

## Proyecto Casos de uso libre INSO-MAIS Diseño de Software

### Objetivo

El objetivo de este proyecto es buscar **un caso de uso o varios** en el que, análisis incluido, se detecte la necesidad de aplicar uno o varios patrones combinados **de entre los que se han trabajado en la asignatura**. Esta forma de entregar el proyecto final es optativa entre el proyecto 'Diseño y desarrollo de un juego de combate' y el proyecto de casos de uso libre (uno u otro).

### Normativa de Realización, Entrega y Evaluación

- Este proyecto también se realizará de forma grupal (se espera que el número de alumnos esté comprendido entre 3 ó 4 alumnos por grupo, y un máximo de 8 grupos) . No se espera una interfaz visual sino una adecuada programación por consola que demuestre la aplicación correcta de los patrones detectados. El proyecto se realizará únicamente con el lenguaje de programación **Java**.
- **La entrega deberá hacerse mediante Blackboard antes del 09/05/2025** a las 15:00 horas (hora peninsular en España), y la presentación se hará a partir de ese mismo día en clase de forma presencial.
- La entrega se compondrá de un único fichero comprimido que contendrá el proyecto exportado de eclipse, o el código fuente si se hace con otro IDE, y la memoria. El nombre del fichero será el nombre de los alumnos y grupo según la formación de los grupos haya sido consensuada en clase.
- Cualquier sospecha de copia entre dos o más proyectos derivará en la calificación de 0 para todos los alumnos involucrados.
- Los proyectos que den errores de compilación no obtendrán ningún punto.
- **No se admite como entrega un caso de uso exclusivamente del patrón Singleton**, pero sí puede utilizarse en combinación con otros.
- La nota de este proyecto cuenta el 30% de la nota final de la evaluación, tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria, distribuida como sigue:
  - Descripción general del caso de uso: (0,5 puntos)  
Contexto, restricciones, alcance
  - Identificación de los componentes del caso de uso  
**Componentes abstractos y concretos** (2 puntos)  
**Diagrama UML de cada patrón** (2 puntos)
  - Código fuente (0,5 punto)  
Incluye la **clase Test y los resultados obtenidos por consola**.
  - Conclusiones y próximos pasos sobre el caso de uso (0,5 punto)
  - Uso de camelCase y legibilidad (0,5 punto)
  - Si el proyecto consta de la aplicación de 1 ó 2 patrones, entonces la máxima puntuación será de 6 puntos.
  - Número de patrones aplicados correctamente **con los puntos anteriores**
    - se consiguen 3 patrones (+1 punto)
    - se consiguen 4 patrones (+1 punto)
    - se consiguen 5 patrones (+1 punto)
    - se consiguen 6 o más patrones (+1 punto)