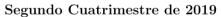


Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación Universidad Nacional del Sur





Comisión №: 16.Ayudante que corrigió: Francisco Gómez Volonterio.Resultado: Desaprobado.<br/>Nota sugerida: D.

#### Entrega Parcial N° 1 (TDA Lista): Aprobado.

Ítem	Resultado	Observaciones
Headers: Respeta encabezado definido. Compilación :: sin warnings.	ОК	-
Tester :: casos de prueba significativos.	ERROR	- <mark>No incorpora todos los casos de prueba.</mark> -
Tester :: resultado casos de prueba.	ОК	- - -
Tester :: resultado casos de prueba indicados por la cátedra.	ERROR	- No incorpora casos de prueba en error
Código fuente :: manejo de memoria dinámica en l_insertar.	ОК	- - -
Código fuente :: manejo de memoria dinámica en l_eliminar.	ERROR	<ul> <li>Utiliza de forma ineficiente a la función /_fin().</li> <li>No invalida los punteros de las estructuras eliminadas, cuando esto sería adecuado.</li> </ul>
Código fuente :: manejo de memoria dinámica en l_destruir.	ERROR	<ul> <li>Utiliza de forma ineficiente a la función I_fin().</li> <li>No invalida los punteros de las estructuras eliminadas, cuando esto sería adecuado.</li> </ul>



Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación Universidad Nacional del Sur

#### Segundo Cuatrimestre de 2019



## Entrega Parcial N° 2 (TDA Árbol): Desaprobado.

Ítem	Resultado	Observaciones
Headers: Respeta encabezado definido. Compilación :: sin warnings.	ERROR	- La compilación indica diversos warnings.
Tester :: casos de prueba significativos.	ERROR	- No se testean inserciones en posiciones nh != NULL.
Tester :: resultado casos de prueba.	ОК	-
Tester :: resultado casos de prueba indicados por la cátedra.	ОК	
Código fuente :: manejo de memoria dinámica en a_insertar.	ОК	- - -
Código fuente :: manejo de memoria dinámica en a_eliminar.	ERROR	<ul> <li>No se mantiene consistencia en la lista de hijos al eliminar un dado nodo.</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul>
Código fuente :: manejo de memoria dinámica en a_destruir.	SIN CONTROLAR	- - -
Código fuente :: manejo de memoria dinámica en a_sub_arbol.	SIN CONTROLAR	-   -



Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación Universidad Nacional del Sur

### Segundo Cuatrimestre de 2019



### **Entrega Final**

#### Sobre las condiciones de entrega

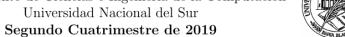
Ítem	Resultado	Observaciones
Entrega a término	ERROR	- El asunto del e-mail no se corresponde con el solicitado por el enunciado.
Respeta estructura requerida	ERROR	<ul> <li>No respeta la estructura de carpetas solicitadas.</li> <li>La documentación no fue presentada en formato PDF.</li> <li>Se adjuntan los archivos correspondientes al proyecto de la IDE Codeblock.</li> <li>Importante: el proyecto estará automáticamente desaprobado en la reentrega en caso de no cumplimentar con las restricciones especificadas.</li> </ul>

#### Sobre la documentación

TDA	Resultado	Observaciones
TDA Lista	ERROR	- La descripción de <i>crear_lista()</i> es imprecisa: ¿cómo se crea la lista? ¿Vacía? ¿Qué significa declarar una variable y asignarle memoria? - La descripción de <i>l_anterior()</i> no se corresponde con una descripción de alto nivel acerca de cómo la implementación resuelve la operación.
TDA Arbol	ОК	-
ТаТеТі	ERROR	<ul> <li>Documentación ausente.</li> <li>No describe y/o introduce la estrategia de resolución para la dinámica del juego.</li> <li>No describe cada uno de los módulos considerados para la resolución, indicando su funcionalidad y responsabilidades.</li> </ul>
Otros	ERROR	<ul> <li>El formateo del documento debe ser mejorado.</li> <li>Se abusa de la indentación para listar las diferentes signaturas de las operaciones, junto con la descripción de las mismas. En pasajes, se observa que la mitad de la hoja está inutilizada por la exagera indentación.</li> <li>Las imágenes incorporadas ilustran escenarios relevantes, sin embargo, se deben dar con mayor orden y prolijidad: las flechas deben indicar desde dónde parten y hacia dónde van; las celdas correspondientes a las listas deberían estar de forma consecutiva, el tamaño de los diagramas podría fácilmente ser reducido, etc.</li> </ul>



Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación Universidad Nacional del Sur



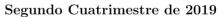


## **Sobre los TDAs solicitados**

TDA	Ítem	Resultado	Observaciones	
TDA Lista	Respeta ED	ОК	<ul> <li>En l_destruir(), es (*I) quien se debe hacer nulo, y no I.</li> <li>La función destruirREC() es incorrecta. Si bien la lógica del planteo parece correcta, el uso del bucle while provoca</li> </ul>	
	Funcionalidad	ERROR	un llamado recursivo a cada celda de la lista, por cada celda que se está pasando como parámetro En la función <i>I_anterior()</i> se hace uso de la función <i>I_primera()</i> lo cual es incorrecto. Dentro del TDA Lista, se debe hacer uso de la estructura interna del TDA, puesto que no viola el encapsulamiento. Además, falta verificar si la posición pasada por parámetro pertenece a la lista.	
TDA Árbol	Respeta ED	ОК	<ul> <li>Declara variables dentro de bloques de código.</li> <li>En la función a_raiz(), no se verifica por la nulidad del árbol pasado por parámetro.</li> </ul>	
	Funcionalidad	ERROR	- La función a_destruir() sólo destruye la raíz del árbol, dando lugar a memory leaks.	
Partida	Nueva partida	ОК	- Al momento de crear la partida, no se implementa la elección de un jugador aleatorio para comenzar el juego En la función <i>nuevo_movimiento()</i> , no se hace la verificación del estado de la partida (empate, gana_1 o gana_2).	
	Nuevo movimiento	ERROR	- En la función <i>finalizar_partida()</i> se hace <i>free()</i> de los nombres de jugadores, lo cual es incorrecto, ya que e campos son arreglos, no punteros.	
	Finalizar	ERROR		
	Sucesores min-max	ОК	- Cuando se destruye la búsqueda adversaria, no se libera la memoria de la estructura En la función <i>estados_sucesores()</i> se realiza una clonación de más.	
IA	Valor utilidad	ОК	- La función <i>proximo_movimiento()</i> está parcialmente implementada.	
	Estados sucesores	ERROR		
	Clonar estados	ОК		
	Próximo movimiento	ERROR		
	Destruir	ERROR		



Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación Universidad Nacional del Sur





### Sobre la aplicación

TDA	Ítem	Resultado	Observaciones
Usuario vs. Usuario	Funcionamiento	ERROR	- La partida no finaliza cuando hay un estado ganador. -
Usuario vs. IA	Funcionamiento	ERROR	- La partida no inicia (segmentation Fault). -

#### Otros

#### Observaciones generales

- FJ: Se recomienda tomar contacto de forma **urgente** con el personal docente para debatir las correcciones indicadas, debido a que el estado de avance del proyecto presentado no es el adecuado para estas instancias. En particular, se observar errores **moderados** y **graves** que, de no ser resueltos, imposibilitarán la aprobación del proyecto.
- En gran parte del proyecto, se realiza la definición de variables por todas partes del código, lo que no es una buena técnica de programación. En este sentido, es esperado que todas las declaraciones se realicen al comenzar la definición de una función o procedimiento, para mejorar la legibilidad del código fuente.
- Se recomienda verificar la indentación del código, adoptando un estándar y siguiéndolo a lo largo de todos los archivos del proyecto.