**Estructura de carpetas para el desarrollo de proyecto OOP: Hundir la Flota**

# Paso 1: Clonar el proyecto

- En la terminal, ubícate en la carpeta en la que te quieras clonar el repo y ejecuta el siguiente comando para clonar el repositorio en tu máquina:

git clone <enlace\_del\_repositorio>

# Paso 2: Crear las carpetas de organización

Texto

Descripción generada automáticamente

- El fichero “main.py” contendrá la lógica del juego. También podríamos definir una clase Juego que contenga los distintos pasos.

- Dentro de la carpeta “src”, crea los siguientes ficheros para organizar tu proyecto:

- "player.py": Aquí se almacenarán las clases relacionadas con los jugadores.

- "tablero.py": Aquí se almacenarán las clases relacionadas con el tablero de juego.

- Dentro de la carpeta "utils" puedes almacenar archivos de utilidad adicionales, como funciones de ayuda, constantes, etc.

- "config.py": Fichero de constantes

Después de estructurar las carpetas y crear los archivos principales, puedes comenzar a desarrollar cada componente del juego dentro de sus respectivas clases. Asegúrate de importar los módulos y clases necesarios en los archivos correspondientes.

# Paso 3: Sigue una metodología estilo Git Flow

Metodología de uso de git para el desarrollo de productos de software de manera colaborativa, segura y trazable.

Conceptos:

* **Rama Hotfix**: Significa un cambio menor o resolución de un error pequeño. Por ejemplo, resolver un fallo en unos paréntesis o una llamada errónea a una función. Puede salir y entrar en cualquier rama.
* **Rama feature**: Se añade una nueva característica. Por ejemplo un nuevo método en la clase Tablero. Sale y entra en develop.
* **Rama Develop**: Es en la que se van añadiendo las nuevas características hasta tener una nueva versión. Sale de main y entra en reléase o main.
* **Rama *main*** : Es la rama de producción. Solamente se toca cuando se tiene una versión definitiva y estable. Se etiqueta con un criterio de versión. Recibe de develop (o reléase).

Existen diversos métodos de versionado como los X.Y o los X.Y.Z.

Por ejemplo: X.Y.Z

* + Incremento en Z significa que se ha hecho un cambio menor en el producto o un hotfix en producción
  + Incremento en Y significa que se han añadido nuevas features (características)
  + Incremento en X significa que se han modificado características fundamentales que cambian el producto significativamente

Diagrama, Esquemático

Descripción generada automáticamente