Semana 1

Juan Esteban  
Navarro   
2012 36 227

* Bitácora Proyecto Diagnóstico.

Reunión Diseño: Se define Clase Duck, esta clase define al pato. Se busca ejemplos de C++ que tenga uso de cliente servidor. Se comineza a delegar tareas: Malcom y Juan inicialmente Sockects, cliente servidor. Ariel se iba a encargar con la creación de Duck. Ariel propuso usar el Factory para crear los patos. Juan propone usar el patrón Observer para verificar los patos. Malcom propone usar un hilo por cada verificador de los patos. Se incia el diseño: Se crean primeros diagramas de Clases. Arturo investiga XML parser, <XERCES>.

Semana 2

Se modela Clases GameCenter, ServerGame, LogicGame, Duck, implementación con abstract Factory. Juan se encarga de crear el Logic. Primero se debe investigar los pthreads. Se encuentran errores en usar las funciones estáticas al inicializar un objeto cuya función sea un hilo. Se investiga otras fprmas de crear hilos, pero se continua usando Pthread. Malcom se le presentan errores en en la creación de los sockes. Arturo no decide usar otra bibliotecas para implementar la lectura y escritura del XML en C++. Se investigan manejadores de código. Assembla, BitBucket, GitHub fueron investigados, se decide usar GitHub aunque al inicio presentó ciertos problemas. Rediseño de las clases GameCenter y LogicGame ya que se tienen dudas en establecer la comunicación con los clientes conectados desde otras computadores con la instancia del JuegoLógico.

Semana 3

No se se pudo comprender con claridad el patrón implementado por la creación de los patos, por lo que se decide usar ua función que retorne patos aleatorios en función de un método en donde se implemente la distribución aleatoria según la especificación del objeto. Esta semana se avanzó en el desarrllo del modelo verificado si las instancias del juego corrían dentro de una misma aplicación o en cada cliente y solo datos de actualización se envían al server.Se consulta al profesor y este indica que lo esperado es que las instancias ejecuten sus métodos dentro de un único „Game Center“ y no en cada aplicación. Se comienza a hablar sobre los gestores de gráficos, es decir Unreal o Unity ya que se decide no implementar la parte de la aplicación movil que funciona como mira.

SEmana 4

Problemas implementadno los Pthreads. Se logra muy tarde, se implentan las tres clases en una clase madre llamada Thread la cual abstrae la creación de un hilo. Cada objecto que requería de ua ejecución en paralelo hereda de esta clase. Se crean tres clases DuckController, GameListener, Notifyer quienes tienen las siguientes funcionalidades. 1) DuckController que se encarga de crear y controllar todo lo referente a los patos, mediante un método *shoot(value)* implementado en la clase Duck el cual retorna un booleano verificando si el pato fue herido. Además este método se encargaría de hacer que los patos continuaran desplazándose. Y por último crearía cada cierto tiempo de manera aleatoria y con la función de distribución indicada en la distribución se crearían los patos. 2) El GameListener es la forma abstracta de modelar la forma de obtenr los comandos del juego de marena general, debido a que el juego podía ser acceso desde diferentes instnacias o controles, es decir desde los comandos del teclado de la computadora como desde la pantalla táctil de un teléfono celular. 3) el Notifyer es la forma abstracta de tener abstracta la comunicación a la hora de enviar los datos con ayuda de un módulo <<Server>> para que los clientes y los visualizadores, tuvieran acceso real juego.

Semana 5

Problemas con la concretación con las tareas, se llegó a descartar el uso de Unity y de Unreal engine ya que su instalación requiería de mucho tiempo además de ser confusa, lo que retrasó a Arturo y Ariel en el trabajo con los mismo. Arturo logró un parser de XML. Le solicité ayuda con la terminación de la creación del LogicGame en la integración con los tres objetos DuckController, GameCenter, Notifyer, pero por falta de comunicación no se concretó mucho. Se hicieron cambios trascendetales en el modelo original de GameCenter lo trajo graves consecuencias en la codificación de los objetos. Se pensó en el uso de „Ncurses como GUI alternativa para representar el el guego para el Player y el Viewer“

Semana 6

Investigación sobre como hacer una GUI para el cliente de visualización en HTML, la idea era separar una aplicación corriendo del lado del cliente, y se creyó que era muy ineficiente, además de ser mucha carga para el sistema trabajar todos mediante sockets puros, además en HTML5 era más facil implementar los eventos que en una biblioteca como QT. Arturo está haciendo documentación externa, mientras que Malcolm y Ariel intentan unificar la parte lógica con la interfaz.