

Algorítmica y Programación por Objetos II

Ejercicio de Nivel 10

Fábrica de uniformes

Descripción global

Se desea construir una aplicación, que permita a sus usuarios diseñar uniformes para equipos de fútbol.

Objetivos

El objetivo de este ejercicio es que el estudiante comprenda y adquiera práctica en:

- El desarrollo de aplicaciones siguiendo un proceso incremental.
- La utilización de interfaces de Java (Interface) para disminuir el acoplamiento de clases en una aplicación.
- La utilización del concepto de herencia como mecanismo para la reutilización de código.
- La utilización de Interfaces ya existentes en Java como son Collection, List y otras.
- El recorrido de colecciones mediante Iteradores.
- El dibujo simple de 2D.
- El uso de eventos del ratón.
- La escritura de clases autopersistentes.

Los siguientes pasos conforman el plan sugerido para desarrollar el ejercicio. La idea es ir desarrollando y probando incrementalmente los métodos de las clases.

Este ejercicio debe ser realizado de manera **INDIVIDUAL**.

Preparación

Esta sección presenta una lista de chequeo de todas las tareas necesarias para la preparación del ejercicio. Por favor, revise que cada tarea haya sido completada **antes** de pasar a la siguiente sección de esta guía de trabajo.

Nota: En el siguiente enlace se encuentran las instrucciones de instalación de Java y Eclipse: <https://cupitaller.uniandes.edu.co/instaladores/>.

1. Para conocer el funcionamiento esperado de la aplicación, descargue y/o ejecute el archivo demo del ejercicio que se encuentra en el siguiente enlace: <https://cupi2.virtual.uniandes.edu.co/ejercicios-del-semester-apo2/ejercicio-n10>.
2. Descargue el esqueleto del ejercicio que se encuentra en el siguiente enlace: <https://cupi2.virtual.uniandes.edu.co/ejercicios-del-semester-apo2/ejercicio-n10>.
3. Descomprima este archivo e importe el proyecto llamado **n10_fabricaDeUniformes** a Eclipse.

El siguiente video explica detalladamente la forma en la cual se descarga, descomprime e importa a Eclipse, para Windows (en el enlace: <https://youtu.be/4PDAn55uNTI>) y para MAC (en el siguiente enlace: <https://youtu.be/XlkMktjIN6c>). Es muy importante que consulte este video, porque lo explicado allí se realizará a lo largo de todo el semestre en el curso y usted deberá hacerlo con especial agilidad en todos los laboratorios y parciales prácticos.

No se preocupe si algunas clases le reportan errores (como marcas rojas) al importar el ejercicio por primera vez. Estos desaparecerán cuando termine correctamente los cambios requeridos en el mundo.

Finalmente, limpie el ejercicio, para ello en Eclipse vaya a: **Project > Clean > Ok**, en el siguiente enlace hay un video con un ejemplo de cómo limpiar un proyecto en Eclipse: <https://youtu.be/mbcpY46wXS0>.

4. Lea el enunciado del problema del ejercicio disponible en:
n10_fabricaDeUniformes /docs/specs/Descripcion.pdf
5. Lea el documento de requerimientos funcionales disponible en:
n10_fabricaDeUniformes /docs/specs/RequerimientosFuncionales.pdf
6. Lea el documento de requerimientos no funcionales disponible en:
n10_fabricaDeUniformes /docs/specs/RequerimientosNoFuncionales.pdf
7. Lea el documento de consideraciones adicionales de diseño en:
n10_fabricaDeUniformes /docs/specs/ConsideracionesAdicionalesDeDiseno.pdf
8. Explore el modelo del mundo diseñado para este ejercicio. Este modelo se encuentra en:
n10_fabricaDeUniformes /docs/specs/ModeloConceptual.png.
9. Desde Eclipse identifique los elementos del mundo en Java (paquetes, clases, métodos y atributos).

Se recomienda que consulte los siguientes videos:

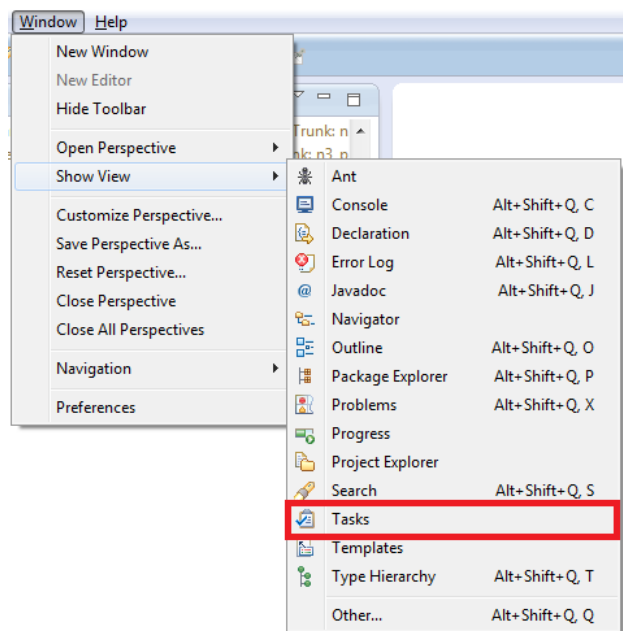
- <https://youtu.be/KmhDGxPIGwI>. Este video le explicará cómo acceder al explorador de Eclipse.
- <https://youtu.be/j2AQKcB8pG4> Este video le explicará cómo leer los contratos de un método.
- <https://youtu.be/tYxAIOF6s-c>. Este video le explicará cómo listar y acceder directamente a los métodos y atributos de una clase en forma rápida y eficiente.
- <https://youtu.be/Lnu9udEXTew>. Este video le explicará cómo dirigirse a la implementación (declaración) de una clase, método y atributo (objeto). Este conocimiento le será de gran utilidad para agilizar el desarrollo de su ejercicio y de parciales prácticos.

Desarrollo

En esta sección se explican detalladamente las tareas necesarias para completar el desarrollo del ejercicio. Una vez importado el esqueleto del ejercicio a Eclipse, es necesario identificar los puntos en donde usted deberá realizar alguna modificación puntual (por ejemplo: añadir atributos, completar métodos, etc.). Estos puntos se identifican mediante comentarios especiales denominados: **TODO** (*por hacer*) y tienen la siguiente estructura:

//TODO ParteX PuntoY: Breve explicación de la modificación que se debe realizar.

Donde, **X** hace referencia a una parte de esta guía de trabajo y **Y** hace referencia a una subsección de **X**. Para visualizar y acceder a los TODOs, en Eclipse vaya al menú: **Window > Show View > Tasks**, tal y como se muestra en la siguiente figura.



En el siguiente enlace <https://youtu.be/NnRvintGJAo> encuentra un video que muestra cómo consultar los TODOs de un programa. Esto le permitirá desarrollar el ejercicio en forma ordenada.

Para facilitar el desarrollo de los TODOs, se recomienda ver el siguiente video: <https://youtu.be/xHlRI-yX6HY>, el cual enseña a autocompletar los nombres de clases, métodos y atributos.

Opcionalmente, se recomienda ver el video: https://youtu.be/zYXTlvrOZ_Y, el cual le enseña a renombrar un método o un atributo de forma automática y segura en caso de haber cometido un error en su nombramiento.

Por último, el video disponible en <https://youtu.be/O-dirtGpy50> le enseña cómo determinar en dónde se está usando (se llama) un atributo o un método en un programa.

Parte 1: Completar la clase IParte.

Estudie y familiarícese con los métodos definidos de la clase IParte.

Complete los TODOs que comienzan por: **//TODO Parte1 PuntoY**

Parte 2: Completar la clase Parte.

Estudie y familiarícese con los métodos definidos de la clase Dibujo.

Complete los TODOs que comienzan por: **//TODO Parte2 PuntoY**

Utilice (invoque) el método `verificarInvariante` para verificar el invariante en todos aquellos métodos de la clase que modifican el estado.

Parte 3: Completar la clase Camiseta.

Basado en el modelo conceptual, la descripción del problema y el documento de consideraciones adicionales de diseño, desarrolle los siguientes puntos:

1. Complete los TODOs de la clase **Camiseta** que comienzan por: **//TODO Parte3 PuntoY**.

Parte 4: Declarar la clase CamisetaCuadros

Basado en el modelo conceptual, la descripción del problema y el documento de consideraciones adicionales de diseño, desarrolle los siguientes puntos:

1. Estudie y familiarícese con la implementación de las clases **CamisetaConRaya** y **CamisetaFranjas**.
2. Basado en el modelo conceptual, la descripción del problema y el documento de consideraciones adicionales de diseño, cree y complete la clase **CamisetaCuadros**. Tenga en cuenta el modelo conceptual y la documentación dada.

Parte 5: Declarar la clase Pantaloneta.

Basado en el modelo conceptual, la descripción del problema y el documento de consideraciones adicionales de diseño, cree y complete la clase **Pantaloneta**, que extiende de la clase **Pantaloneta**.

Parte 6: Declarar la clase Logo.

Basado en el modelo conceptual, la descripción del problema y el documento de consideraciones adicionales de diseño, cree y complete la clase **Logo**, que extiende de la clase **Parte**.

Parte 7: Declarar la clase Reebok

Basado en el modelo conceptual, la descripción del problema y el documento de consideraciones adicionales de diseño, desarrolle los siguientes puntos:

3. Estudie y familiarícese con la implementación de las clases Adidas y Umbro.
4. Basado en el modelo conceptual, la descripción del problema y el documento de consideraciones adicionales de diseño, cree y complete la clase **Reebok**. Tenga en cuenta el modelo conceptual y la documentación dada.

Parte 8: Completar la clase Uniforme.

Estudie y familiarícese con los métodos definidos de la clase Historieta.

Completar los TODOs que comienzan por: **//TODO Parte8 PuntoY**

Utilice (invoque) el método `verificarInvariante` para verificar el invariante en todos aquellos métodos de la clase que modifican el estado.

Parte 9: Completar la clase BarraMenu.

Completar los TODOs que comienzan por: **//TODO Parte9 PuntoY**

Validación

En esta sección se explica cómo validar el desarrollo del ejercicio. Para comprobar el completo y correcto funcionamiento de su ejercicio usted debe:

1. Ejecutar el programa e interactuar con todas las opciones disponibles en la interfaz. Los resultados obtenidos al ejecutar el programa deben ser iguales a los del video demo, disponible en el sitio web del curso.
2. Ejecutar las pruebas automáticas disponibles en el ejercicio. En el siguiente video: <https://youtu.be/rVd4AD8XMJk> se explica cómo efectuar esas pruebas. Estas

pruebas deben presentar resultados en verde (0 errores y 0 fallas) cuando el ejercicio ha sido completado correctamente.

Tenga en cuenta que esas pruebas no son exhaustivas y que su correcto funcionamiento no garantiza que no haya ningún error en su programa.

Entrega

Este ejercicio debe ser realizado de manera **INDIVIDUAL**.

1. Indente el código fuente de todas las clases del mundo. En el siguiente enlace <https://youtu.be/cwQ9QiauaSc> encuentra un video que explica cómo indentar el código fuente de su ejercicio.
2. Limpie el proyecto para que la entrega no contenga archivos ejecutables ni temporales (<https://youtu.be/mbcpY46wXS0>).
3. Construya el archivo entregable con su ejercicio desarrollado y validado completamente. En el siguiente video <https://youtu.be/xuSDFfEZW78> se explica detalladamente el proceso para producir el comprimido del ejercicio y enviarlo a SicuaPlus. Renombre el archivo a entregar con su login de la siguiente forma:

n<nivel del ejercicio>_<login estudiante>.zip

Por ejemplo: **n10_tsuarez.zip**

La no indentación del código fuente o el nombramiento incorrecto del ejercicio en su entrega es una acción penalizada en la plantilla de calificación del mismo.

4. Entregue el archivo del ejercicio vía SicuaPlus, de acuerdo con las normas, fecha y hora de entrega.