

Mazmorra

Índice

1. Proceso de elaboración.....3

2. Decisiones de diseño.....3

3. Conclusión.....4

1. Proceso de elaboración

Este ejercicio se basa en la creación de una aplicación para moverse por una mazmorra, la cual está definida por un documento xml con un determinado patrón.

La principal dificultad se basaba en el hecho de no poder utilizar un IDE que proporcionara ayudas a la hora de programar el código, ya que es a lo que estamos acostumbrados y resulta difícil programar “a ciegas” en un documento de texto; y tedioso el hecho de tener que estar buscando información de incluso algo tan simple como el hecho de ejecutar la aplicación para poder empezar a probar el funcionamiento de lo que has programado. A esto se le incluye la dificultad que supone encontrar errores en el código, que sería algo muy sencillo en cualquier IDE.

Una vez completado el proceso de compilar el código y poder ejecutarlo, comenzamos a realizar lo que iba a ser en sí la aplicación. Comenzamos por el menú de navegación situado en la parte superior que permite cargar la mazmorra (el documento xml), y empezar la partida, aunque la funcionalidad se fue implementado mas tarde al programar los elementos que componen la pantalla. Lo siguiente fue crear las divisiones de la interfaz para separar los distintos elementos que contiene la pantalla principal. Una vez conseguido esto procedimos a rellenar esta divisiones con los distintos elementos gráficos necesarios para el uso de la aplicación, como es el árbol mostrando la información del xml; el área de texto en el que se muestra el recorrido realizado; el área de texto donde se muestra información sobre la habitación de la mazmorra en la que te encuentras, y los botones a su alrededor que simulan puertas en la misma habitación.

Lo siguiente que realizamos fue añadir al menú de la parte superior la funcionalidad de cargar el documento con la mazmorra y empezar la partida para cargar los datos de la misma en la interfaz. Una vez realizado procedimos a ocultar los elementos de la mazmorra hasta que no se empezara la partida y una vez comenzara que se mostrasen solo los botones correspondientes a puertas que tuviese la habitación en la que nos encontrábamos; la información de la misma; y el mensaje de comienzo de la partida en la ruta. Posteriormente añadimos la funcionalidad de cambio de sala a los botones, incluyendo el cambio de texto en la información de la habitación, y añadiendo la sala en la que te encontrabas a la ruta.

2. Decisiones de diseño

En el diseño de la aplicación hemos seguido completamente el que había de ejemplo ya que nos parecía simple, sencillo e intuitivo; no había nada que confundiese al usuario y es muy eficiente en términos de usabilidad, sin sobrecargar la pantalla de elementos, visualmente agradable y fácil de entender para todo el mundo.

Hemos añadido distintas limitaciones a la hora de redimensionar el contenido para que todo tenga su espacio mínimo y no se superpongan los elementos de pantalla, logrando así una buena usabilidad en cualquiera de las dimensiones que elija el usuario a su gusto.

3. Conclusión

La realización de este proyecto nos ha ayudado a comprender como se hace una aplicación desde cero, sin ayudas externas, mas que la información proporcionada en la documentación sobre la implementación de los elementos gráficos. También nos ha enseñado a valorar la ayuda proporcionada por los diferentes IDE's, y las facilidades que nos ofrecen estos.