

Escuela de Ingeniería

Segundo Obligatorio de: Programación II

Código de materia: 1743

Fecha: Octubre 2014

Grupo: Todos

Hoja 1 de 2

# Perfección

**Se pide:** Realizar las siguientes modificaciones al primer obligatorio:

**1) (máximo 12 puntos):** Incorporar interfaz estilo Windows. Un tablero de 8\*8 con un panel de 2\*2 y algunas jugadas podría lucir similar a:

	1	2	3	4	5	6	7	8
A								
B				N	B	N		
C						B		
D					B	N		
E								
F								
G								
H								

Debe estar en pantalla la indicación de filas y columnas. Debe visualizarse claramente el panel y resaltar de alguna forma los cuadrados que se modifican por las simetrías luego de cada ingreso de ficha.

**2) (máximo 4 puntos):** Incorporar persistencia. Deben recuperarse todos los datos automáticamente al comienzo del programa y grabarse al salir.

**3) (máximo 3 puntos):** Cargar los datos de los jugadores desde un archivo de texto, cuyo nombre y ubicación lo indicará el usuario. Por cada jugador, habrá una línea con: nombre#edad#alias. Si el jugador ya existe (ya fue ingresado su alias) se actualiza su nombre y edad.

**4) (máximo 3 puntos):** Poder elegir el color de cada jugador de una paleta de colores.

**5) (máximo 3 puntos):** Agregar a cada jugador una ficha de "limpieza". Al colocar esta ficha en una posición, se sacan del tablero todas las fichas visibles que estén en la misma fila y, o columna de la ficha de limpieza, incluida la propia ficha de limpieza. Las fichas retiradas del tablero no se pueden volver a utilizar.

**Escuela de Ingeniería**

**Segundo Obligatorio de: Programación II**

**Código de materia: 1743**

**Fecha: Octubre 2014**

**Grupo: Todos**

**Hoja 2 de 2**

**Notas generales**

Se deben entregar 2 CD/DVD idénticos (no se entrega documentación impresa) en un sobre "manila".

Cada CD debe estar etiquetado correctamente (nombre, número y grupo de los integrantes) y contener dos carpetas:

**a) carpeta del código.** Dentro debe estar el proyecto completo en NetBeans, incluyendo los fuentes java. Debe estar sin comprimir. Incluir además un archivo .jar que contenga todo lo necesario.

**b) carpeta de la documentación.** Aquí debe haber un UNICO pdf que contenga:

- 1) Carátula con foto e identificación de los 2 integrantes del equipo (las 2 personas deben pertenecer al mismo grupo de clase)
- 2) Diagrama de clases (UML) del dominio, especificando relaciones, atributos y métodos
- 3) Tabla de datos de prueba
- 4) Folleto de la nueva versión del juego para promoción del producto, destacando principales características (máximo 2 carillas)
- 5) Listado de las clases del dominio
- 6) Como su obligatorio quedó excelente, su equipo tiene la intención de comenzar a explorar para emprender y formar su propia empresa de juegos. Un concepto vinculado a emprendimientos es el de "Inversor Angel" ("Angel investor"). Explicarlo en máximo 200 palabras. Indicar fuentes citadas.

**Información Importante:**

**Obligatorio**

Lectura de Obligatorio: 21-10-14 Plazo máximo de entrega del obligatorio 24-11-14

Puntaje Mínimo: 10 puntos, Puntaje Máximo: 25 puntos

Los obligatorios se forman como máximo por grupos de 2 estudiantes del mismo dictado.

La entrega se realiza en Bedelía (of 305) **con** boleta de entrega de obligatorio, y hasta las 20 hs del día de entrega.

**Defensa Obligatoria**

Defensa: En la clase de teórico o práctico correspondiente a la semana 15. Confirmar fecha con el docente. La no asistencia a la defensa implica la pérdida de todos los puntos del obligatorio.