

Examen-DS-lab-2014-15.pdf



Anónimo



Diseño del Software



3º Grado en Ingeniería Informática del Software



**Escuela de Ingeniería Informática
Universidad de Oviedo**

Máster

Online en Ciberseguridad

Nº1 en España según El Mundo



**Hasta el 46%
de beca**



Mejor Máster
según el
Ranking de
ELMUNDO

Para ser el mejor hay que aprender
de los mejores.

IMEF

Smart Education

Deloitte.

Infórmate

Consigue Empleo o Prácticas

Matrícúlate en IMF y accede sin coste a nuestro servicio de Desarrollo Profesional con más de 7.000 ofertas de empleo y prácticas al mes.



IMF
Smart Education

Diseño de Software. Curso 2014-2015
Escuela de Ingeniería Informática (Universidad de Oviedo)
13 de enero de 2015

Examen Práctico

Se ha implementado una interfaz de usuario en la que se presentan una serie de artículos en una tabla. El usuario puede elegir por cual de las columnas se ordenan ascendentemente los artículos pulsando en el nombre de la misma (en el código entregado se simula introduciendo el número de columna de 1 a 4).

Ranking	Nombre	Media	Votos
1	7 Wonders (2010)	7.88	31638
3	Stone Age (2008)	7.65	21160
4	Pandemic (2011)	7.66	38109
8	Aventureros al Tren (2005)	7.51	33388
11	Small World (2009)	7.44	29564
12	King of Tokyo (2011)	7.47	20305
23	Los Colonos de Catán (2002)	7.38	49354
31	Ciudadelas (2010)	7.21	28846
47	Formula D (2008)	7.13	8053
48	Alhambra (2008)	7.05	16182

Parte 1

Mejorar el diseño del programa entregado. Para ello no es necesario modificar las clases *Juego*, *Main*, *InterfazDeUsuario* y *Pantalla*.

Parte 2

Incorporar ordenación descendente:

- La primera vez que se pulsa en una columna se ordena ascendentemente.
- Si se vuelve a pulsar sobre la misma columna se ordena descendentemente.

Aclaración: si se pulsa sobre una columna que actualmente no está ordenada, se ordena ascendentemente independientemente de cómo se ordenara la última vez dicha columna.

Notas

No es suficiente (aunque si necesario) que el programa funcione. De hecho ya funciona el código que se entrega. Es requisito para aprobar que se identifique y aplique el patrón o patrones adecuado para un mejor diseño (sin sobrediseñar).

En un fichero TXT deberá documentarse el patrón o patrones utilizado así como indicar qué clases del diseño del alumno se corresponden con los roles del patrón. También habrá que indicar la correspondencia entre los métodos de los roles y los del alumno.

¿Quieres conocer todos los servicios?



WUOLAH