

# Paradigmas de Programación

## Trabajo práctico Grupal N°0

### Introducción a la tecnología de Objetos

#### Objetivo

Que el alumno se familiarice con las herramientas para implementar el trabajo práctico del Paradigma Orientado a Objetos, en particular

- la definición de objetos
- la implementación de pruebas para validar el desarrollo
- la utilización de una herramienta para compartir y versionar el código escrito, incluyendo la resolución eventual de conflictos

#### Contenido

Se pide crear un único archivo llamado: `grupo.wlk`. Y cada uno de los integrantes del grupo deberá agregar su propio objeto que contenga como comportamiento el cantante preferido.

A continuación damos un ejemplo

`grupo.wlk`

```
object valeria {  
  method cantanteFavorito() { return "Gustavo Cerati" }  
}
```

Todos los integrantes del grupo tienen que agregar su objeto en el archivo `grupo.wlk` (no vale definirlo en un archivo aparte).

Además, cada integrante del equipo debe escribir el test de unidad que permita verificar que su objeto tiene el comportamiento correctamente definido.

El test de prueba de cada integrante debe estar en un archivo `grupo.wtest`, acá también el archivo es único para todos los integrantes.

#### IMPORTANTE: Herramientas de versionado

Cada integrante del equipo deberá subir su código al repositorio asignado para su grupo (si no conoce cuál es su repositorio deberá consultar al docente).

Los repositorios están alojados en **Github** y cada integrante del equipo, para poder subir su código, deberá tener un usuario de **Github** (si no tienen uno, les mostramos debajo cómo crearlo).

## ¿ Cómo crear un usuario en github?

- Ingresar a <https://github.com/>
  - crear un nombre de usuario (en lo posible evitar nombres raros, como pepeElGroso ya que es muy posible que este mismo usuario sea usado posteriormente en el ámbito profesional).
  - una dirección de e-mail
  - una contraseña (revisen las condiciones que debe cumplir)

The screenshot shows the GitHub 'Join GitHub' page. At the top, there's a navigation bar with links: Features, Business, Explore, Marketplace, Pricing, and Sign in or Sign up. The main heading is 'Join GitHub' with the tagline 'The best way to design, build, and ship software.' Below this, there are three steps: Step 1: Create personal account (active), Step 2: Choose your plan, and Step 3: Tailor your experience. The 'Create your personal account' section includes fields for Username (valeriapennella), Email Address (vpennella@gmail.com), and Password (masked with dots). A green checkmark is next to the username field. Below the password field, there's a note: 'Use at least one lowercase letter, one numeral, and seven characters.' To the right, a box titled 'You'll love GitHub' lists benefits: Unlimited collaborators, Unlimited public repositories, Great communication, Frictionless development, and Open source community. At the bottom, there's a green 'Create an account' button and a link to the Terms of Service and Privacy Policy.

Una vez que tenga el usuario de **Github**, enviarlo por mail al docente del curso así los agregamos al repositorio.

## ¿Qué servicios ofrece Github?

- Infinitos repositorios (públicos) por usuario, donde ustedes pueden subir proyectos propios. También tiene disponible un [student pack](#) donde brinda servicios y herramientas usualmente pagas de forma gratuita para **estudiantes** (viene bien acá usar el e-mail de la facultad).

- Con su usuario ustedes pueden unirse a repositorios públicos o a otros repositorios privados, o colaborar en repositorios de terceros (donde el aporte deberá ser aprobado por el dueño del repositorio).
- Los repositorios pueden pertenecer
  - a un usuario
  - o bien a una organización (por ejemplo, a esta materia o a un curso de esta materia)
- Cada repositorio tiene muchas funcionalidades: permite almacenar el historial de código y visualizarlo en la web, pero también se provee un issue tracker (para registrar bugs y nuevos features) y una wiki (para subir documentación online), entre muchas otras características.

Un ejemplo de repositorio es: <https://github.com/wollok/pepita-game>.

Incluso el entorno **Wollok** es un proyecto de código abierto, que pueden ver en <https://github.com/uqbar-project/wollok>

## Condiciones de entrega del TP N°0

**Fecha de entrega: 08/09/2017.**

Enviar un e-mail a la lista de entregas: [entregastpsviernesnoche@googlegroups.com](mailto:entregastpsviernesnoche@googlegroups.com), tan pronto como esté subido en el repositorio el código de cada uno de los integrantes.

## Bibliografía recomendada

- [Módulo 1](#): Objeto. Mensaje. Métodos.
- [Módulo 2](#): Referencias. Estado. Compartir objetos. Identidad.
- [Anexo A](#): Testing
- [Anexo D](#): Tutorial de Git en Wollok.