Antes de iniciar, voy a explicar la condición de este proyecto. Arcuz es un proyecto que inicié a pocos días de la entrega por que el proyecto con el que llevaba tiempo desarrollando se perdió en un problema de mi computadora y no lo pude recuperar. De modo que, con la ayuda de Bryan Grueso, el cual tenia ya un proyecto adelantado, empecé a terminar su proyecto. Sin embargo, su proyecto aun tenia muchas deficiencias y mala implementación de los conceptos vistos en clase. Por lo que empezamos a desarrollar uno que cumpliera con todos los requerimientos.

Arcuz: Behind the dark es un minijuego rpg en el que posiciona a un gladiador en una arena en la que tiene que combatir contra otros monstruos. El nombre es tomado del minijuego Original llamado de la misma forma.

En principio, la planeación dio la base para lograr una idea de cómo tenia que ser el programa. Aun que no hubo muchos errores de planeación, considero que quedaron muchas cosas que no se tomaron en cuenta, posiblemente por la falta de experiencia en este tipo de proyectos. Sin embargo, la experiencia de hacer la planeación de este proyecto permitió, en fases posteriores, tener una referencia a objetos de planeación necesarios en proyectos de este tipo; como, por ejemplo, el tipo de imágenes que se necesita para la animación de caminado, las dimensiones del tablero, los métodos que debe tener cada entidad del programa, etc. Considero que aun quedaron faltando tener encuenta o con mas claridad algunos aspectos, como: animaciones de ataque, fluides de la animación, sistema para aumentar el puntaje en base al tiempo transcurrido mientras el juego estuvo iniciado, condiciones de inicio del juego y parada, métodos para atacar, etc.

Para el diseño, ya teníamos una idea de cómo implementar algunas cosas, pero muchas otras fueron agregándose por que no se vieron reflejadas por completo en la planeación, como lo es el árbol binario, las interfaces, los hilos o la parte de la interfaz gráfica. Sin embargo, los patrones de diseños que hemos repasado en cursos anteriores y a inicios de este fueron encajando como el diseño final. Patrones como la herencia y conexión mundo-intefaz encajaron con el proyecto y tuvo muy pocas modificaciones. Aun que otras arquitecturas de datos que se implementaron fueron en fase de programación sin antes tenerlas en cuenta en el diseño, consideramos que ahora hay una idea más clara de cómo tenerlas en cuenta en proyectos próximos. Por último, consideramos que la parte de diseño de hilos aun no la dominamos ya que hay muchas cosas que se hacían mas complejas que en las practicas cuando estábamos en esa unidad. Ah, y las pruebas unitarias, aun que está claro el tema, el tiempo no fue el suficiente para lograr un diseño de cada una.

En la fase de codificación, no se cumplió la meta de tener menos tiempo registrado que el acumulado entre la fase de diseño y planeación. Sin embargo, la parte que ya estaba planeada salió muy deprisa y en lo que se demoró fue en lo que aun no estaba ni planeado ni diseñado. Consideramos que, a pesar de esa falencia, las pruebas de escritorio (en ausencia de las pruebas unitarias) nos dio garantía de que los métodos programados hacían lo que deberían hacer. También, consideramos que, nos ayudó a tener en cuenta cosas pertenecientes a la planeación y diseño, como la arquitectura del árbol o las listas doblemente enlazadas.

Aspectos que consideramos que nos ayudaron bastante en el desarrollo:

En primer lugar, la creación de una plantilla con el porcentaje terminado de la parte mecánica del proyecto nos daba seguridad de que las exigencias del trabajo se cumplían (se puede revisar en la carpeta: doc-docs- seguimiento mecánico del juego. Para proyectos futuros se podría usar o mejorar.

La clase que cree (Jhonatan) para crear un archivo con los puntos de una imagen junto con su color respectivo, considero que fue una herramienta que me ahorró tiempo de… dibujo en un panel. Considero que este mecanismo cumple la exigencia de las 10 figuras usando solo primitivas de Graphics. Sin embargo, si no se está de acuerdo, estaría abierto a discutirlo antes de definir la nota de este punto.

Finalmente, la experiencia que más queda de esto es que hay que hacer una copia de seguridad del proyecto.