

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PROYECTO INICIAL Ciclo No. 3 2024-1

REFACTORING Y EXTENSIÓN

El proyecto inicial tiene como propósito desarrollar una aplicación que permita simular una situación inspirada en el **Problem I** de la maratón de programación internacional 2021 **Spider Walk**

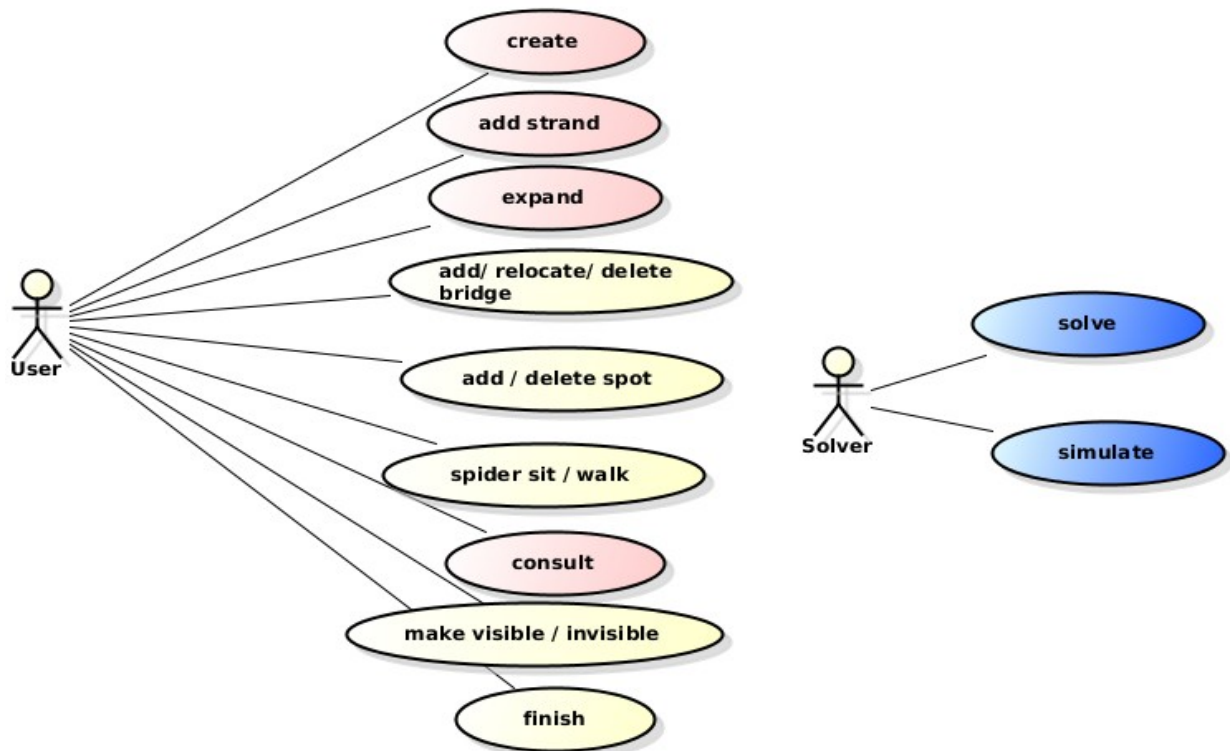
TERCER CICLO

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

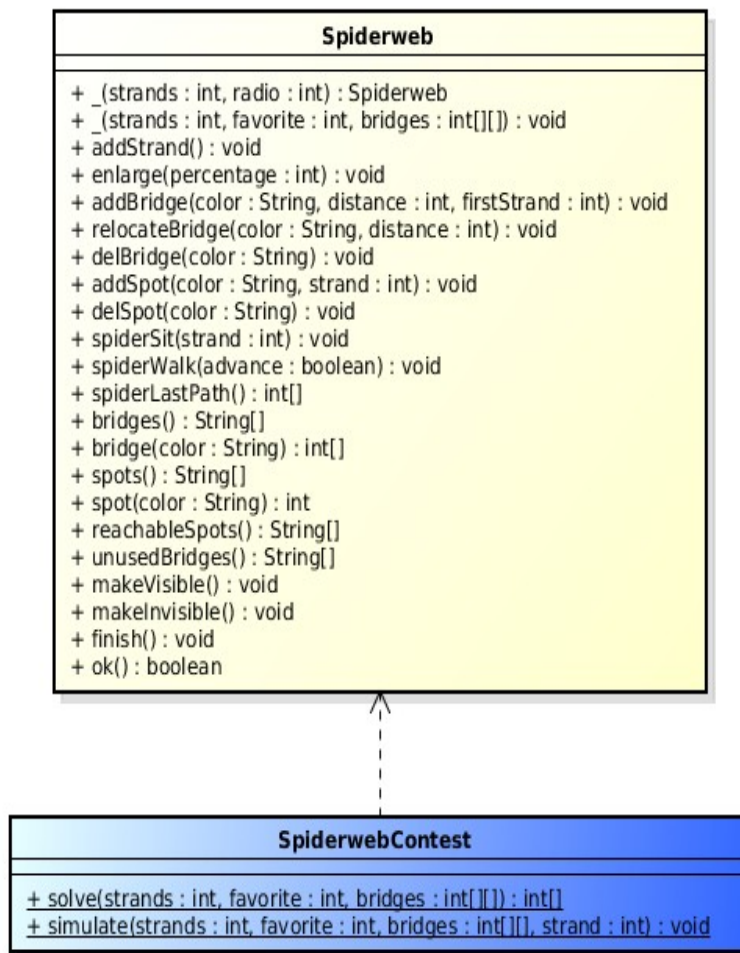
NUEVOS REQUISITOS FUNCIONALES

- 13. Debe solucionar el problema de la maratón
- 14. Debe simular la solución



solve. Requisito 13
simulate. Requisito 14

REQUISITOS DE DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN



simulate debe ilustrar la solución correspondiente a la hebra strand en el simulador. (i) Adicionar los nuevos puentes (ii) Sentar la araña en la hebra indicada (iii) Hacer que la araña camine paso a paso hasta su lugar de descanso favorito.

La clase Spiderwebse debe usar únicamente para simular NO para resolver el problema de la maratón.

REQUISITOS DE ENTREGA

Los productos esperados en esta entrega son:

1. Diseño completo en la herramienta astah
2. Código siguiendo los estándares de programación java.
3. Código de pruebas de unidad que cubran los métodos desarrollados: **SpiderwebContestTest**.
4. Código de casos de prueba para la clase de prueba común: **SpiderwebContestCTest**
5. Documento de retrospectiva. (7 preguntas ver ciclo uno)

Es necesario incluir la retrospectiva de este ciclo y de los anteriores.

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

: Semana 08 Sábado 16 marzo