

Especificación cuarto proyecto

Poker

Lenguajes de programación
POO
Valor: 20%

1 Introducción

El presente documento contiene la especificación del cuarto proyecto del curso de lenguajes de programación.

2 Descripción

Su tarea consiste en realizar una aplicación que funcione en red para la administración del juego de poker.

Para garantizar el buen diseño de clases, se deberán implementar tres versiones, primero la de five cards, luego la de Texas Hold'em y finalmente Omaha.

En todos los casos el programa debe de permitir jugar poker en su respectiva versión mediante una red. El paso de mensajes queda a criterio de cada grupo, es importante que se complete el juego.

3 Examen

El diseño del proyecto desde el punto de vista de POO, va a ser evaluado como el examen de este paradigma. Se deben de respetar patrones de diseño y sobretodo claridad en los diagramas UML.

4 Proyecto

La funcionalidad del proyecto será fundamental y debe de poder jugar poker con todas las reglas de un juego estándar, incluyendo side pots y las reglas

particulares de cada elemento del juego en sus modalidades. El usuario debe de poder seleccionar la modalidad por jugar al inicio de cada juego.

5 Evaluación

Rubro	Valor	Descripción
Funcionamiento	30%	23
Diseño	50%	Patrones de diseño Uso de interfaces Correlación con el código
Control de reglas	10%	Cartas Pots
Manejo distribuido	10%	Uso de la red

6 Aspectos técnicos

1. Toda la programación debe de realizarse en Java para Linux
2. Todo el código debe de ser legible y contar con una buena documentación interna

7 Aspectos generales

1. Los puntos de la evaluación pueden verse modificados si los integrantes de los equipos no son capaces de responder apropiadamente las preguntas individuales
2. Se permite realizar el proyecto en a lo sumo, equipos de 4 personas
3. La fecha de entrega será el día 23 de junio de 2014 en la citas de revisión acordadas.