## Trabajo práctico 2: Juego De Palabras

#### Normativa

Límite de entrega: Viernes 18 de noviembre, 23:59hs.

Normas de entrega: Ver "Información sobre la cursada" en el sitio Web de la materia.

(http://campus.exactas.uba.ar)

**Versión:** 1.0 del 3 de noviembre de 2022



El objetivo de este TP es implementar en C++ todos los módulos correspondientes al diseño presentado en el TP1. El código que entreguen debería respetar el diseño propuesto en el TP 1 de la manera más fiel posible. Obviamente se permite y se espera que corrijan todos los potenciales *bugs* que puedan llegar a encontrar en el diseño. Las implementaciones deben cumplir con las complejidades definidas en su solución del TP 1, incluyendo las restricciones de complejidad establecidas en el enunciado.

## Código producido

La resolución debe tener un archivo .h y .cpp por cada módulo del TP 2 (o eventualmente un archivo .hpp si se trata de un módulo paramétrico que se implemente con templates). Estos archivos deberán ubicarse en el directorio src, respetando el esqueleto disponible en la página de la materia.

# Código de la cátedra y tests

Como parte del enunciado, la cátedra provee un **esqueleto de TP2**. El esqueleto tiene la misma estructura de directorio que los talleres, con un directorio sec para los archivos fuente y un directorio tests para el código de los tests. Proveemos un conjunto de casos de test que deberán ser pasados con éxito. Además, se recomienda escribir sus propios test de unidad para cada una de las clases que implementen.

Los archivos que comienzan con el prefijo Fachada\_ que se encuentran en el directorio son provistos como parte del esqueleto del TP para poder utilizarlos en los tests. Deben completar estos archivos agregando instancias de las clases diseñadas por ustedes en la parte privada cada clase e implementado los métodos de forma tal que utilicen la interfaz provista por sus propios módulos.

El archivo src/Tipos.h define algunos tipos auxiliares y renombres de tipos. En particular, se define el renombre de tipo Letra. Además, en el archivo Letra.h están declaradas las funciones ord, inversaDeOrd y la constante TAMANIO\_DE\_ALFABETO que son útiles para pasar de Letra a int y viceversa. También se provee la clase Notificación la cual debe ser utilizada para que corran los tests correctamente.

La adaptación de la interfaz de sus módulos a los requeridos en en las fachadas puede conllevar operaciones con un costo no inmediato (ej. copiar un conjunto a una lista, recorrer un diccionario, etc.). Los requisitos de complejidad a cumplir aplican solamente a las funciones de la interfaz de los módulos. Los costos asociados a la traducción de su interfaz a la nuestra no tienen restricciones.

Importante: sugerimos implementar la menor lógica posible en los archivos Fachada, y crear clases independientes que respeten el diseño hecho por ustedes en el TP1. Estas clases se llaman "Fachada" porque deberían delegar todos los mensajes que reciben a las clases diseñadas por ustedes. Así, la implementación de todos los métodos de las clases Fachada\_ debería ser breve (ej. una o dos líneas).

#### Módulos básicos

Pueden utilizar las siguientes clases de la STL de C++ para los respectivos módulos básicos:

Módulo	Clase
Lista Enlazada	std::list
Pila	std::stack
Cola	std::queue
Vector	std::vector
Diccionario Lineal	std::map
Conjunto Lineal	std::set

### Entrega

Para la entrega deben hacer commit y push de todo el esqueleto, incluyendo el código fuente (\*.cpp, \*.h, \*.hpp), los tests, y el archivo CMakeLists.txt en el repositorio **grupal** en el directorio tpg2/. No incluir los archivos binarios generados por el compilador (\*.o, \*.a, \*.exe) en el repositorio.

#### Fechas de entrega

Pueden realizar una entrega y una reentrega entre el 18/11 y el 04/12. Por ejemplo, pueden realizar la primer entrega 18/11 y la segunda el 04/12 o la primera el 25/11 y la segunda el 04/12. Tengan en consideración que los docentes también requieren tiempo para corregir, por lo que si entregan directamente el 04/12 no tendrán oporturnidad de realizar una reentrega. Comuníquense con su corrector por cualquier situación particular.

#### Rubricas

Agregamos a continuación rúbricas que exponen qué se espera de la entrega. Las mismas presentan una serie criterios con los que se evaluarán las producciones entregadas. En términos generales, se considera que entregas con soluciones que solo logren los criterios parcialmente deberán ser reentregados con correcciones en estos aspectos en particular.

Por ser criterios generales, pueden no cubrir todos los detalles relacionados con este enunciado. No obstante buscamos que sean lo más completas posibles. Esperamos que las mismas les sirvan de orientación para la resolución del TP.

	Logra Totalmente	Logra	Logra Parcialmente	No Logra
Correctitud	La implementación respeta la especificación y satisface los tests de la cátedra.	La implementación respeta la especificación y satisface los tests de la cátedra.	La implementación no respeta la especi- ficación y o no satisface todos los tests de la cátedra.	La implementación no respeta la especi- ficación y o no satisface todos los tests de la cátedra.
Complejidad	Se cumplen todas las restricciones de complejidad del TP de diseño, teniendo en cuenta los costos de copia de variables y las complejidades de las estructuras auxiliares.	Se cumplen todas las restricciones de complejidad del TP de diseño, teniendo en cuenta los costos de copia de variables y las complejidades de las estructuras auxiliares.	No se cumplen todas las restricciones de complejidad del TP de diseño.	No se cumplen varias de las restricciones de complejidad del TP de diseño.
Uso de memoria	La implementación no presenta malos usos de memoria (pérdidas, doble deletes, escri- tura/accesos inválidos).	La implementación presenta malos usos de memoria (pérdidas, doble deletes, escritu- ra/accesos inválidos).	La implementación presenta malos usos de memoria (pérdidas, doble deletes, es- critura/accesos inválidos).	La implementación presenta malos usos de memoria (pérdidas, doble deletes, es- critura/accesos inválidos).
Prolijidad	El código es legible, está bien formateado, los nombres de variables y funciones son de- clarativos.	El código es mayormente legible, está bien formateado, los nombres de variables y funciones comunican la idea aunque quieren contexto.	Hay secciones del código donde es nece- sario leerlo al detalle para entender que función cumple.	Hay secciones del código que no pueden comprenderse.
Modularización (clases)	Los módulos sólo se comunican mediante su interfaz pública. No exhiben su represen- tación mediante punteros o referencias (la referencia explicita detalles de implementa- ción).	Los módulos sólo se comunican mediante su interfaz pública. No exhiben su representación mediante punteros o referencias (la referencia explicita detalles de implementación).	En alguna circunstancia se necesitan co- nocer la representación interna de otros módulos. Se exportan punteros o refe- rencias que explicitan detalles de imple- mentación.	Varios módulos necesitan conocer la representación interna de otros módulos. Se exportan punteros o referencias que explicitan detalles de implementación.
Modularización (funciones)	Las funciones resuelven problemas acotados y entendibles. Lógicas muy sofisticadas o extensas se dividen en funciones auxiliares.	Alguna función es particularmente larga pero mediante auxiliares es fácil de leer.	Alguna función es particularmente larga y difícil de entender.	Es común tener funciones súmamente extensas que resuelven diversos problemas simultáneamente.
Buenas prácticas	El código no presenta situaciones que constituyen malas prácticas en cuanto a declaratividad, correctitud o eficiencia que sean importante aprender como corregir.	El código no presenta situaciones que constituyen malas prácticas en cuanto a declaratividad, correctitud o eficiencia que sean importante aprender como corregir.	El código presenta alguna situación que constituye malas prácticas.	El código presenta numerosas situaciones que constituye malas prácticas.