

## Ingeniería del Software II – Curso 2006/2007

### Enunciado de la primera práctica del segundo parcial

Se desea ampliar la práctica del primer parcial de forma que los jugadores puedan utilizar el sistema construido con el lenguaje de comandos correspondiente a la siguiente gramática, en la que los símbolos en **negrita** son símbolos terminales pertenecientes al lenguaje:

```
comando : conectar | retar | aceptar | rechazar | tablas | mover
conectar : conectar login contraseña IP:puerto
retar : retar jugador
aceptar : aceptar jugador | aceptar
rechazar : rechazar jugador | rechazar
mover : mover posición,posición
tablas : tablas
rechazar : rechazar
aceptar : aceptar
login : cualquier cadena de letras y números
contraseña : cualquier cadena de letras y números
IP : tresDígitos.tresDígitos.tresDígitos
puerto : cualquier cadena de dígitos
tresDígitos: cualquier cadena de tres dígitos
posición : [A|B|C|D|E|F|G|H][1|2|3|4|5|6|7|8]
```

El significado de cada comando se ofrece en la siguiente tabla:

conectar <i>login contraseña IP ':' puerto</i>	Conecta el cliente al servidor especificado en la IP y puerto, con el login y la contraseña indicados
retar <i>jugador</i>	Reta al <i>jugador</i> indicado
aceptar <i>jugador</i>	Acepta el reto recibido del <i>jugador</i>
rechazar <i>jugador</i>	Rechaza el reto recibido del <i>jugador</i>
mover <i>posOrigen ',' posDestino</i>	Mueve desde la posición <i>posOrigen</i> a <i>posDestino</i>
tablas	Ofrece tablas al contrincante
rechazar	Rechaza las tablas ofrecidas por el contrincante
aceptar	Acepta las tablas ofrecidas por el contrincante

La práctica debe realizarse por los mismos grupos que construyeron la del primer parcial. Se desarrollará utilizando desarrollo dirigido por las pruebas (pudiéndose utilizar UML como lenguaje de apoyo), Java como lenguaje de programación y el entorno de desarrollo Eclipse. Es obligatorio utilizar el patrón *Intérprete* para procesar

el lenguaje. Deberán capturarse, tratarse y mostrarse al usuario las excepciones correspondientes de forma adecuada.

A continuación se muestran algunos casos de prueba que tendrán que ser superados por el procesador del lenguaje de comandos:

<b>Comando</b>	<b>Resultado esperado</b>
conectar login pwd 127.0.0.1:1000	El cliente queda conectado y entra en la sala de espera
conectar lo gin pwd 127.0.0.1:1000	SintaxisIncorrectaException: conectar toma tres parámetros
conectar login pwd 127.a0.0.1:1000	IPIncorrectaException
retar ma no lo	SintaxisIncorrectaException: retar toma un parámetro
retar	
mover E2,E4	El peón de E2 se mueve a E4, si es que hay peón en E2
mover A1,G7	MovimientoIllegalException, o la excepción que lance la práctica del primer parcial ante un movimiento ilegal
mover A1,F9	
mover E2, E4	SintaxisIncorrectaException: mover toma un solo parámetro (nótese que hay un espacio después de la coma)

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).