Autoevaluación

Consideramos que cumplimos con todos los requerimientos solicitados en el sistema, habiendo tenido especial cuidado con la aplicación del GRASP Experto para la delegación de responsabilidades, así como en el correcto uso de una arquitectura M.V.C.

En cuanto a la división física del código, se realizó en cuatro paquetes, según de detallan a continuación:

1. controladores: Posee todas las clases controladoras de la parte de interfaz de usuario, así como las interfaces contra las que trabajan los mismos.
2. logica: Posee toda las clases del dominio, así como los sub sistemas y la fachada
3. utilidades: Contiene la clases ObligatorioException, la cual hereda de Exception y es utilizada para lanzar excepciones personalizadas, así como también contiene la clase interface necesarias para la implementación del patrón del Observador
4. vista: Posee todo lo relacionado con lo que el usuario visualiza, incluso el botón personalizado (Clase BotonFicha que hereda de JButton), así como la clase Inicio que contiene el main.

Autocalificación

(Acá va la tabla del Excel)

Datos de Prueba

(Acá va al tabla del Excel)

Nota: EN nuestra solución, la apuesta inicial de todas las partidas es de 100 por jugador, por lo que todos los que poseen saldo menor a 100, no podrán ingresar al juego.