

Laboratorio 4 CVDS

Santiago Fetecua – Edwar Lozano

Escuela Colombiana de Ingeniería

Procesos de Desarrollo de Software

Desarrollo Dirigido por Pruebas + DIP + DI + Contenedores Livianos

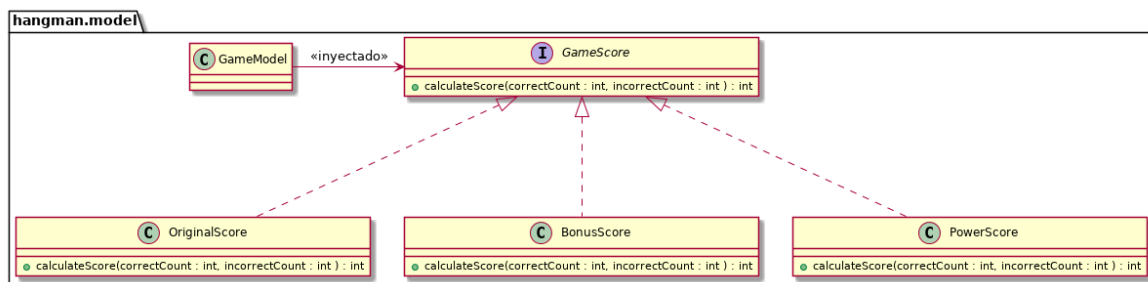
Para este taller se va a trabajar sobre el juego del ahorcado.

El sistema actual de puntuación del juego comienza en 100 puntos y va descontando 10 puntos cada vez que se propone una letra incorrecta.

Algunos usuarios han propuesto diferentes esquemas para realizar la puntuación, los cuales se describen a continuación:

- OriginalScore:
 - Es el esquema actual, se inicia con 100 puntos.
 - No se bonifican las letras correctas.
 - Se penaliza con 10 puntos con cada letra incorrecta.
 - El puntaje minimo es 0.
- BonusScore:
 - El juego inicia en 0 puntos.
 - Se bonifica con 10 puntos cada letra correcta.
 - Se penaliza con 5 puntos cada letra incorrecta.
 - El puntaje mínimo es 0
- PowerBonusScore:
 - El juego inicia en 0 puntos.
 - La i -ésima letra correcta se bonifica con 5^i .
 - Se penaliza con 8 puntos cada letra incorrecta.
 - El puntaje mínimo es 0
 - Si con las reglas anteriores sobrepasa 500 puntos, el puntaje es 500.

Lo anterior, se traduce en el siguiente modelo, donde se aplica el principio de inversión de dependencias:



Parte I

1. Clone el proyecto (no lo descargue!).
2. A partir del código existente, implemente sólo los cascarones del modelo antes indicado.
3. Haga la especificación de los métodos calculateScore (de las tres variantes de GameScore), a partir de las especificaciones generales dadas anteriormente. Recuerde tener en cuenta: @pre, @pos, @param, @throws.
4. Haga commit de lo realizado hasta ahora. Desde la terminal:
5. `git add .`
`git commit -m "especificación métodos"`
6. Actualice el archivo pom.xml e incluya las dependencias para la última versión de JUnit y la versión del compilador de Java a la versión 8 .
7. Teniendo en cuenta dichas especificaciones, en la clase donde se implementarán las pruebas (GameScoreTest), en los comentarios iniciales, especifique las clases de equivalencia para las tres variantes de GameScore, e identifique condiciones de frontera.
8. Para cada clase de equivalencia y condición de frontera, implemente una prueba utilizando JUnit.
9. Haga commit de lo realizado hasta ahora. Desde la terminal:
10. `git add .`
`git commit -m "implementación pruebas"`
11. Realice la implementación de los 'cascarones' realizados anteriormente. Asegúrese que todas las pruebas unitarias creadas en los puntos anteriores se ejecutan satisfactoriamente.

```
-----
T E S T S
-----
Running hangman.model.GameScoreTest
Tests run: 7, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed: 0.084 sec

Results :

Tests run: 7, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0

[INFO] -----
[INFO] BUILD SUCCESS
[INFO] -----
[INFO] Total time: 1.391 s
[INFO] Finished at: 2022-02-18T23:16:12-05:00
[INFO] -----
```

12. Al finalizar haga un nuevo commit:
13. `git add .`
`git commit -m "implementación del modelo"`
14. Para sincronizar el avance en el repositorio y NO PERDER el trabajo, use el comando de GIT para enviar los cambios: `git push <URL Repositorio>`

Parte II

Actualmente se utiliza el patrón FactoryMethod que desacopla la creación de los objetos para diseñar un juego de ahorcado (revisar createGUIUsingFactoryMethod en SwingProject, el constructor de la clase GUI y HangmanFactoryMethod).

En este taller se va a utilizar un contenedor liviano ([GoogleGuice](#)) el cual soporta la inyección de las dependencias.

1. Utilizando el HangmanFactoryMethod (MétodoFabrica) incluya el OriginalScore a la configuración.

Incorpore el Contenedor Liviano Guice dentro del proyecto:

- Revise las dependencias necesarias en el pom.xml.

```
<dependency>
  <groupId>com.google.inject</groupId>
  <artifactId>guice</artifactId>
  <version>5.0.1</version>
</dependency>
```

- Modifique la inyección de dependencias utilizando guice en lugar del método fábrica.

```
//method: main
//purpose: the entry-point to our application
public static void main(String[] args) {
    createGUIUsingGuice().play();
}
```

- Configure la aplicación de manera que desde el programa SwingProject NO SE CONSTRUYA el Score directamente, sino a través de Guice, así mismo como las otras dependencias que se están inyectando mediante la fábrica.
- Mediante la configuración de la Inyección de Dependencias se pueda cambiar el comportamiento del mismo, por ejemplo:
 - Utilizar el esquema OriginalScore.
 - Utilizar el esquema BonusScore.
 - Utilizar el idioma francés.
 - Utilizar el diccionario francés.
 - etc...

```

@Override
protected void configure() {
    /* Guice dependency injection */
    // bind(Interface.class).to(Concrete.class);

    // Para tener el idioma en Ingles
    //bind(Language.class).to(English.class);
    //bind(HangmanDictionary.class).to(EnglishDictionaryDataSource.class);

    // Para tener el idioma en frances
    //bind(Language.class).to(French.class);
    //bind(HangmanDictionary.class).to(FrenchDictionaryDataSource.class);

    // Para tener el idioma en español
    bind(Language.class).to(Spanish.class);
    bind(HangmanDictionary.class).to(SpanishDictionaryDataSource.class);

    bind(HangmanPanel.class).to(HangmanStickmanPanel.class);

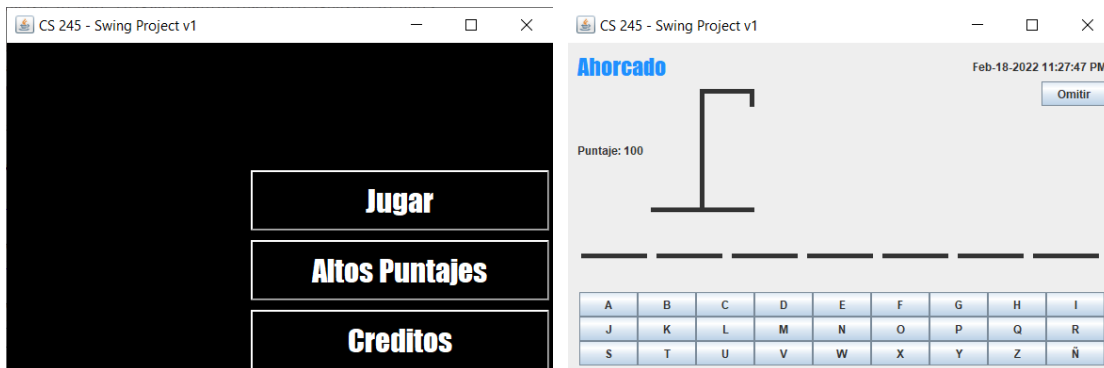
    // Para usar el esquema Original Score
    bind(GameScore.class).to(OriginalScore.class);

    // Para usar el esquema Bonus Score
    // bind(GameScore.class).to(BonusScore.class);

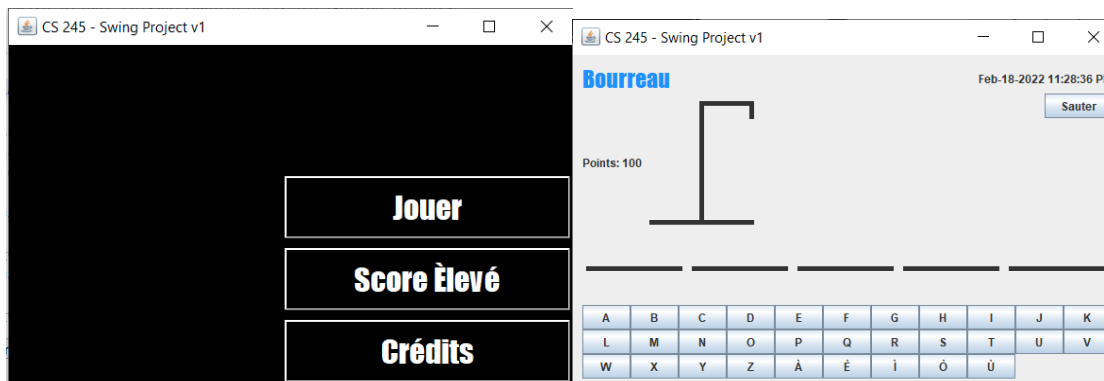
    // Para usar el esquema Power Score
    // bind(GameScore.class).to(PowerScore.class);
}

```

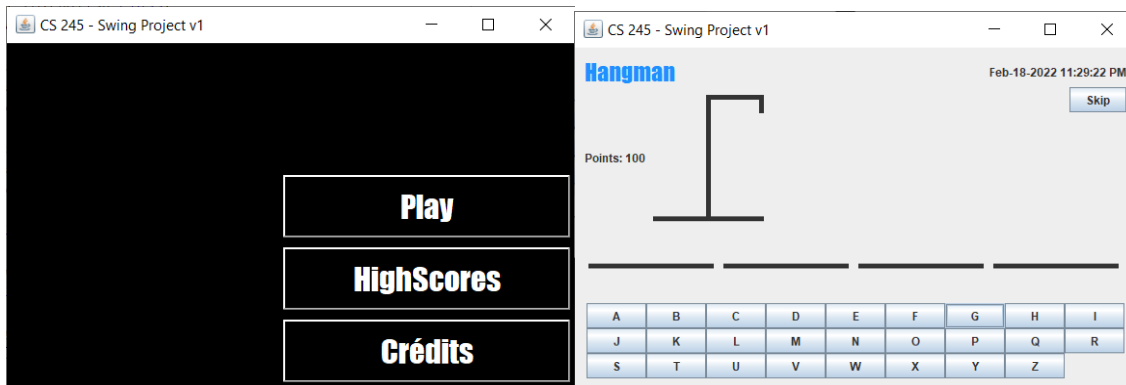
Idioma Español:



Idioma Frances:



Idioma Inglés:



- Para lo anterior, [puede basarse en el ejemplo dado como referencia.](#)