

Escuela de Ingeniería

Segundo Obligatorio de: Programación II

Código de materia:

Fecha: Octubre 2016

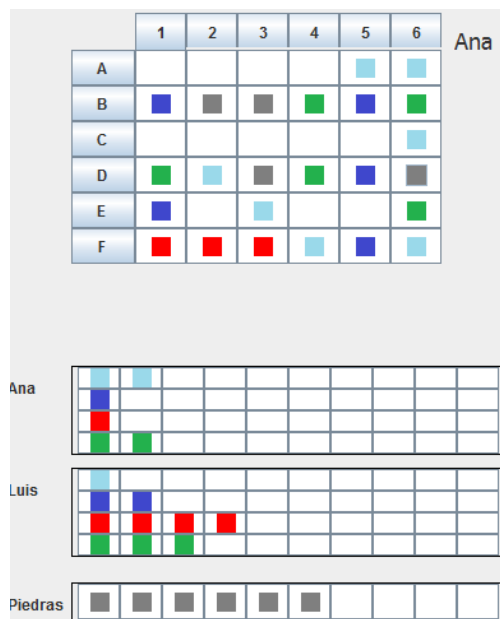
Grupo: Todos

Hoja 1 de 2



Se pide: Realizar las siguientes modificaciones al primer obligatorio:

1) (máximo 13 puntos): Incorporar interfaz estilo Windows. Podría lucir similar a (imagen parcial):



Debe estar en pantalla la indicación de filas y columnas. También deben visualizarse las fichas que están en poder de cada jugador y las piedras.

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 2 puntos): Durante la partida, permitir cambiar la imagen de las piedras a partir de archivos .jpg disponibles en la máquina. A los efectos de facilitarle al usuario la búsqueda de imágenes en Internet, se agregará en la pantalla del juego una caja de texto y un botón para que abra

Escuela de Ingeniería

Segundo Obligatorio de: Programación II

Código de materia:

Fecha: Octubre 2016

Grupo: Todos

Hoja 2 de 2

Google con ese texto. Si el usuario lo desea, podrá descargar imágenes a su computadora que luego podrá elegir.

5) (máximo 3 puntos): se agrega un nuevo tipo de jugada. En esta jugada, se elige una posición con ficha, se sacan del tablero todas las fichas de la fila (inclusive la seleccionada) y se le asignan al otro jugador. Las restantes fichas de esa columna van al propio jugador.

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) Listado de las clases del **dominio**
- 5) Incluir una descripción del juego actual en formato similar al de una "Ficha para Play Store" (máximo 1 carilla).
- 6) La Universidad, desde el CIE - Centro de Innovación y Emprendimientos (<http://cie.ort.edu.uy>), apoya el desarrollo como futuro emprendedor. Detallar qué es el CIE y qué opciones de formación ofrece. Presentar un resumen de 200 palabras.

Información Importante:

Obligatorio

Lectura de Obligatorio: 27/10/2016

Plazo máximo de entrega del obligatorio 29/11/2016

Puntaje Mínimo: 12 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 clase de teórico o práctico correspondiente a la semana 15. Se publicará en Aulas la fecha. Confirmar fecha con el docente. La no asistencia a la defensa implica la pérdida de todos los puntos del obligatorio.