**Universidad Nacional**

**Sede Regional Brunca**

**Programación II**

**Proyecto**

**Monopoly Junior**

**Estudiante: Anthony Avila Hernández**

**Cedula: 118470854**

**Profesor:**

**Máster Carlos Carranza Blanco**

**III Ciclo, 2021**

**Tabla de contenidos**

Descripción General del Sistema……………………………………………………………………………………………………………..3

Planteamiento del Problema…………………………………………………………………………………………………….…………….3

Solución Adaptada…………………………………………………………………………………………………………….…………………….5 ERS (Especificación de Requerimientos)………………………………………………………………………………………………….6 Estándares Utilizados…………………………………………………………………………………………………………………………….10 Modelo Relacional…………………………………………………………………………………………………………………………………11 Diccionario de Datos……………………………………………………………………………………………………………………………..12 Conclusiones…………………………………………………………………………………………………………………………..…………….14Recomendaciones…………………………………………………………………………………………………………………………………14

Descripción General del Sistema

El Software consiste en una versión más simple del juego de mesa Monopoly, haciéndolo más fácil y pequeño con la intención de estar destinado a jugadores novatos, este juego Monopoly Junior guarda la esencia del juego original pero lo hace más simplificado.

Este va a tener la pantalla principal, la de crear una nueva partida y la del juego, además de una pantalla de cargar partidas anteriores, el juego es para 2 jugadores con un tablero de 32 x32.

Planteamiento del Problema y Solución adoptada

Guardar y cargar: Existirá un apartado donde el usuario podrá cargar

una partida anteriormente guardada. Para continuar donde se quedó, con el fin

de implementar lo visto en clase con respecto a la persistencia en bases de

datos. Será necesario almacenar el estado y avance de juego del o los

jugadores, para ello, el estudiante deberá desarrollar la base de datos

necesaria para brindar el correcto funcionamiento de almacenaje y carga del

juego, ya que las mismas deberán ser recuperadas y cargadas para

posteriormente continuar con la misma.

Fichas de juego: Las fichas de los jugadores van a ser seleccionadas por ellos mismos y guardadas en su clase.

Interfaz y animaciones: Una de las partes más importantes ya que esta va a hacer que la aplicación sea resaltante.

ERS (Especificación de Requerimientos)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Requerimiento** | Guardar y cargar | **Estado** | Necesario |
| **Solicitante** | Carlos Carranza | **Puesto** | Profesor |
| **Descripción** | **Módulo** | Acceso | |
| El sistema debe contar con un visitante para realizar la venta de entradas. | | | |
| **Especificación** | | | |
| Con el mantenimiento a la base de datos se pretende que las partidas se guardan y se carguen sin sufrir alteraciones en el saldo, fichas, propiedades que se hayan tengan. | | | |
| **Justificación** | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Requerimiento** | Fichas de juego | **Estado** | Necesario |
| **Solicitante** | Carlos Carranza | **Puesto** | Profesor |
| **Descripción** | **Módulo** | Acceso | |
| Estas van a ser las fichas con las que los jugadores van a poner en el tablero. | | | |
| **Especificación** | | | |
| Cada jugador posee una ficha la cual lo identifica en el tablero. | | | |
| **Justificación** | | | |
|  | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Requerimiento** | Interfaz y animaciones | **Estado** | Necesario |
| **Solicitante** | Carlos Carranza | **Puesto** | Profesor |
| **Descripción** | **Módulo** | Profesor | |
| El apartado visual y las animaciones son las que harán llamativo el programa y fácil de usar | | | |
| **Especificación** | | | |
| Mediante views se planea que gran parte de las interfaces sean llamativas y fáciles de usar para los usuarios. Las animaciones son las que le darán un dinamismo mayor a la aplicación. | | | |
| **Justificación** | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Requerimiento** | Registro de jugador | **Estado** | Aceptable |
| **Solicitante** | Carlos Carranza | **Puesto** | Profesor |
| **Descripción** | **Módulo** | Acceso | |
| Esta va a ser una ventana en la cual nuevos usuarios van a registrarse para jugar. | | | |
| **Especificación** | | | |
| **Justificación** | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Requerimiento** | Tablero de juego | **Estado** | Necesario |
| **Solicitante** | Carlos Carranza | **Puesto** | Profesor |
| **Descripción** | **Módulo** | Acceso | |
| El tablero donde los jugadores van a jugar, donde tendrán las diferentes opciones a elegir en su turno | | | |
| **Especificación** | | | |
| **Justificación** | | | |

Modelo Relacional

Interfaz de usuario gráfica, Diagrama, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Conclusiones

El realizar la base de datos no supone un gran problema, simplemente es de tener cuidado con la lógica.

El conectar la base de datos y el código no es difícil, pero necesita bastante tiempo.

En conclusión el realizar cualquier tipo de programa lleva una cantidad de horas e investigación bastante grande, pero a pesar de esto muchas veces no se logran realizar satisfactoriamente por la complejidad o bien por errores. No todos los aspectos de las animaciones se lograron realizar como se esperaba. Algunos de los que se intentaron implementar eran muy complicados y quitaron demasiado tiempo en la elaboración.

Recomendaciones

Se recomienda que para realizar un programa de este tipo se realice una investigación de cada aspecto necesario y de cómo se puede realizar, además de buscar la forma más eficiente para lograr enfocarse en los que son más complicados.

Se recomienda que para la conexión a la base de datos se haga una vez se tenga buena parte de las interfaces para evitar retrasos. También siempre hacer pruebas antes de conectar para saber que no hay errores que no estén relacionados con la base de datos.

Un buen hábito es tener siempre un respaldo antes de hacer grandes cambios en el código, esto para evitar errores que desencadenan en más errores, se sugiere también usar aplicaciones como GitHub para tener un respaldo en la nube.