

# Informe técnico del proyecto



**AMS1**

David Ibáñez

Iñaki Hidalgo

Mykhailo Yakyma

# Índice

1. Resumen del proyecto.....	3
2. Tecnología aplicada.....	4
3. Incidencias técnicas y la resolución.....	5
4. Propuestas de mejora.....	7
5. Valoración personal del proyecto.....	8

# **1. Resumen del proyecto**

Se ha desarrollado un proyecto cuyo objetivo es crear un juego de batallas entre diferentes razas, realizado por diferentes grupos. En nuestro caso, el grupo ha sido formado por Mykhailo Yakyma, Iñaki Hidalgo y David Ibáñez. En el proyecto se emplean diferentes herramientas con la finalidad de lograr los objetivos propuestos de los diferentes módulos estudiados durante el primer curso del ciclo. También recoge un compendio de errores ocurridos durante el desarrollo de este mismo, así como posibles pensamientos e ideas para siguientes proyectos.

## 2. Tecnología aplicada

La tecnología aplicada en la realización del proyecto ha sido diversa.

Para la programación de la aplicación hemos utilizado el lenguaje de JAVA, con el interprete de Eclipse.

**Lenguaje de programación:** JAVA (IDE: Eclipse).

Se ha trabajado sobre diversos sistemas operativos, debido a que el proyecto ha sido desarrollado en diferentes ámbitos tecnológicos con lo cual, los sistemas difieren.

**Sistema Operativo:** Ubuntu 20.04, Windows 10.

Los datos que queremos guardar de nuestra aplicación son gestionados usando MySQL, con el cual se puede trabajar desde terminal o entorno gráfico como seria el WorkBench.

**Base de Datos:** MySQL (MySQL Workbench).

GitHub ha sido la herramienta usada para ir subiendo las tareas que se realizaban, y ir gestionando las versiones de estas mismas.

**Organización:** GitHub.

La comunicación entre miembros del grupo ha sido efectiva gracias a Discord, nos ha permitido estar en llamada de forma remota, con lo cual podíamos asignar las tareas e ir subiendo algunas imágenes que teníamos que usar.

**Comunicación:** Discord.

### 3. Incidencias técnicas y la resolución

Incidencia N°1:

La primera incidencia ocurrida durante el proyecto fue que ciertas estadísticas no se modificaban como creíamos al ponerles los valores.

La forma de resolver el error, fue entrar a la base de datos y ver que teníamos los valores de defensa y velocidad invertidos.

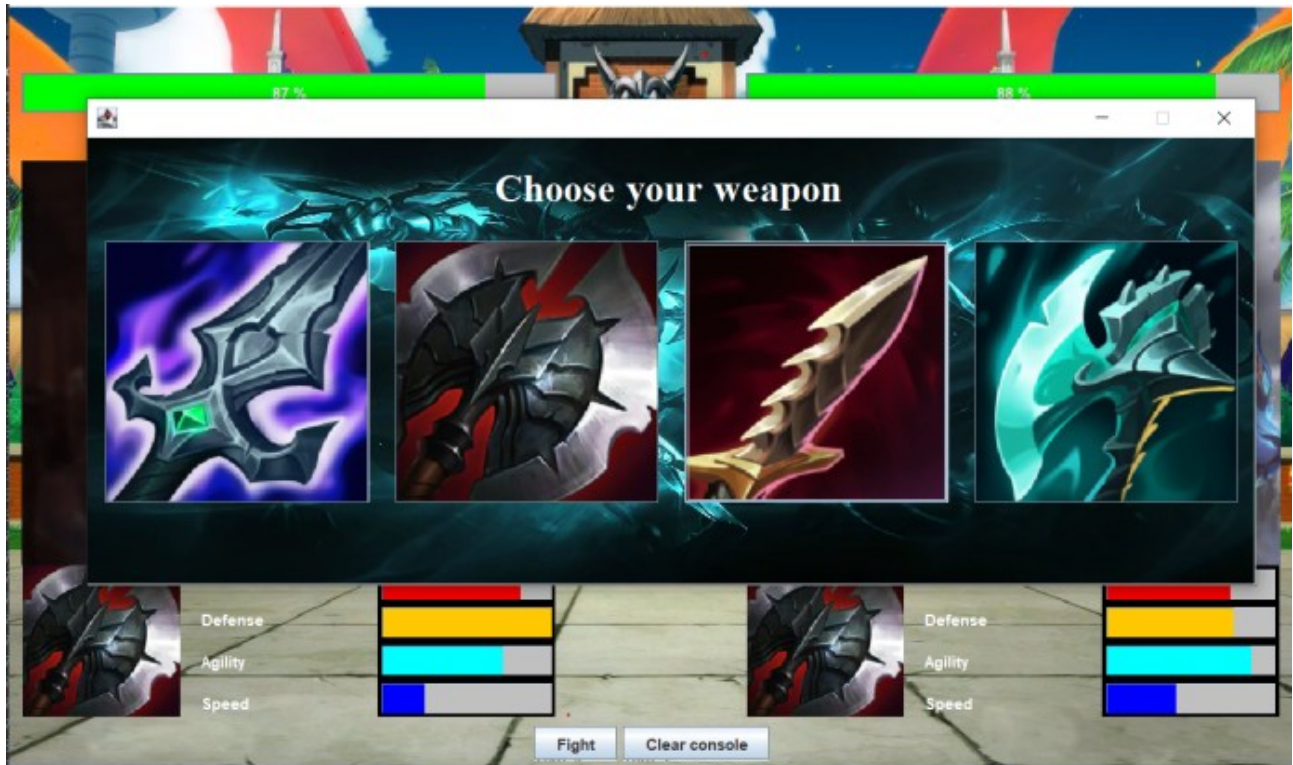
```
insert into race(race_name, hp, strength, speed, agility, defense) values  
("Dwarf", 60, 6, 4, 5, 3),  
("Human", 50, 5, 3, 6, 5),  
("Elf", 40, 4, 2, 7, 7);
```

Una vez encontrado el error, al modificar el orden de los atributos ya se asignaron correctamente las estadísticas.

```
insert into race(race_name, hp, strength, defense, agility, speed) values  
("Dwarf", 60, 6, 4, 5, 3),  
("Human", 50, 5, 3, 6, 5),  
("Elf", 40, 4, 2, 7, 7);
```

Incidencia N°2:

Al entablar un combate, cuando ya estaban ambos personajes elegidos y con sus armas correspondientes, se podía acceder a la ventana de acceder armas y luego seguir con el combate sin la necesidad de cerrar esta ventana. La cual cosa permitía cambiar de arma en medio de un combate.



Y las estadísticas se veían afectadas.

Desactivar los botones,

Incidencia N°3:

Se ha encontrado un problema el cual no permitía ver correctamente la animación de cuando un personaje se generaba aleatoriamente. Dicho problema apareció al usar el Thread sleep, al llamarlo no funcionaba correctamente.

La solución a esto fue usar una clase Timer y usar TimerTask para programarlo.

## **4. Propuestas de mejora**

-Monótono. El juego se hace monótono y se nota la ausencia de variedad de ataques, el hecho de que se tenga que ir pulsando todo el rato el mismo botón para que se peleen los guerreros, aunque la vida baja muy lenta muchas veces, debido al alto porcentaje de fallar, termina haciéndose tedioso.

-Se podría haber implementado hacer una página web con más tiempo planeado, donde guardar los rankings, y hacer una presentación del juego. Y donde pudiéramos guardar también por ejemplo el manual del usuario y otra información relacionada con el juego.

## 5. Valoración personal del proyecto

Valoración grupal:

Desde nuestro punto de vista como grupo, el proyecto planteado este tercer trimestre ha sido bastante entretenido de hacer por diversos puntos.

1. El primero de ellos es que el tópico elegido, el hacer un juego es un ámbito que a la mayoría de los alumnos les va a gustar o entretener debido a que va muy enlazado con la programación, aunque la mecánica de juego nos ha parecido que se podría haber hecho un poco mas compleja.
2. La relación tiempo y faena a hacer ha estado bien gestionada debido a que en clase daba tiempo a avanzar bastante, y podíamos ir avanzando paralelamente en casa sin estar presionados con la fecha limite.
3. Es el momento donde aplicamos todo lo que hemos aprendido en el curso, y vamos tocando un poco de todo, con lo cual da una muy buena sensación de progreso y aprendizaje.