**INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA**

Escuela de Computación

Programacion orientada a objetos

Grupo 20

II Tarea programada en Java

Juego de ajedrez

Integrantes:

Daniel Solís Méndez

Jose Roberto Arguedas

Melvin Alonso Elizondo Pérez

Nombre del profesor:

Carlos Arias Rodriguez

II Semestre 2013

**Resumen Ejecutivo**

Juego de ajedrez

Este documento presenta una visión desde otra perspectiva del desarrollo de

un proyecto, en este caso el desarrollo de un software, donde se explica de

forma breve los puntos relevantes de algunos procesos de todo proyecto,

como lo son entender, de muy buena forma, cual es el problema a resolver, con

esto se fija una meta y se puede entonces empezar a pensar el diseño

interno(código y estructura) y externo(interfaz).

También muestra cuales fueron las técnicas para la solución del problema, como la filosofía de divide y vencerás, que consiste en ver un problema grande en varios problemas pequeños para poder así, buscar una solución efectiva y con esto dar resolución al problema mayor.

Dentro de los puntos importantes cabe destacar que no todo proyecto es

perfecto, y muchas veces no sale exactamente como se imagina, pero eso

claramente se puede utilizar de motivación e intentar acercarse lo mayor

posible a esa idea, utilizando siempre la buena comunicación de todas las

partes, aprovechando todas las buenas ideas que surgen y tomando siempre en

cuenta que todo lo que se utilice tiene una razón y para esto se prueba

en cada parte cual puede ser la solución más óptima, o en el

ambiente poder discernir cual metodología es mejor de acuerdo a las características del problema.

El desarrollo de un proyecto como este siempre deja beneficios, como lo es todo

el aprendizaje que se puede obtener, también muchos de los problemas

que se pudieron presentar en el trabajo son ahora una herramienta más al conocimiento cuando en otro momento se enfrente alguna situación similar.

Como objetivo principal queremos afianzar todos los conocimientos vistos en clase, y poder aplicarlos a un problema en especifico; así como también investigar para abordar más información relevante que nos ayude en el planteamiento y realización de la tarea programada.

En el siguiente escrito describiremos como fue surgiendo el desarrollo, las ideas que se fueron utilizando y desechando, los errores, y los obstáculos que se encontraron en el trayecto, así como la forma de saltar esos obstáculos para proseguir adelante con el trabajo.

**Introducción:**

El siguiente proyecto fue motivado por la Escuela de Computación del Instituto

Tecnológico de Costa Rica como una iniciativa clara para incrementar el

conocimiento de los estudiantes de dicha carrera en el curso de Arquitectura de Computadores.

El objetivo es utilizar algunos de los conceptos y técnicas de programación

estudiados durante el curso, por ejemplo:   
(...conceptos vistos...);  
 así como investigar con más detalle otras herramientas, servicios y técnicas para resolver adecuadamente el proyecto.

La siguiente documentación hace referencia a una tarea programada que debió ser desarrollada utilizando el lenguaje de programación Java y su libreria para el manejo de aplicaciones web Java Servlet.

Se intenta con este documento crear un registro de todo el proceso por el cual

pasa el proyecto mostrando problemas, soluciones y recomendaciones para el

mismo.

**Análisis del problema:**

(....Analisis....)

**Conclusiones**:

El proyecto logra finalizar exitosamente, funcionando como debe y siendo visualmente agradable. Se sacan grandes experiencias y nuevos conocimientos que nos servirán de aquí en adelante en nuestra carrera y vida profesional.

Este proyecto generó bastante agrado por ser algo nuevo y diferente a lo que conocíamos hasta ahora.

(...agregar mas....)

En general fue una experiencia enriquecedora que nos ayudo a esculpir un poco más los profesionales que queremos llegar a ser.

**Recomendaciones:**

* Creer que se puede lograr, no tenerle miedo solo por lo que dicen las personas.
* Investigar en internet, especialmente en <http://stackoverflow.com/>. Esta página cuenta con mucha información importante para el desarrollo de cualquier aplicación.
* Dividir el trabajo en partes pequeñas y fáciles de obtener, ir haciéndolo de manera progresiva y uniendo las partes alcanzadas.
* Llevar el código y la documentación de la mano, es mucho mejor para no acumular trabajo al final, y para comprender mejor lo que estamos haciendo y hemos hecho.
* Tomar decisiones en equipo, es mejor así se pueden dialogar ideas y escoger la mejor.
* Cada vez que se visita una página web en busca de información, y se da en el punto, inmediatamente añadir la dirección web a las referencias del trabajo.
* Lograr la funcionalidad del proyecto primero, y luego revisar excepción y restricciones del juego/aplicación.

**Referencias:**

**(Seguir formato APA como el ejemplo)**

Ejm:  
System call. (2013, October 18). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Retrieved 04:15, October 24, 2013, from <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=System_call&oldid=577757465>

*(...Referencias...)*

**Anexos:**

(...Adjuntar anexos...)