



Área académica de ingeniería en computadores

Lenguajes, Compiladores e Intérpretes | CE3104

Grupo 1

Tarea 1: Programación funcional con Racket

Bitácora Tarea 1

Profesor: Marco Rivera Meneses

Estudiantes:

- Jose Antonio Espinoza Chaves - 2019083698
- Eduardo Zumbado Granados – 2019003973

I Semestre 2022

Estudiante(s)	Fecha	Acción realizada	Tiempo invertido
Jose Antonio Eduardo	02/05/2022	Leer el documento de la tarea, iniciar la documentación y esta bitácora.	40 minutos
Eduardo	08/05/2022	Creé un método para generar una matriz, generando las filas y columnas, luego creé un método para modificar una lista y cambiar un valor por otro.	3 horas
Eduardo	09/05/2022	Agregué el método para modificar las entradas de una matriz, recibiendo la posición m y n, así como el valor nuevo.	2 horas
José Antonio	9/05/2022	Creé los métodos de la GUI de creación de la ventana, dibujar líneas para filas y columnas, dibujar la ficha X y Y y una función que toma las coordenadas de donde se hizo click y lo guarda en una lista.	5 horas
José Antonio	10/05/2022	Creé los métodos de corrección de coordenadas además del método necesario para la comunicación entre la GUI y la lógica.	2 horas
Eduardo	11/05/2022	Documentación interna del código, se revisó los nombres de los parámetros y las	5 horas

		funciones, buscando formas de hacer más legible el código y reducir los “code smells” en la medida de lo posible.	
José Antonio	10/05/2022	Se crearon los métodos de revisión de gane, vertical, horizontal y diagonal, para ser luego utilizados por el loop del juego y el algoritmo voraz	5 horas
Eduardo Zumbado	10/05/2022	Se completó el algoritmo voraz, finalizando las revisiones en casos de gane o derrota.	7 horas
Jose Antonio Eduardo Zumbado	11/05/2022	Se terminó la documentación interna y externa de la tarea, además del manual de usuario y esta bitácora	5 horas