a los delincuentes viajando por el mundo y resolviendo los misterios que se presentan.



## CONTENIDOS

- 1 Dominio del Problema
- 2 TP 1 - Arena
  - 2.1 Menú de acciones
  - 2.2 Mapamundi
    - 2.2.1 Nuevo País
    - 2.2.2 Editar País
  - 2.3 Expedientes
    - 2.3.1 Nuevo Villano
    - 2.3.2 Editar Villano
    - 2.3.3 Editar Señas Particulares
    - 2.3.4 Editar Hobbies
  - 2.4 Inicio de juego
  - 2.5 Resolver Misterio
  - 2.6 Orden de arresto
  - 2.7 Viajar
  - 2.8 Lugares
  - 2.9 Fin del Juego
- 3 TP 2 - Angular + XtRest
  - 3.1 Parte 1
  - 3.2 Parte 2
- 4 TP 3 - Android

## Dominio del Problema

Principalmente están los **Villanos**, que son quienes cometen los delitos.

Después de trabajar durante años en Acme se logró armar una gran base de antecedentes de estos criminales.

Por cada Villano se conoce:

- nombre
- sexo
- señas particularidades
- hobbies

Por ejemplo:

*Nombre:* Carmen Sandiego

*Sexo:* Femenino

*Señas particulares:* Pelo rojo, maneja un convertible, posee un collar de rubies, su comida favorita son los tacos mexicanos

*Hobbies:* Juega Tenis

A su vez se cuenta con un mapamundi que tiene la información importante de cada **país**:

- Nombre del país
- Características del país
- Lugares de interés por los criminales

- Países con los que tiene conexiones aéreas

Por ejemplo:

**Nombre:** Argentina  
**Características del país:** Bandera celeste y blanca, Moneda Peso, Casa de gobierno rosada, conocida por los Gauchos, comida típica empanadas, beben mate  
**Lugares de interés:** Embajada, Biblioteca, Club  
**Conexiones:** Perú, España, Brasil, Australia, Estados Unidos

Los **lugares** de interés son bien conocidos por todos, en cada país hay 3 lugares que nos aseguran que si el villano estuvo en el país visitó todos.

Después de muchas investigaciones se determinó que hay 4 tipos de lugares que atraen a los malechores:

- Embajada: cuando tiene información del malechor da 2 pistas relacionadas con el destino del villano
- Banco: cuando tiene información del malechor da una pista relacionada con el país de destino y otra con las señas particulares.
- Biblioteca: cuando tiene información del malechor da una pista relacionada con el país de destino y otra con las señas particulares. Además el 50% de las veces da una pista más sobre los hobbies
- Club: cuando tiene información del malechor da dos pistas sobre las señas particulares y el 70% de las veces agrega información de sus hobbies (adicional a las dos señas particulares).

En lugar hay un ocupante, que puede ser el Villano (si es su destino final), un informante (si el villano está en el país, nos da la información según la política del lugar) o un cuidador (si el villano no se encuentra en el país).

Los villanos si están en el país pero no en el lugar al que visitamos intentan matarnos y fallan.

Los cuidadores nos informan que nos hemos equivocado de país y mejor volvemos por donde vinimos.

El objetivo del juego siempre es resolver un **caso**. El caso tiene un responsable (villano que intentaremos capturar), un plan de escape (que es una lista de países conectados), un reporte del acto criminal, el objeto del robo, el país donde ocurrió el robo.

Un ejemplo de un caso:

**Responsable:** Carmen Sandiego  
**Plan de escape:** Inglaterra - Rusia - Chile - Australia - Guatemala - Bosnia - Japón - Italia  
**Reporte:** A las 9 de la mañana en la ciudad del Cairo la comunidad científica fue conmovida al darse cuenta del **faltante de gran valor!** El sarcófago del faraón Usermaatra-Meriamón Ramsés-Heqaiunu, mejor conocido como Ramsés III. El criminal fue muy prolijo y la escena del crimen no contaba con pista alguna, su misión como detective es desifrar el responsable de tal crimen y apresararlo.  
**Objeto:** tumba del faraón  
**País donde ocurrió:** Egipto

El juego consiste en interpretar al detective que viaja por el mundo atrapando a los malechores.

Cuando el detective inicia el caso viaja al lugar de los hechos, en ese país puede recorrer los lugares de interés del país buscando pistas sobre el responsable o el próximo destino del criminal, una vez que se siente listo realiza un viaje a alguno de los países con los que tiene ~~conexiones~~ conexiones aéreas su país actual, una vez que llega al lugar puede visitar lugares (como lo hizo en el primer país).

En todo momento el detective puede pedir una orden de arresto contra el criminal que cree que ha perpetrado el acto delictivo

Cuando se llega al último país y se visita los lugares en alguno se captura al delincuente.

El detective gana el caso cuando atrapa al villano que esperaba (para el que tiene su orden de arresto).

Cuando el detective se equivoca, debe volver sobre sus pasos (es decir regresar a su país anterior) para retomar su búsqueda.

## TP 1 - Arena

### ¿Cómo se entrega el tp?

= 2 Proyectos creados y comiteados =

- proyecto de dominio
- con tests! como todo lo que hacemos, ya sabemos que no es necesario aclarar pero a veces somos repetitivos ;)
- el proyecto de uis con Arena como dependencia

### Guía para corregir:

- ¿hay tests?
- particularmente para la parte de llegar a un país (si está el villano o no en el país y quien está en cada lugar, también qué información da cada ocupante)
- ¿El modelo habla del dominio?
- Las pantallas de creación/edición ¿cómo están modeladas? ¿repiten código?
- Si hay más de uno:
- ¿que cambia en cada una?
- ¿como cambia el título según creación o edición?

- Si hay una clase sola:
- estan en la misma jerarquia?
- estan compuestas?
- ¿como cambia el título segun creación o edición?

Menú de acciones

¿Dónde está Carmen Sandiego?

¿Qué haremos ahora detective?

Resolver Misterio

Mapamundi

Expedientes

- Resolver Misterio: Inicia un juego
- Mapamundi: Permite administrar los países del juego
- Expedientes: Permite administrar la información de los villanos

Mapamundi

Mapamundi

Países

Egipto

Argentina

Italia

Croacia

Perú

España

Inglaterra

Japón

Rusia

Grecia

Brasil

Ucrania

Eliminar

Editar

Nuevo

Nombre: Ucrania

Características

Características

Hablan ucraniano

Conexiones

Conexiones

Ecuador

China

Lugares de Interés

Lugares de interés

Biblioteca

Club

Embajada

Nuevo País

Mapamundi - Nuevo País

Nombre:

Características

Editar Características

Características

Hablan ucraniano

Conexiones

Editar Conexiones

Conexiones

Lugares de Interés

Editar Lugares

Lugares de interés

Biblioteca

Aceptar

Editar Características

Características

Hablan ucraniano

Eliminar

Agregar

Aceptar

Editar Conexiones

Conexiones

Eliminar

Argentina

▼

Agregar

Aceptar

Editar Lugares

Lugares de interés

Biblioteca

Eliminar

Club

▼

Agregar

Aceptar

Recuerden que:

- Los lugares deben ser exactamente 3 y no pueden estar repetidos
- Las conexiones deben ser a países que se hayan ingresado al sistema previamente
- Es obligatorio indicar el nombre del país

## Editar País

Mapamundi - Editar País

Nombre:

Características

Editar Características

Características

Hablan ucraniano

Conexiones

Editar Conexiones

Conexiones

Ecuador

China

Lugares de Interés

Editar Lugares

Lugares de interés

Biblioteca

Club

Embajada

Aceptar

## Expedientes

Hay dos versiones de los expedientes, una es la vista que se abre desde el menú de acciones:

Expedientes

Villano

Carmen Sandiego

Ihor Ihorovich

Elvis Presley

Al Capone

Lucei Lou

Betty Chiars

Nuevo

Editar

Nombre: Ihor Ihorovich

Sexo: Masculino

Señas Particulares:

Seña

Pelo Rubio

Maneja Limosina

Tatuaje en su brazo

Habla Ucraniano

Hobbies

Hobbie

Croquet

Cocina

La otra es la vista que se abre desde la vista de Resolver Misterio:

Resolviendo: Robo del Faraón - Expedientes

Villano

Carmen Sandiego

Ihor Ihorovich

Elvis Presley

Al Capone

Lucei Lou

Betty Chiars

Nombre: Ihor Ihorovich

Sexo: Masculino

Señas Particulares:

Seña

Pelo Rubio

Maneja Limosina

Tatuaje en su brazo

Habla Ucraniano

Hobbies

Hobbie

Croquet

Cocina

Nuevo Villano

Expedientes - Nuevo Villano

Nombre:

Ihor Ihorovich

Sexo:

Masculino

Señas Particulares:

Editar Señas Particulares

Seña

Pelo Rubio

Maneja Limosina

Tatuaje en su brazo

Habla Ucraniano

Hobbies

Editar Hobbies

Hobbie

Croquet

Cocina

Aceptar

Editar Villano

Expedientes - Editar Villano

Nombre:

Ihor Ihorovich

Sexo:

Masculino

Señas Particulares:

Editar Señas Particulares

Seña

Pelo Rubio

Maneja Limosina

Tatuaje en su brazo

Habla Ucraniano

Hobbies

Editar Hobbies

Hobbie

Croquet

Cocina

Aceptar

Editar Señas Particulares

Editar Señas Particulares

Seña

Pelo Rubio

Maneja Limosina

Tatuaje en su brazo

Habla Ucraniano

Eliminar

Agregar

Aceptar

Editar Hobbies

Editar Hobbies

Hobbie

Croquet

Cocina

Eliminar

Agregar

Aceptar

Inicio de juego

Robo del Faraón

Detective, tenemos un caso para usted!

A las 9 de la mañana en la ciudad del Cairo la comunidad científica fue conmovida al darse cuenta del faltante de gran valor! El sarcófago del faraón Usermaatra-Meriamón Ramsés-Heqaiunu, mejor conocido como Ramsés III. El criminal fue muy prolijo y la escena del crimen no contaba con pista alguna, su misión como detective es desifrar el responsable de tal crimen y apresarlo.

Aceptar el caso

Cuando aceptamos el caso vamos aResolver Misterio

Resolver Misterio

Resolviendo: Robo del Faraón

Estás en: PANAMÁ

Orden de Arresto

Orden ya emitida: Carmen Sandiego

Viajar

Expedientes

Lugares

Biblioteca

Club

Embajada

Reccorrido criminal:

ARGENTINA<- PERU <- ITALIA <- EGIPTO

Destinos fallidos:

País
Francia
Inglaterra

- Orden de arresto: abre la pantalla de "Orden de Arresto"
- Viajar: abre la pantalla de viajar a países con conexión del país actual
- Expendientes: abre la pantalla de Expendientes como sólo consulta
- Cualquiera de los lugares muestran la información que brinda el ocupante del lugar
- El recorrido criminal es la lista de países que visitamos por los que pasó el villano
- Los destinos fallidos son los países a los que viajamos por error en algun momento del juego

## Orden de arresto

Resolviendo: Robo del Faraón

Orden de arresto emitida contra: Carmen Sandiego

Villano: 

Igor Igorovich

Generar Orden de Arresto

## Viajar

Viajar

Estas en: PANAMA

Posibles destinos

Egipto

Argentina

Italia

Croacia

Volver al País anterior

Viajar

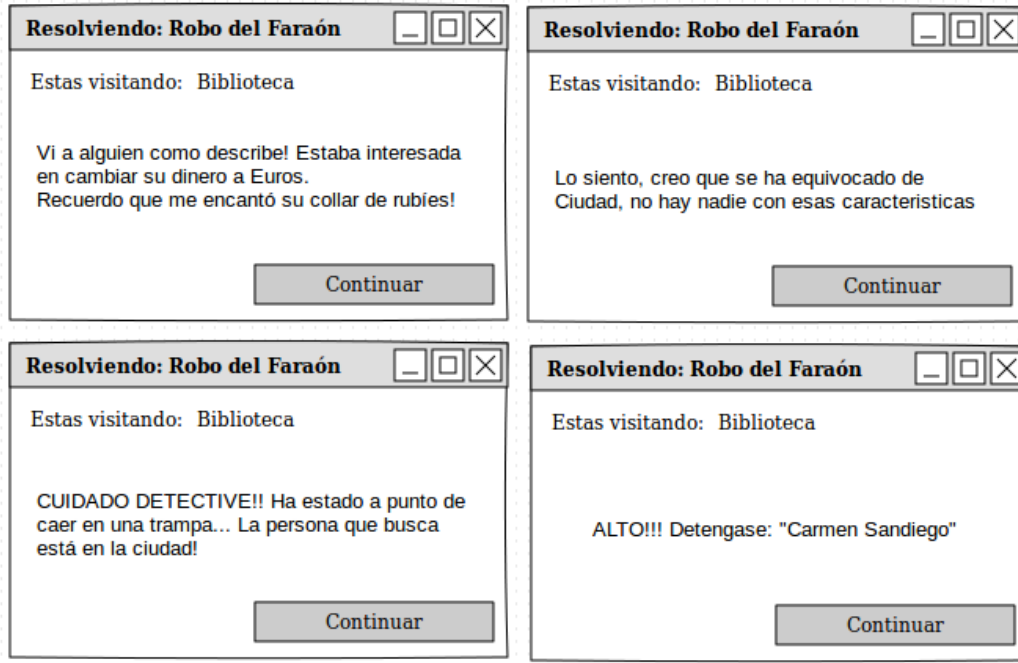
## Lugares

Cuando se visita un lugar nos da distinta información según el ocupante:

- Si el criminal está en el país en fuga (tiene mas destinos en su plan de escape), nos dan información según el lugar
- Si el criminal no está en el país (porque nos equivocamos), nos informan que no hay nadie con las características que solicitamos
- Si el criminal está en el país como último destino, nos informan que estamos en peligro y tengamos cuidado

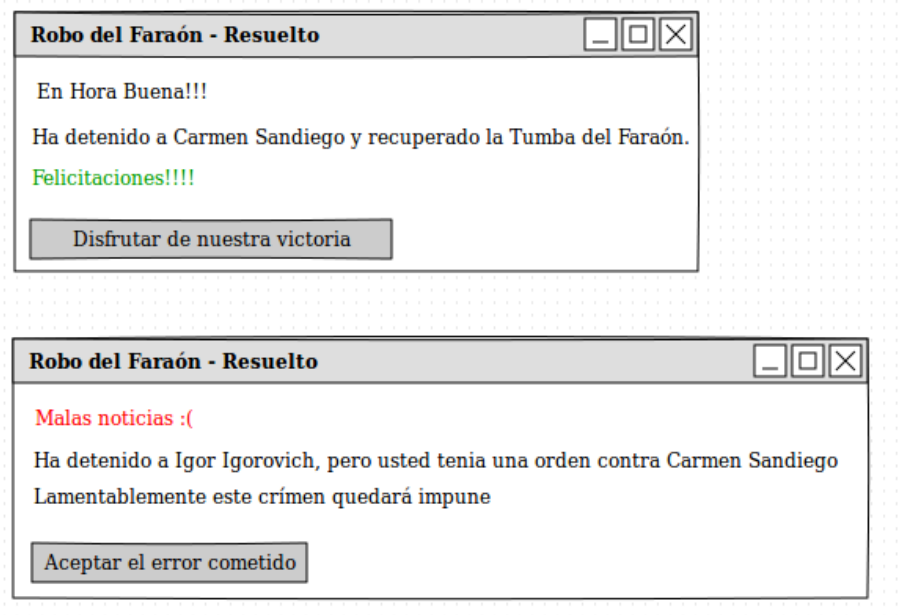


- Si el criminal se encuentra en el lugar: Se da el grito de ALTO!! ordenando detener a la persona para lo cual tenemos Orden de Arresto



## Fin del Juego

El juego termina cuando llegamos al lugar que tiene al delincuente (luego de haber dado la orden de alto). Cuando esto pasa al continuar nos informan los resultados, que pueden ser buenas o malas noticias:



## TP 2 - Angular + XtRest

### Parte 1

Implementar una API HTTP REST usando XtRest que tenga por lo menos los siguientes servicios publicados:

- iniciarJuego que devuelve un caso
- pistaDelLugar que espera un lugar y un caso y devuelve la pista
- emitirOrdenPara que espera un villano y un caso y devuelve ok o nok
- viajar que espera un destino y un caso y devuelve el nuevo estado del caso (lista de fallidos - viajes posibles - lugares del pais - lugares recorridos)
- villanos - devuelve todos los villanos
- villano - get, post, put y delete para realizar las operaciones de ver, modificar, agregar y eliminar
- paises - devuelve todos los paises
- pais - get, post, put y delete para realizar las operaciones de ver, modificar, agregar y eliminar

En el [siguiente link](#) tienen ejemplos de cómo debería ser su API y lo que debería devolver. Es necesario que no devuelva todo el objeto, sino lo que indica la documentación de la API.

## Parte 2

Crear una SINGLE PAGE APPLICATION usando Angular que permita las mismas acciones que la pedidas en la Parte 1. Por lo tanto, la nueva aplicación también permitirá:

- Jugar
  - Informar el pais en el que se encuentra el detective
  - Mostrar la secuencia de paises recorridos por el detective
  - Viajar a otro pais
  - Mostrar y pedir una orden de arreto para un villano
  - Visualizar los lugares a los que se puede pedir pistas
  - Pedir Pistas
- Configurar el Mapamundi
  - Ver todos los paises presentes en el sistema
  - Crear un nuevo pais
  - Editar un país ya creado
  - Eliminar un país
- Administrar los expedientes
  - Ver los expedientes de todos los villanos
  - Crear un nuevo expediente
  - Editar un expediente ya creado
  - Eliminar un expediente

Se deben validar las mismas condiciones de dominio especificadas en las entregas anteriores.

El diseño de la interfaz de usuario corre por cuenta y gusto de cada grupo, pero les dejamos una posibilidad:

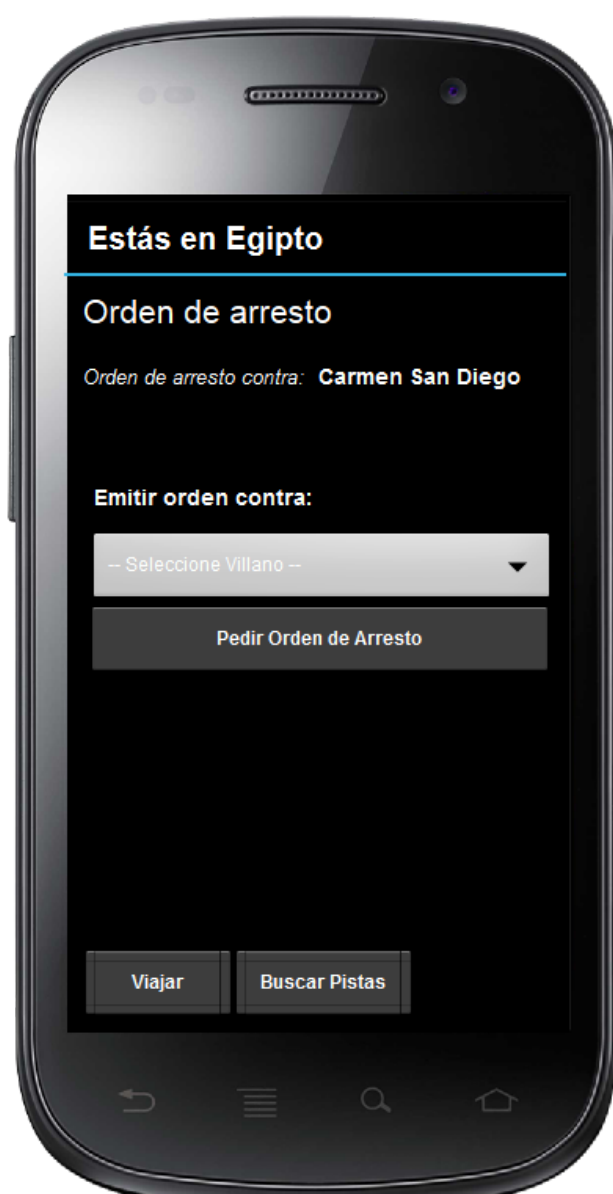


## TP 3 - Android

Para este tp vamos a reutilizar el servidor que desarrollamos en el TP 2.

Tiene que ser posible:

- Pedir pistas en lugares
- Viajar (revisando los lugares por donde se viajó)
- Pedir una orden de arreto (contra cualquier villano)



## Estás en Egipto

### Pedir Pistas

Biblioteca

Club

Embajada

#### ***Biblioteca***

Cuidado detective! Su sospechoso está cerca

*Orden de arresto contra Carmen San Diego*

Orden de arresto

Viajar

