

## **Ingeniería del Software II – Curso 2006/2007**

### **Enunciado de la práctica del primer cuatrimestre**

Se desea construir un sistema cliente-servidor que permita jugar al ajedrez a personas situadas en diferentes máquinas.

El servidor estará en funcionamiento permanente. Los clientes se conectarán a él mediante *rmi* y, una vez identificados, podrán permanecer en la “sala de espera” o bien contactar con otros clientes que aguarden en ésta y comenzar una partida. Para ello, uno de los dos clientes propondrá al otro la partida y, si el retado acepta, la partida comienza con un sorteo de blancas y negras.

Una vez comenzada la partida, a cada cliente le aparecerá un tablero con las piezas debidamente colocadas (las suyas en la zona inferior del tablero, y las del rival en la superior) y podrán ir realizando los movimientos. La legalidad de la jugada se comprobará tanto en el cliente como en el servidor. En cualquier momento, cualquier cliente podrá abandonar la partida en el momento en que lo desee mediante un botón habilitado a este efecto. En una base de datos se guardará un ranking de los jugadores (partidas jugadas, ganadas, terminadas en tablas y perdidas), así como la información completa de todas las partidas jugadas (movimientos realizados, con indicación del instante en que se produjeron; jugadores, vencedor y vencido, etc.). No existirá la posibilidad de deshacer movimientos.

#### **Se pide:**

Desarrollar este sistema utilizando el Proceso Unificado de Desarrollo. Se valorará la coherencia entre los distintos artefactos producidos durante la construcción del sistema (diagramas, código, etc.) y la realización de pruebas de caja negra y de caja blanca.

La práctica debe realizarse en grupos de 3 o 4 personas. Es obligatorio aplicar el Proceso Unificado de Desarrollo, los lenguajes UML y Java, el gestor de bases de datos SQL Server y el entorno de desarrollo Eclipse.

El plan de entregas y de control previsto es el siguiente:

	<b>Grupo de los martes</b>	<b>Grupo de los miércoles</b>
<b>Plan de iteraciones</b> Casos de uso/actores Priorización Análisis de los más importantes	3 de octubre	27 de septiembre
<b>Elaboración (I)</b> Análisis, diseño, implementación y pruebas de caja negra y caja blanca según plan de iteraciones	7 de noviembre	8 de noviembre
<b>Elaboración (II) + Construcción</b> Ídem + arquitectura (incluyendo paquetes)	28 de noviembre	29 de noviembre
<b>Versión entregable</b>	19 de diciembre	20 de diciembre

Con cada entregable, los miembros del grupo harán una valoración porcentual del esfuerzo dedicado por cada uno, que servirá para la asignación de la nota a cada alumno. Esta distribución se realizará en una tabla como la siguiente:

<b>Nombre</b>	<b>Firma</b>	<b>Porcentaje</b>

La resolución de dudas, ampliación de información, etc. se prestará en horario de tutorías (despacho 3.21), por teléfono (926.295300 extensión 3730) o, si son de respuesta breve, por correo electrónico (macario.polo@uclm.es).