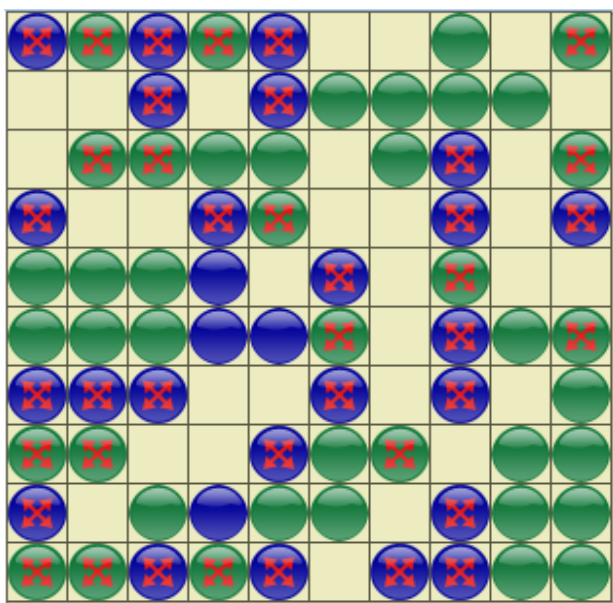


Exercici: El petits canvis són poderosos

El Dr. Schelling (http://es.wikipedia.org/wiki/Thomas_Schelling) en un intent d'explicar com de fàcil és evitar la segregació i el conflicte entre grups socials va idear un experiment que actualment ha esdevingut molt conegut.



L'experiment constaba d'un taulell de 10x10 caselles amb una sèrie de fitxes de dos colors disposades aleatòriament sobre ell. Cada fitxa té un màxim de 8 veïns (En creu i en diagonal)





En una **primera ronda** es donaven unes regles de comportament per cada fitxa:

- Les fitxes d'un color **no són racistes** però volen estar en companyia d'alguna de les fitxes del seu color. Per tant sempre **volen tenir com a veïnes com a mínim 3 fitxes del seu mateix color**.
- Les fitxes que no estan contentes es poden traslladar per millorar la seva situació i ser més felices.

En una **segona ronda** es donaven unes regles de comportament lleugerament diferents per cada fitxa:

- Les fitxes d'un color **no són racistes** i per demostrar-ho **volen tenir entre les seves veïnes com a mínim una fitxa d'un color diferent**.
- Les fitxes que no estan contentes es poden traslladar per millorar la seva situació i ser més felices.

Sorprenentment l'experiment demostra que petits canvis de mentalitat individual poden donar com a resultat grans canvis en el si d'una societat.

Full de ruta:

- Fer la primera ronda de l'experiment que trobareu a www.understandingprejudice.org seguint les regles establertes. Què ha passat? com ha acabat el joc?
- Fer la segona ronda de l'experiment seguint les regles establertes. Què ha passat? com ha acabat el joc?
- Què opines de l'experiment? Què penses dels resultats.
- Volem integrar aquest joc en una aplicació web de la nostra creació i com sabem programar molt bé amb objectes els farem servir intensivament:
 - Dissenyau en grups una arquitectura d'objectes que serveixi per crear aquest joc. Com són molt previsors volem fer una arquitectura preparada



per fer canvis fàcilment:



Com a mínim volem poder canviar les regles de joc i per tant, indicant només unes regles de joc diferents i aprofitant tota la programació, poder jugar a un joc diferent. De fet si ho feu bé ho podreu aprofitar per jugar les dues rondes amb les regles personalitzades per cadascuna d'elles.

Opcional: Podries implementar altres jocs ràpidament fent servir la teva arquitectura? Per exemple, seria fàcil jugar al Reversi?

- Feu un diagrama de classes UML amb genmymodel i presenteu la vostra arquitectura al professor per obtenir el vist-i-plau per la seva implementació
- Implementeu la vostra solució de manera individual
- Lliureu a l'aula virtual un arxiu amb:
 - Un document responent a les primeres preguntes d'aquest full de ruta
 - El mateix document ha d'incloure el diagrama de classes de l'arquitectura de l'aplicació
 - Una pàgina web amb la vostra implementació.



Nelson Mandela



Rosa Parks



John Lennon



Kathrine Switzer



Marthin Luther Kin