

ESCUELA COLOMBIANA DE INGENIERÍA

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PROYECTO INICIAL Ciclo No. 2 2021-2

REFACTORING Y EXTENSIÓN

El proyecto inicial tiene como propósito desarrollar una aplicación que permita simular una situación inspirada en el **Problem E** de la maratón de programación internacional 2018 **Conquer The World**.

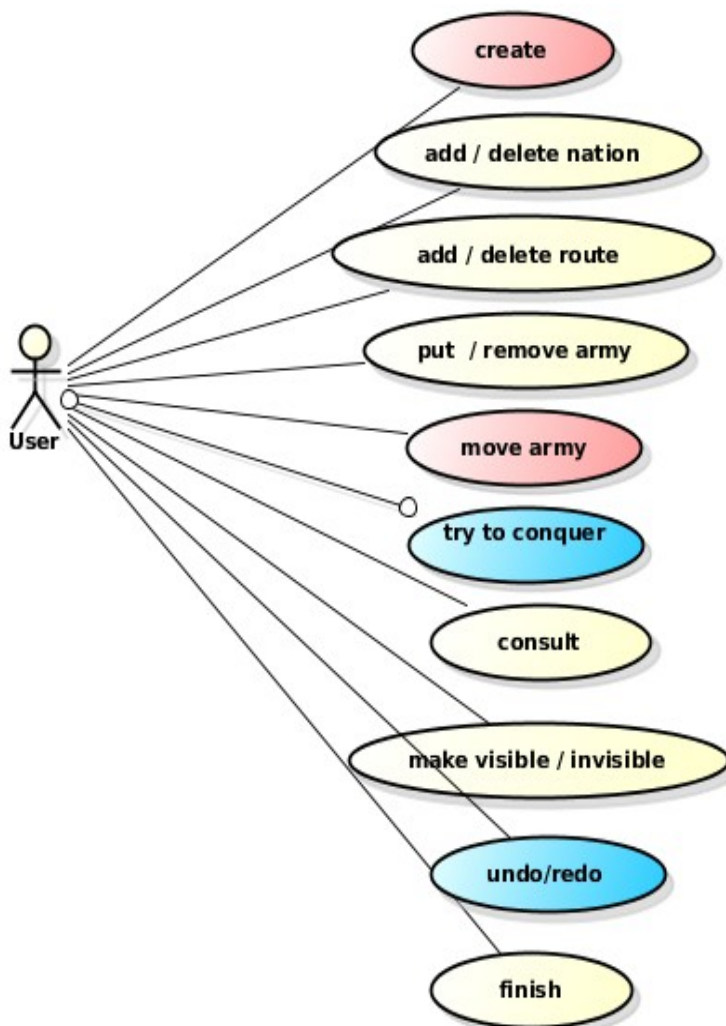
SEGUNDO CICLO

Los requisitos para el primer ciclo de desarrollo están indicados a continuación.
No olviden que siempre hay un requisito implícito: el de **EXTENSIBILIDAD**.

En esta entrega NO deben resolver el problema de la maratón sólo deben extender el simulador .

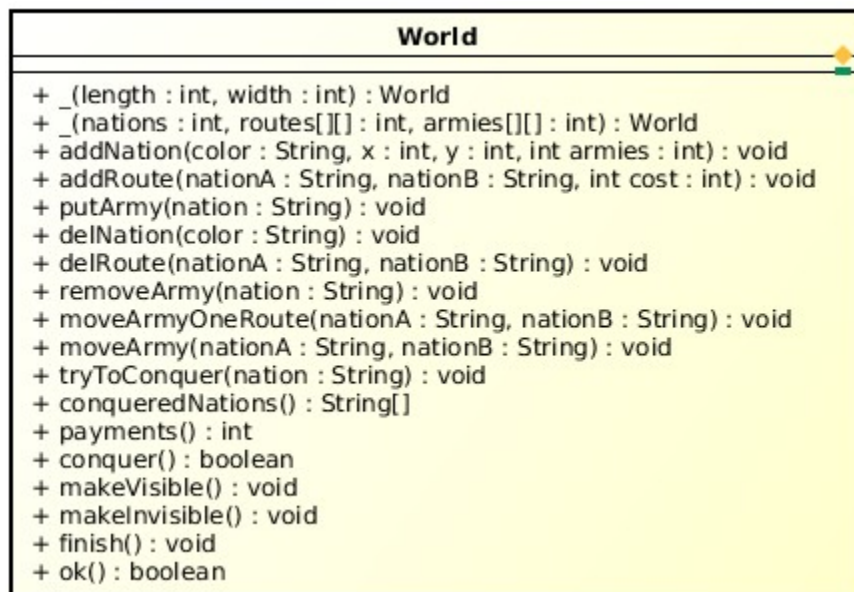
REQUISITOS FUNCIONALES

9. Debe permitir crear el simulador con los datos de entrada estándar
10. Debe permitir mover un ejercito de una nación a otra decidiendo el mejor camino
11. Debe permitir conquistar una nacion al menor costo, si es posible
12. Debe permitir deshacer y rehacer las acciones del simulador



- **create** Extensión. Corresponde al requisito 9
- **move army** Extensión, Corresponde al requisito 10
 - **try to conquer.** Nuevo, Corresponde al requisito 11
- **undo/redo.** Nuevo, Corresponde al requisito 12

REQUISITOS DE DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN



En el desarrollo deben respetar las decisiones de diseño presentes en este diagrama.

Es necesario que refactorice el nombre de los métodos para que corresponda al diseño dado

Las entradas del segundo creador sigue las especificaciones definidas en el enunciado de la maratón.

Los productos esperados para esta entrega son:

1. Diseño completo en la herramienta astah
Diagrama de clases con atributos y métodos privados y públicos.
En astah, crear un diagrama de clases (dejar el nombre por omisión)
(De las clases de **shapes** incluya únicamente el detalle (atributos - métodos) de lo que extendieron
Diagrama de secuencia de cada uno de los métodos de la clase **World**
En astah, crear los diagramas de secuencia en los métodos (dejar el nombre por omisión)
(Parar en los componentes de **shapes**)
2. Código siguiendo los estándares de documentación de java.
El código de los métodos no debe ocupar más de una pantalla.
3. Propuesta de casos de prueba para clase **WorldTestC2**.
Las pruebas se deben preparar en modo invisible.
No olviden diseñar las pruebas considerando dos preguntas: ¿qué debería hacer? ¿qué no debería hacer?
Las clase **WorldTestC2** será una creación colectiva usando el wiki correspondiente.
Los nombres de los casos de prueba deberán incluir la identificación de los autores. Por ejemplo, **segunDA** debería (DA: Iniciales de los primeros apellidos en orden alfabético).
4. Documento de retrospectiva del proyecto. (Ver ciclo uno)
Es necesario incluir la retrospectiva de este ciclo y de los anteriores.
5. No olviden preparar dos pruebas de aceptación para la presentación

REQUISITOS DE ENTREGA

Los productos los deben publicar en el espacio preparado en moodle en un archivo .zip con un nombre igual a la concatenación de los apellidos de los autores, ordenados alfabéticamente.

Es necesario incluir la retrospectiva de este ciclo y de los anteriores.

Publicar productos a revisión : Semana 06 18 de Septiembre