

# Reglamento TP Poo

## **Introducción**

El trabajo práctico será realizado de forma grupal. Los grupos no serán de más de 4 personas y su conformación se explica en otro apartado.

Por otro lado, los temas a desarrollar no serán determinados por la cátedra, sino que serán propuestas de los alumnos, como se detalla en el apartado a continuación.

## **Propuesta de temas a desarrollar**

Los alumnos que deseen hacerlo, podrán proponer ideas para desarrollar en su grupo. La forma de hacerlo es mediante una breve explicación de la idea al resto de la clase (5 minutos máximo). Esta idea o enunciado puede ser reconsiderada por la cátedra, pudiendo proponer mejoras o modificaciones a la misma.

Una vez finalizada la exposición, por medio de una votación entre los alumnos y los docentes, se seleccionarán las 7 más votadas, y serán las que posteriormente cada grupo va a desarrollar.

Los alumnos que hayan propuesto las ideas ganadoras tendrán un punto extra en el Trabajo Práctico.

## **Conformación de grupos:**

Una vez seleccionadas las ideas, con su cabeza de grupo, el resto de los alumnos se distribuirán entre los mismos. En caso de haber grupos incompletos serán completados por la cátedra asignando según considere conveniente entre aquellos que no tengan grupo.

## **Fecha de entrega:**

La fecha de entrega es el día 18 de Junio.

Se puede entregar de forma tardía, hasta 7 días después de la fecha, con una penalización de 2 puntos.

El Trabajo Práctico no es recuperable.

**Evaluables:**

- Complejidad del sistema. No confundir con cantidad de clases. La complejidad del sistema hace referencia a los conceptos de POO que se utilicen, a las alternativas a la hora de resolver un problema de diseño, patrones usados, etc.
- Diseño orientado a Objetos. Se va a evaluar fuertemente que el sistema haya sido modelado pensando el mismo en objetos. Serán penalizadas aquellas decisiones de diseño que atenten contra este paradigma.
- Uso de patrones. No es un tema visto en la materia, por lo que no se va a exigir, pero si hay casos donde no se encuentra una solución correcta y se sospeche que un patrón podría resolverlo correspondería que lo consulten y apliquen.
- Uso de extras. Mínimo Files, pueden usar Swing o algún framework.
- Estilo de código. Se va a evaluar el estilo del código, aunque no se va a pedir respetar ningún guideline en particular, deberían buscar alguno y aplicarlo a todo el código.

**Entregables:**

- Código. Entregado en el repositorio de la materia o en un repositorio de Github. No se va a aceptar código impreso. El código subido debe funcionar sin necesidad de hacer nada por parte de los docentes, por lo que se deben asegurar de tener commiteadas todas las librerías usadas.
- Diagrama UML de las clases más importantes del modelo (autogenerado por alguna herramienta).
- Informe por escrito (sin mínimo de longitud, una carilla si es suficiente) explicando el sistema, sus clases y si consideran que tomaron alguna decisión discutible que la justifiquen. No esperamos que todas las decisiones que tomaron sean correctas, pero si tuvieron que tomar alguna decisión de compromiso que la detecten y la justifiquen.